

Bloom

trimestrale di architettura a cura del dottorato di ricerca in composizione architettonica della facoltà di architettura di napoli

LUOGO & CYBERSPACE



Argomenti

- 05 EDITORIALE
LUOGO O CYBERSPAZIO
Renato Nicolini
- 06 INTERVISTA A NICOLA EMERY
Nello LUca Magliulo
- 08 EX-COGITAZIONI DEL REALE: CYBERSPAZIO E EMBODIMENT
Stefano Oliverio
- 14 TOCCARE IL LIMITE: IL LUOGO
Luigina De Santis
- 20 L'IDEA DEL CYBERSPAZIO SUL GRANDE SCHERMO
Alberto Cassani
- 23 L'ARCHITETTURA NELL'ETA' DEI SIMULACRI
Emmanuele Jonathan Piliai
- 27 ARCHITETTURA TRA POSTSTORIA E POSTUMANO
Alberto Cuomo
- 43 NETWORK PLANETARI E LUOGHI DI RELAZIONE
Mario Coppola

direttore

alberto cuomo

comitato scientifico

roberto collovà

alberto cuomo

antonio f. mariniello

claudio roseti

sergio stenti

gabor szaniszlò

redazione

giovanni bartolo

francesca buonincontri

andrea carbonara

gaetana laezza

raffaele nappo

francesco sorrentino

segreteria di redazione

gaetana laezza

editor

giovanni bartolo

Testi

- 50 LA DIMENSIONE VIRTUALE.
MAPPA DI UN PERCORSO TRA RAPPRESENTAZIONE, PROGETTO E REALTA' AUMENTATA
Riccardo Renzi
- 54 LA RICOMPARSА DEL "LUOGO": L'ORTO URBANO.
Gaetana Laezza
- 57 DAL SIMBOLISMO EFFIMERO DI LAS VEGAS ALLA LIQUID ROOM DI TOKIO
Nello Luca Magliulo
- 60 ARTE TRA REALTA' E SIMULAZIONE: LA V IDEOARTE
Gabriella Galdi
- 62 LOSPAZIO DELL'ARCHITETTURA LIQUIDA
Antonio Palumbo
- 64 LE AVVENTURE DEL CYBERSPACE
Francesca Buonincontri

Quarta di copertina

argomenti

LUOGO O CYBERSPAZIO

Renato Nicolini

La principale differenza tra luogo e cyberspazio è che nel cyberspazio non nevicava. Nulla può turbare il dominio assoluto del concetto. Il cyberspazio va oltre Duchamp, perché non permette altri tipi di esperienza sensoriale oltre a quella visiva. La visione digitale, d'altra parte, non può corrispondere perfettamente a quella dei nostri occhi. A cominciare dalla questione fondamentale dell'io. L'avatar può rappresentare il nostro io, ma non lo è. Nello stesso tempo, l'*ironia* duchampiana ci può permettere di vedere quest'aporia da un punto di vista non moralista. Il nostro problema, infatti, non è quello di stabilire che il cyberspazio non ha lo stesso valore del luogo. Questo è ovvio, noi abitiamo nel luogo, non possiamo abitare nel cyberspazio perché siamo esseri viventi, non impulsi elettronici. Il nostro problema è come possiamo utilizzare al meglio possibile il cyberspazio per soddisfare l'impulso primario dell'architettura, *poeticamente abita l'uomo*. Come può aiutarci Duchamp in quest'uso del cyberspazio?

I *sensi* duchampiani sono già (ed ormai) qualcosa di molto diverso dai sensi dell'illuminismo, in particolare del suo periodo rivoluzionario. In qualche modo il Marchese De Sade è veramente simbolico del potere assoluto dei sensi nella nascita della civiltà borghese. L'impero dei sensi demolisce dalle fondamenta non solo la Bastiglia, ma tutta l'impalcatura dell'*ancien régime*. Le leggi che avrebbero dovuto regolare le passioni garantendone l'equilibrio e l'origine divina, non funzionano più. Si può tagliare la testa al Re ed alla Regina, e ogni impulso sessuale ha la sua legittimità.

In architettura questo si esprime nell'esaltazione di Boullée rispetto al controllo di Ledoux. La luce di Boullée ha qualcosa della luce barocca, ma come filtrata dalla composizione di David. I valori che esprime sono sempre fondativi di qualcosa di nuovo e di assoluto. La Regione costruisce un ordine del tutto alternativo rispetto all'equilibrio con la Natura dell'architettura (e della società) preesistente.

In Duchamp la sensualità è ironica, a cominciare dall'ambiguità sessuale connaturale alla scelta dell'alter ego femminile, Rose Selavy. In qualche modo Duchamp taglia così in due la modernità, come il rasoio di Occam aveva fatto con il mondo medioevale. Ma in un modo morbido, non nel modo duro dell'occhio forcluso del bunueliano *Chien Andalou*. Da una parte il moderno che accetta il gioco dell'ambiguità, dell'ironia sul primato dei sensi. Dall'altra quelli che, come il nostro grande Luigi Pirandello, sono semplicemente incapaci, nonostante tutto il loro intellettualismo e la molteplicità di visione, di andare oltre una visione del potere quasi assoluto della sessualità maschile (destinata però a perdere sempre di fronte al mito della Grande Madre)...

Analogamente Gilles Deleuze ci invita a guardare dentro la piega barocca per andare oltre l'Anti Edipo... Già Deleuze è l'espressione di un altro mondo rispetto a quello dell'opposizione Duchamp – Pirandello... Maschile e femminile non sono più termini perentoriamente in opposizione... travestitismo, transessualità, omosessualità vivono una sorte culturale decisamente molto migliore del maschilismo...

Le iniezioni duchampiane e deleuziane nell'assolutezza concettuale del cyberspazio ci mettono in guardia dalla confusione del potere della rappresentazione digitale con la creazione di un nuovo spazio. Questo equivoco è in parte potuto avvenire con il Guggenheim Bilbao di Frank O. Gehry, poi, di fronte alle incertezze ed alle ripetitività di molti dei seguaci del Guggenheim, è diventato sempre più difficile... Una cosa è la rappresentazione di uno spazio complesso, fondato sui frattali, su una geometria non euclidea: un'altra sua esperienza sensoriale di quello stesso spazio. I problemi che lo "spazio vuoto" del Guggenheim aveva subito creato ai curatori museali si erano rivelati secondari rispetto allo spazio urbano che lo stesso edificio aveva saputo creare... ma questo non si è ripetuto automaticamente...

Perché cyberspazio e luogo possano collaborare più efficacemente di quanto non stia avvenendo occorre restituire autonomia sia al primo che al secondo termine del binomio. In particolare, il luogo ha bisogno di essere rimesso con i piedi per terra, ricollocato su un territorio minacciato dagli agenti atmosferici, dai rischi di alluvioni e di smottamenti. Il luogo ha bisogno di essere inteso anche come luogo pubblico, per restituire struttura a città da cui la pianificazione e la progettazione sembrano allontanarsi. Mentre il cyberspazio deve essere inteso come qualche cosa la cui autonomia è sempre condizionata dalla realtà, non è sostitutiva di questa (pena conseguenze estremamente pericolose, della riduzione a Disneyland etc.).

INTERVISTA A NICOLA EMERY

Nello Luca Magliulo

Nicola Emery, filosofo, laurea e phd a Venezia e a Roma, docente presso l'Accademia di architettura di Mendrisio (USI), e presso la Scuola di governo del territorio del SUM-Università di Firenze, membro del Collegio della Scuola di Dottorato in Architettura del Politecnico di Milano, è autore di numerosi saggi pubblicati in Italia ed in Francia, tra i quali: *Lo sguardo di Sisifo. G. Rensi e la via italiana alla filosofia della crisi* (Milano 1997), *L'eloquenza del nichilismo* (Roma 2001), *L'architettura difficile. Filosofia del costruire* (Milano 2007; II ed. 2009), *Progettare, costruire, curare. Per una deontologia dell'architettura* (Bellinzona 2008; II. ed. ampliata 2010), *Ethik und Architektur* (Bellinzona, 2010). Nel 2011, per il suo contributo teorico nel campo dell'architettura, è stato invitato a presentare un progetto per l'allestimento del Padiglione svizzero alla Biennale di Venezia 2012. Proseguendo il domandare circa lo stato dell'architettura a storici, estetologi, filosofi, per conto di BLOOM lo ho intervistato con particolare riferimento al suo recente volume *Distruzione e progetto. L'architettura promessa* (Milano 2011).

N.L.M. *E' chiaro che oggi "il fare architettura" non appartiene più al solo "architetto" ma si configura in processi complessi che richiedono un sempre maggior numero di specialisti. E' possibile pensare che il nuovo sistema di produrre progetti sia la base per formare una nuova identità architettonica, un nuovo "stile"?*

N.E. Se accettiamo che i progetti non sono altro che figure di un sistema di produzione, non ci può restare che un necessario senso di cordoglio rispetto alla ricerca di una specificità dell'architettura esprimibile nei termini di identità o di stile. Laddove questo 'nuovo sistema di produrre progetti' assume quella forma di rapporto radicalmente alienato che esprimiamo con il concetto di "dislivello prometeico", a tramortire è però, ancor più a fondo, il senso della responsabilità del fare, la stessa possibilità di risponderne e di giustificarne le operazioni.

Il tecno-capitalismo diventa il soggetto di quegli investimenti che chiamiamo ancora progetti, e l'architetto 'post-eroico' - ideologicamente celebrato da alcuni - si rivela destinato a diventare un funzionario al servizio del ciclo costruzione - distruzione, l'esecutore di un lavoro sostanzialmente già deciso sotto il segno finanziario della Bigness.

Più che di identità, stile, ecc., in fondo, anche qui, è una questione di spersonalizzazione e di dignità strumentalmente calpestata...

N.L.M. *Fra le nuove discipline emergenti che partecipano al progetto l'ecologia sembra essere quella più significativa, tale da influenzare l'intero processo ideativo.*

Fino a che punto secondo lei questo accade veramente?

N.E. Questa domanda mi interessa per ciò che essa presuppone, ossia che il rapporto con l'ecologia appartenga all'ambito dell'attualità, o addirittura di ciò che è 'emergente'.

In alcuni miei lavori mi sono impegnato a mostrare come questo rapporto appartenga invero all'essenza dell'architettura. Rammemorare l'originaria dimensione della cura quale essenza della disciplina, implica rivendicare un rapporto con l'ecologia più antico e più solido, in quanto costitutivo, rispetto ad ogni emergenza.

E quando affermo questo, penso all'incidenza che ha avuto addirittura Ippocrate, colui che diagnosticò la dimensione ambientale delle patologie, sulla formulazione del concetto-progetto di bella-giusta città quale luogo di crescita della vita buona.

L'idea di progetto è originariamente intrecciata- dopo Ippocrate, lo si vede bene non solo in Platone ma anche in Vitruvio - con l'idea di una terapia preventiva, legata alla cura dei luoghi e dei climi.

La nostra domanda dovrebbe allora riguardare la storia dell'oblio, anzi della attiva rimozione, di questa relazione costitutiva, e poi prospettare certo anche il suo ritrovamento, la sua rielaborazione: allora, necessariamente, come prassi critica.

N.L.M. *Nel suo ultimo libro avvicina due termini in estremo contrasto fra di loro: "distruzione" e "progetto". Da cosa deriva la forte spaccatura tra la tanto pubblicizzata "conservazione" dell'ambiente e la proposta di una architettura che poi tende a distruggerlo?*

N.E. Intanto, chiederei, perché 'avvicino' questi due termini in estremo contrasto, come lei dice, fra di loro? Perché Distruzione e progetto?

Perché sostengo che la relazione fra questi termini si è profondamente trasformata, al punto che la loro relazione oppositiva si è capovolta in implicazione e congiunzione, dove storicamente il distruggere si fa immanente al costruire, ne costituisce non solo l'a priori, ma addirittura, per dirla aristotelicamente, la causa finale.

Noi abitiamo nel tempo della distruzione, di questa distruzione immanente alla costruzione, il territorio contemporaneo, in quanto junk-space o città esplosa i cui frammenti non cessano a loro volta di esplodere, ne è la manifestazione.

Vi è qui un'ingiunzione economica, prima che ontologica, ossia la realizzazione dello sviluppo essenzialmente "non stazionario" del capitalismo, la spinta alla riproduzione allargata del capitale che fa salire sempre più alte le macerie delle preesistenze storiche e naturali davanti ai nostri sguardi ipnotizzati dal feticismo della merce, e non solo o non isolatamente la minaccia di quel nichilismo epocale o addirittura 'destinale' spesso evocato, non senza falsificanti effetti ideologici, da alcuni filosofi.

Certo, anche la "conservazione" dell'ambiente può trasformarsi in ideologia e falsa coscienza, laddove essa non viene elaborata in prassi critica, laddove essa non porta a ricongiungere la cura del territorio e le sue discipline - architettura e urbanistica - con la politica dei beni comuni.

N.L.M. *Attraverso le analisi di Weber, Schumpeter, e quindi le riflessioni tra Heidegger e Freud Lei illustra, più che la distruzione, il progressivo sparire, fagocitata dalla tecnica e dal capitale, essi pure sempre più eterei e puri, sempre più potenti, dell'architettura, per cui sembra non resti che una elaborazione del lutto come rimemorazione.*

E tuttavia Lei stesso mette in guardia dalla melanconica nostalgia. Può spiegare ulteriormente in che modo rimemorare?

N.E. Ad essere segnata da perdita e lutto mi sembra essere la condizione territoriale contemporanea nel suo insieme psico-sociale. Sostenendolo non mi riferisco esclusivamente all'architettura, e in questa diagnosi mi riferisco in verità più a Marx che ad Heidegger, oltre che naturalmente a Freud.

Impoveriti dalle preesistenze ambientali di cui recano ancora in qualche modo la mappa e le tracce nella memoria, gli abitanti del mondo contemporaneo si aggrappano a feticci sostitutivi. La distruttività della circolazione allargata del capitale genera anche questa alienazione.

Il desiderio si blocca non di rado all'impressione di realtà, crede di poter recuperare la soddisfazione passata, accontentandosi di un gioco di maschere che simula in modo allucinatorio il passato, come se nulla fosse successo, come se la storia della presenza e dell'io non fosse lacerata e si potessero cancellare anche le cicatrici.

Riconoscere il lutto con tutte le sue assenze, è importante per poterlo elaborare, ovvero per spostare la libido verso forme diverse e altre rispetto a quelle di cui si deve riconoscere la costitutiva e programmata obsolescenza. Non tanto il ritrovamento di una permanenza piena, quanto il passaggio a forme sociali del fare, intendo dire forme anche essenzialmente partecipative, incentrate sul riuso e sul recupero, è quanto mi interessa.

La melanconia inibisce il fare, mentre nella mia prospettiva si tratta di mutarne la logica, di cambiarne la forma, oltre che il soggetto. Insomma, dalla distruzione alla metamorfosi ...

N.L.M. *Per sottrarsi alla "distruzione creatrice" Lei sembra proporre una architettura dello scarto, merz, una "architettura della sopravvivenza".*

Ma non è stata proprio l'esperienza artistica che ha spinto la sfida alla tecnica ed al mercato lungo la linea da Lei indicata a determinare l'estrema resa dell'arte? Secondo quanto mostra Baudrillard, se secondo la linea Baudelaire-Duchamp-Warhol la sfida al mercato, al valore di scambio, da parte dell'arte, può essere condotta solo spingendo la mercificazione oltre ogni limite, non è stato forse in tal modo che l'arte, ponendo meri feticci, di fatto è sparita e, con essa, sulla linea che da Loos conduce a Koolhaas, la stessa architettura?

N.E. Io non credo di indicare una linea - le linee poi, in verità, le si traccia sempre prospetticamente -, e a dire il vero non penso nemmeno di indicare una (mera) "architettura della sopravvivenza".

Questa la lascio a Yona Friedman, e pur riconoscendone i meriti, io preferisco quella che chiamo l'architettura eretica, ossia una forma di progettazione che in quanto si fa carico del problema di una redistribuzione dello spazio, pensa radicalmente il 'riutilizzare anziché costruire, lo assume così radicalmente da trapassare in una pratica sociale di costruzione della politica.

Il grande Schwitters, della cui proposta Merz evidenzio la scala urbana, era pur già mosso, nella sua estetica pauperista, da una "percezione sociale.

Se nell'Architettura difficile accostavo già le 'nostre' pratiche di decolonizzazione dello spazio alla 'plastica sociale' di Beuys e al 'débarquement' Situazionista, ora in Distruzione e progetto accosto la logica Merz alle pratiche delle comunità che in seguito alle catastrofi resistono alle privatizzazioni della shock-economy, ricostruendo non solo le loro case ma anche se stesse con innumerevoli pratiche 'dal basso'.

Fino a quando dovrebbe ancora essere impossibile la resurrezione dei morti? Ne va piuttosto soltanto della sparizione dell'architettura?

Preferirei dire superamento dell'architettura, ma in questa chiave, nell'orizzonte di questa ricostruzione ..., il tema di questa sparizione, lo confesso, non mi spaventa ...

EX-COGITAZIONI DEL REALE: CYBERSPAZIO E *EMBODIMENT*

Stefano Oliverio

Novello Thomas Jefferson, più di un decennio fa John Perry Barlow lanciò *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Vi è in essa un tenore politico (con forti venature anarchiche e anti-statali, tipiche di certa cultura americana) che non sarà preso in considerazione nella cornice di questa riflessione. Ciò che interessa piuttosto è la visione antropologica e l'epistemologia che presiedono al documento, quale emergono nell'incipit, nella parte centrale e nella conclusione e costituiscono quindi la spina dorsale dei paragrafi più squisitamente politici: "Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.

We have no elected government, nor are we likely to have one, so I address you with no greater authority than that with which liberty itself always speaks. I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear.

[...] Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it, as though it were a public construction project. You cannot. It is an act of nature and it grows itself through our collective actions. You have not engaged in our great and gathering conversation, nor did you create the wealth of our marketplaces. You do not know our culture, our ethics, or the unwritten codes that already provide our society more order than could be obtained by any of your impositions. [...] We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. Our world is different. Cyberspace consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live. [...] We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before"¹.

La prima cosa che colpisce nella *Dichiarazione* è che essa reca, in calce, una data e un luogo (Davos, Switzerland, 8 febbraio 1996), quindi delle coordinate spazio-temporali che, schopenauerianamente, fungono da *principium individuationis*. E il *principium individuationis*, in questa forma, concerne – come noto – i corpi non la mente (o la volontà come noumeno o l'anima). Chi scrive e si colloca in un tempo e in un luogo, o almeno colloca in un tempo e in un luogo quel suo testo, è – avrebbe detto Tommaso d'Aquino sei secoli prima di Schopenhauer ma in una linea assimilabile sotto questo rispetto – *materia signata*.

Ma l'intera dichiarazione ha, invece, come suo significato esplicito proprio il commiato dalla *materia*, così liberandosi dalla presa dei poteri statuali, dai loro confini e dai loro confinamenti dei nostri corpi in limiti che li disciplinano e li assoggettano. La *Dichiarazione* rifiuta i limiti e i confini perché rifiuta i corpi: "Il nostro è un mondo che è sia ovunque sia in nessun luogo, ma non è dove vivono i corpi". Ma rifiutando i corpi non rifiuta al contempo la possibilità stessa che un mondo comune, in quanto ciò che unisce e separa, esista? E non ne è una spia che un documento che inizia alla prima persona singolare trapassi insensibilmente alla prima persona plurale? Il culmine del processo non sarà, quindi, la fusione in un noi, in "una civilizzazione" (il grassetto è nell'originale), qualcosa di diverso da un mondo, che è tale perché in esso si intrecciano e lo costituiscono diverse prospettive (come la casa di cui parla Merleau-Ponty nella *Fenomenologia della percezione* è una non ad onta ma grazie alle molte prospettive che la percezione ha su di essa: "[E]ssa è, come diceva Leibniz, il geometrico di

¹ John Perry Barlow lanciò *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (ultimo accesso 10 marzo 2012): "Governi del mondo industriale, stanchi giganti di carne e acciaio, io vengo dal Cyberspazio, la nuova casa della Mente. A nome del futuro, chiedo a voi del passato di lasciarci in pace. Non siete i benvenuti tra noi. Non avete alcuna sovranità dove ci riuniamo. Non abbiamo alcun governo eletto, né probabilmente ne avremo mai uno, quindi mi rivolgo a voi con una autorità superiore, quella con la quale la libertà parla sempre. Dichiaro lo spazio sociale globale che stiamo costruendo naturalmente indipendente dalle tirannie che cercate di imporci. Non avete alcun diritto morale di governarci né alcun metodo di esecuzione che abbiamo ragione di temere. [...] Cyberspazio non si trova all'interno dei vostri confini. Non pensate che esso possa costruirsi come se fosse una pubblica costruzione derivante da un progetto. Non è possibile. Si tratta di un atto di natura e si sviluppa attraverso le nostre azioni collettive. Non siete stati invitati nelle nostre grandi raccolte, né avete creato la ricchezza dei nostri mercati. Voi non conoscete la nostra cultura, la nostra etica, o i codici non scritti che danno alla nostra società più ordine di quello che potrebbe essere ottenuto dalle vostre imposizioni. [...] Stiamo formando il nostro Contratto Sociale. Questo potere si svilupperà in base alle condizioni del nostro mondo, non vostro. Il nostro mondo è diverso. Cyberspazio è fatto di transazioni, relazioni, e dello stesso pensiero, disposti come un'onda permanente nella ragnatela delle nostre comunicazioni. Il nostro è un mondo che si trova contemporaneamente dappertutto e da nessuna parte, ma non è dove vivono i nostri corpi. [...] Creeremo una civiltà della Mente nel Cyberspazio. Possa essa essere più umana e giusta di quel mondo i governi hanno fatto prima".

queste prospettive e di tutte le prospettive possibili, ossia il termine senza prospettiva da cui si possono derivare tutte [...]”²)?

Ma da che ‘materia’ è allora ‘occupato’ questo cyberspazio? Lo si afferma chiaramente all’inizio e alla fine del testo: il cyberspazio è la casa della mente e della sua civiltà.

La *Dichiarazione* vive dunque di una significativa instabilità: da una parte si costruisce contro “la carne e l’acciaio” (ossia la materia) in nome della “casa della Mente”; dall’altra si iscrive in uno spazio e tempo che non possono che essere corporeamente declinati, quasi a decostruire la pretesa da cui sorge e a mostrarne l’impossibilità (quella di evadere il mondo in cui i corpi vivono). Nel momento stesso – è il caso di dirlo – in cui proclama la sua indipendenza e si propone come progetto di un mondo che è tanto *everywhere* quanto *nowhere* il cyberspazio – o almeno ciò che ne sancisce l’indipendenza e, quindi, il riconoscimento di uno statuto speciale – si scopre già da sempre dipendente da uno spazio definito: Davos, Switzerland.

E così, con toni da *e-founding father*, si ripete un’altra, ben più epocale, “dichiarazione di indipendenza”, di cui quella del cyberspazio è, in un certo senso, solo l’eco. Ci riferiamo alla mossa inaugurale della modernità, quella compiuta da Descartes nello svincolarsi dall’edificio della conoscenza ricevuta al fine di edificarne uno nuovo su basi più solide, senza dover dipendere da alcuna tradizione ma solo dalla evidenza del *cogito* e dalla ‘firma’ divina in esso rintracciata sotto forma di idea di infinito. Si avanza qui la congettura che l’operazione di Descartes rappresenti l’apertura del proto-spazio virtuale – in un senso che andrà chiarito – che, attraverso vicende complesse, che non si potranno seguire in questa sede, giungerà all’attuale enfasi sul cyberspazio e sui luoghi virtuali.

Anche nel caso di Descartes vi è un ‘singolare’ (in tutte le accezioni del termine) cortocircuito fra l’istantaneità in-temporale del *cogito* cui si approda³ e la condizionalità storico-geografica, puntualmente narrata da Cartesio stesso. Infatti, nel *Discours de la Méthode*, prima di avviare il percorso che condurrà all’identificazione delle regole del metodo e al *cogito* Descartes fornisce delle precise coordinate autobiografiche: “Mi trovavo allora in Germania, ove ero stato richiamato dalle guerre che non sono ancora terminate; e [...] l’inizio dell’inverno mi bloccò in un accampamento dove, non trovando alcuna conversazione che mi distraesse, e non avendo d’altronde, per fortuna, alcuna preoccupazione o passione che mi turbasse, rimanevo tutto il giorno chiuso in una stanza riscaldata [*poêle*] ove avevo tutto l’agio di intrattenermi coi miei pensieri”⁴.

Maurizio Vitta, nella sua riflessione sull’abitare, ha mostrato l’intima solidarietà che sussiste tra “l’ideale abitativo della *poêle*”⁵ e il *cogito*: “La *poêle* di cui parla era una stanza cosiddetta «alla tedesca» (*Stube*), riscaldata da una grande stufa di maiolica o terracotta, la quale veniva alimentata dall’esterno attraverso la parete contro cui era addossata. In tal modo all’interno essa presentava un volume perfettamente chiuso, dal quale non penetravano fumo né correnti d’aria, e il calore emanato poteva essere mantenuto costante. Inoltre, poiché alla sua alimentazione e manutenzione si provvedeva dal di fuori, nella stanza non c’era un andirivieni di servitori. L’ambiente era dunque l’ideale per una profonda concentrazione, tutti i fastidi del corpo, le sue esigenze, le sue percezioni, il suo contatto con la realtà materica circostante, vi venivano annullati, affinché la mente potesse isolarsi dal suo supporto fisico e concentrarsi su un pensiero puro, capace di farsi inalterabile misura di tutte le cose. Per giungere al confine estremo del *cogito*, occorre sbarazzarsi d’ogni rapporto col mondo. Il corpo, che di questo rapporto si fa quotidianamente carico, doveva ridurre al minimo la sua presenza grazie alla cancellazione d’ogni appetito, passione, stimolo o ingannevole sensazione”⁶.

Non seguiremo oltre il discorso di Vitta (che vede nella *poêle* cartesiana l’inaugurazione dello spazio funzionale), ma ci focalizzeremo sull’abbandono del rapporto col mondo attraverso il tacitamento del corpo, cioè sul percorso descartiano come *inaugurazione del dominio del virtuale in quanto estraniamento dal mondo*, di cui la retorica del cyberspazio come casa della mente è uno degli effetti ritardati.

Che l’opera di Descartes sia caratterizzata da un disimpegno dalla dimensione mondana è fatto su cui tanto uno specialista di Cartesio come Alquié quanto un filosofo come Charles Taylor, nella sua vigorosa riflessione sul costruirsi dell’identità moderna, hanno richiamato l’attenzione⁷. E accanto alla descrizione della *poêle*, di un luogo in cui il corpo può essere silenziato nelle sue esigenze (per poi essere cogitativamente ‘dismesso’) e quindi il mondo essere più facilmente messo fra parentesi, vi sono altri racconti autobiografici in cui Descartes insiste sulla necessità di un appartarsi, di un isolarsi, al fine di una maggiore concentrazione sull’opera del pensiero.

² M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, tel Gallimard, Paris, 1995, p. 80 [ed. orig. 1945]

³ Cfr. J. Wahl, *Du rôle de l’idée de l’instant dans la philosophie de Descartes* (1920), Descartes & Cie, Paris, 1994.

⁴ R. Descartes, *Méditations de prima philosophia*, in *Oeuvres de Descartes*, publiées par Ch. Adam & P. Tannery, Paris: Léopold Cerf, 1908, vol. VI, p. 11.

⁵ M. Vitta, *Dell’abitare. Corpi, spazi, oggetti, immagini*, Einaudi, Torino, 2008, p. 37.

⁶ *Ivi*, p. 35. Corsivi aggiunti.

⁷ Cfr. F. Alquié, *La découverte métaphysique de l’homme chez Descartes*, Paris: Press Universitaires de France, 1950, *passim*, e Ch. Taylor, *The Source of the Self. The Making of the Modern Identity*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002, parte II, cap. 8.

Particolarmente interessante la testimonianza contenuta in una celebre lettera alla principessa Elisabetta del 28 giugno 1643 perché in essa il congedo dal mondo è esplicitamente connesso con l'abbandono della realtà cittadina: "È per questo che mi sono ritirato in campagna, perché, benché nella città più trafficata del mondo posso avere altrettante ore per me stesso quante ne impiego ora nello studio, non potrei tuttavia impiegarle così utilmente, qualora la mia mente fosse affaticata dall'attenzione che una vita frenetica richiede".⁸

Ma di questa strategia cartesiana di *disengagement* non abbiamo solo attestazioni testuali autobiografiche bensì anche iconografiche: nel ritratto che nel 1647 gli fece Weenix e che è esposto al Louvre, Descartes appare con in mano un libro intitolato *Mundus est fabula*⁹. L'itinerario cartesiano, prima di approdare alla certezza del *cogito* garantito da Dio, è invero un processo di riduzione del mondo a favola, di renitenza a riconoscergli consistenza ontologica. Considerare il mondo come favola e oggettivarlo costituiscono un solo e medesimo atto: le spiegazioni meccanicistiche, che Cartesio da studioso di fisica produce, non hanno tanto lo scopo di individuare i congegni reali che regolano l'universo, sono piuttosto il modo con cui si esprime la volontà di disimpegno dal commercio con il mondo. Utilizzare un armamentario esplicativo modellato sulla tecnologia trionfante all'alba del XVII sec. è per Descartes una strategia "esorcistica": mostrare che gli eventi di natura possono essere illustrati facendo uso di spiegazioni meccanicistiche li spoglia infatti dei caratteri vissuti, li pone a distanza rispetto al soggetto, li consegna a un ordine altro da quello dell'io.

Ma l'arsenale concettuale meccanicistico non è mai da Cartesio (fino almeno a quando non venga garantito della veracità divina) dichiarato reale, ma sempre assunto quale ipotesi¹⁰, quale *come se* (per riprendere l'espressione di Vaihinger): noi immaginiamo che l'universo funzioni *come se* fosse una macchina e in questo senso Cartesio *fingit hypotheses*, come gli rimprovererà Newton, ma lo fa per rendere il mondo ipotetico, ossia per derealizzarlo e ridurlo a favola.

Il soggetto cartesiano non sarà così figura sullo sfondo del mondo, ma un io isolato che finge il mondo¹¹. Già nelle opere scientifiche precedenti l'interrogazione/radicalizzazione metafisica delle *Meditazioni*, Cartesio, pur non avendo "ancora chiaramente liberato il soggetto puro e separato che ogni scienza meccanicista esige [...] già contempla con lucidità questo mondo dedivinizzato e derealizzato di fronte al quale, ormai, l'uomo è solo. La solitudine di Descartes è completa, i suoi rapporti con gli altri sono torbidi, davanti alla sua volontà si distende un mondo cieco sul quale si può agire senza colpa poiché nessun movimento ha un fine proprio, poiché ogni forza può essere orientata in qualsivoglia direzione".¹²

Di tale itinerario di demondanizzazione le *Meditazioni metafisiche* sono l'apice e l'epitome. Esperienza vissuta di un rifiuto del vissuto originario e del rapporto familiare con la realtà, le *Meditazioni* portano alla massima espressione la *Stimmung* di Descartes: timoroso di essere ingannato, Cartesio nega il suo assenso a tutte le verità immediate della sensibilità. La classica diffidenza nei confronti dei sensi trova però una articolazione peculiare nella *Meditatio Prima*, dal momento che non si tratta tanto del tradizionale scetticismo rivolto alla sensibilità, imperniato sulla inaffidabilità delle parvenze non confermate da uno scrutinio razionale, ma il clima argomentativo di revoca in dubbio del mondo vissuto si compie investendo *apertis verbis* il corpo proprio e l'inserzione dell'io nel mondo quotidiano. Infatti dapprima si accenna, liquidandolo in poche battute, all'argomento canonico sulla inconsistenza delle conoscenze sensibili, ricorrendo però, emblematicamente, non ad un lessico neutralmente gnoseologico (che sottolinei la *fallacia* dei sensi) ma ad uno personalisticamente connotato (che ne denuncia la *mendacità*, con angosciate valenze emotive): "Tutto quello che ho ammesso fino ad oggi come il più vero, l'ho ricevuto dai sensi o attraverso i sensi: ora, ho qualche volta provato che questi sensi erano ingannatori; ed è prudente non fidarsi mai di *quelli* che ci hanno già ingannato una volta".¹³

Segue subito il riferimento all'io colto nella sua quotidianità e nella sua corporeità, che dovrebbe contenere la portata della condanna dei sensi (adombrando addirittura che, qualora tale condanna venisse estesa alla conoscenza sensibile del mio corpo, sarebbe allora assoluta *in-sensatezza* e si costeggerebbe quindi la follia): "Ma ancor che forse i sensi ci ingannino qualche volta, su cose molto piccole e molto lontane, ce ne sono nondimeno molte altre delle quali non si può certo dubitare, nonostante da loro provengano. Per esempio, che io sia qui, seduto presso il fuoco, vestito di un abito da camera, avendo questo foglio fra le mani, e altre cose di questa natura. E come potrei negare che queste mani e questo mio corpo siano, se non fosse che mi paragono a certi insensati, il cui cervello è talmente turbato e offuscato dai neri vapori della bile, che assicurano

⁸ R. Descartes, *Tutte le lettere 1619-1650*, Bompiani, Milano, 2005, p. 1783.

⁹ Riprendo nella delineazione della mossa cartesiana le considerazioni svolte nel mio *Esperienza percettiva e formazione*, FrancoAngeli, Milano, 2008.

¹⁰ Ci si rifà qui alla lettura di F. Alquié, *op. cit.*, pp. 113 e 115.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ivi*, p. 105.

¹³ R. Descartes, *Meditationes de prima philosophia*, in *Oeuvres de Descartes*, publiées par Ch. Adam & P. Tannery, Léopold Cerf, Paris, 1908, vol. VII, p. 18.

costantemente di essere dei re, mentre sono poverissimi; [...]. Ma codesti sono dei folli, e io non sarei meno demente se li usassi come esempio per me”.¹⁴ Questo passaggio attraverso la negazione della *in-sensatezza* è cruciale: infatti lungi dal segnare una tappa di arresto nell’opera di dissoluzione della pienezza del mondo sensibile, la rilancia vigorosamente, avviando però una nuova – opposta e definitiva – strategia argomentativa (non più dal mondo all’io, ma dall’io al mondo).

Ma prima di proseguire conviene indugiare su una peculiarità testuale: è degno di nota che, nella pagina che verte interamente sul tema dei sensi e della loro mendacità, quando si vuole far riferimento alla pazzia, nella traduzione francese delle *Meditazioni*, approvata da Cartesio, si ricorra proprio al termine “insensato” per tradurre l’originale *insanis* (gli altri due lessemi della medesima area semantica, “folle” [*amentes*] e “demente” [*demens*], appaiono solo nella chiusa del passo, con una funzione polemica e liquidatoria: “Ma che sono dei folli...”). È come se nel momento della grande rimozione (dell’io sensibile e quotidiano, del corpo nel mondo), il rimosso denunci tale operazione come un atto di follia, diagnostichi cioè in anticipo una follia del *cogito* (che ancora non è stato raggiunto). Infatti che cosa è più – letteralmente – in-sensato del *cogito* che sorge dalla negazione dell’io sensibile? Il *cogito* è tale proprio nella misura in cui è in-sensato, svincolato dalla sensibilità e da quel commercio sensibile col mondo che caratterizza il corpo vissuto. La pazzia in quanto *a-mentia* o *de-mentia* non potrà mai ovviamente appartenere alla *res cogitans* (che essendo *mente* la deve espellere da sé come la sua antitesi radicale), ma in quanto *in-sensatezza* essa è la condizione perché la *res cogitans* sia attinta. In altre parole, la testualità cartesiana (o meglio la versione francese della testualità cartesiana, quella nella lingua del corpo proprio del pensatore) si decostruisce e palesa l’impossibilità del *cogito* come pura traslucida evidenza e rimanda al suo fondamento obliato, quella sfera della sensibilità, quell’*embodiment* che solo rende il *cogito* ‘sensato’ (in ogni significato del termine).

Ma non anticipiamo la conclusione (del resto già annunciata nella dialettica fra *materia signata* (anche nel senso della ‘firma’ con data e luogo) ed enfasi sulla mente nella *Declaration* di Barlow sul cyberspazio) e riprendiamo il percorso de-mondanizzante di Descartes. Abbandonata ogni cautela, Descartes infatti sferra il suo attacco contro il fronte primario, quello che per un momento era apparso come una linea di resistenza: l’avvertimento sensibile del corpo proprio. E lo fa mobilitando il tema barocco della possibile oniricità della vita: “[...] come se non fossi un uomo e, di conseguenza, di notte ho l’abitudine di dormire e di patire nei miei sogni le stesse cose, o qualche volta di meno verosimili, che patiscono quegli insensati quando vegliano [...] Mi sembra al momento che non è certo con occhi addormentati che guardo questo foglio; che è di proposito e con cognizione che stendo questa mano e che la sento; quello che accade nel sonno non sembra affatto né così chiaro né così distinto come tutto questo. Come se non ricordassi, tuttavia, di essere stato spesso ingannato, dormendo, da simili pensieri. E pensando più attentamente a ciò, vedo così manifestamente che non ci sono affatto indici certi mediante i quali distinguere la veglia dal sonno, che ne sono tutto stupito, e il mio stupore è tale che è quasi capace di persuadermi che dormo”.¹⁵

Perseguitato dai fantasmi del dubbio, dalla possibile fantasmaticità del reale, l’io si interdirrà l’accesso al mondo e, attraverso la scoperta della sua sostanzialità pensante, si aprirà all’idea infinita di Dio, che sarà mallevadrice di tutto il percorso e, alla fine (VI Meditazione), legittimerà il recupero del sensibile.

L’apertura all’Essere divino si attua solo nella misura in cui ci si è chiusi al mondo, si è rifiutata al mondo ogni sostanzialità e lo si è ridotto ad oggetto. La *liberazione intramondana*¹⁶ di Cartesio conferma al soggetto che egli non è di questo mondo ed è anzi il punto archimedeo¹⁷ da cui solleva il cosmo; il mondo quotidiano e la sfera patica saranno recuperati solo perché garantiti, nella loro consistenza ontologica, dall’onnipotenza di Dio: questa la profonda unità dell’itinerario dell’io dalla I alla VI Meditazione attraverso la III.

In questa tattica di arroccamento nel sé interiore e di derealizzazione del mondo, nevralgico è il ruolo giocato dalla finzione del genio maligno, che rappresenta l’autentico compimento dell’argomentazione, il momento in cui la negazione della realtà, che era partita dal mondo per arrestarsi di fronte all’eccezione dell’in-sensatezza ed era stata poi rilanciata agendo sul fronte dell’io corporeo, giunge al suo *climax*, all’inabissamento del “cielo, [del]l’aria, [del]la terra, [de]i colori, [del]le figure, [de]i suoni e [di] tutte le altre cose esteriori”¹⁸ in una formidabile ipotesi di *rêverie*. Il genio maligno non è una congettura metafisica ma un espediente metodologico strumentale all’anacoresi cui l’io si sottopone. Il soggetto non è una vittima delle fantasmagorie del genio maligno, ma ne evoca la possibilità per segregarsi in modo ancora più efficace rispetto alle malie epistemologiche del mondo, ai suoi incantamenti doxastici. La congettura funge da azione preventiva contro il rischio

¹⁴ *Ivi*, pp. 18-19.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Ch. Taylor, *op. cit.*, p.146. L’espressione parafrasa ovviamente la celebre definizione weberiana della moralità protestante come *ascesi intramondana* (cfr. M. Weber, *L’etica protestante e lo spirito del capitalismo*, BUR, Milano, 1991).

¹⁷ R. Descartes, *Meditationes de prima philosophia*, *op. cit.*, p. 24.

¹⁸ *Ivi*, p. 22.

dell'inganno, da 'vaccinazione', che neutralizza l'ansia della *tromperie* autoinfliggendosela: "Supporrò dunque [...] che un certo genio maligno, sommamente astuto e potente, abbia impiegato tutta la sua abilità per ingannarmi [...] e se in questo modo non è in mio potere di conoscere qualcosa di vero, almeno è in mio potere di non assentire a cose false, di non farmi imporre niente da questo gran ingannatore, per potente e astuto che sia [...]"¹⁹

È significativo che tale dissoluzione del reale sia intrecciata con la cancellazione dell'io corporeo. Infatti, la congettura del genio maligno segna anche il culmine della volatilizzazione del corpo: "Mi considererò come se non avessi mani, occhi, carne, sangue, come non avessi alcun senso ma credessi falsamente di avere tutte queste cose"²⁰.

L'attingimento del *cogito* nella II Meditazione sarà la conseguenza dell'operazione messa in campo dalla I Meditazione. E la scoperta dell'idea dell'infinito e quindi di un Dio verace permetterà di recuperare la certezza del mondo sensibile.

Ma – questo è il punto – tale recupero si presenta come sostituto di quella fede originaria che appartiene alla percezione come apertura originaria e corporea al mondo. Ciò che qui si vuole enfatizzare è come il percorso cartesiano abbia *istituito il dominio della mente come spazio virtuale, sganciato dal radicamento mondano-corporeo*. Si propone quindi di interpretare il virtuale anzitutto come *ex-cogitazione del reale*, come quel movimento – cui la modernità cartesiana ha dato inizio – per cui si costituisce una sfera di realtà (o addirittura di sur-realtà, di realtà elevata a potenza) a partire dal *cogito* che solo garantisce – attraverso la traccia di Dio in esso iscritto – anche la presa su quell'altra realtà (quella dei corpi e del sensibile). Che la traccia di Dio sia sostituita dalla sanzione del *Ge-stell*, dell'apparato tecnologico, è svolta epocale che andrebbe ulteriormente indagata. La domanda, tuttavia, che si vuole sollevare è se la sanzione del *Ge-stell* permetta il 'ripristino' – che, si badi, a ben leggere è il culmine del processo descartesiano – di quella dimensione sensibile che sola dà 'senso' (nella pienezza e ricchezza semantica del termine) all'esperienza del mondo. In altre parole, se Merleau-Ponty suggeriva di leggere Descartes a partire dalla *Meditatio Sexta*, in modo da non smarrirne le conquiste (l'attenzione ai modi dell'umano esperire) senza però piombare nelle sue impasse (la destituzione della primordialità della fede percettiva, che è il presupposto tacito anche della certezza che Descartes ritiene di conseguire per altra via), una volta che – e la *Declaration* di Barlow è solo un esempio – l'approdo della *Meditatio Sexta* viene abbandonato, una volta che nessun dio viene a salvare i fenomeni nel loro spessore sensibile, che ne è della nostra esperienza del mondo? Davvero ci si può accontentare dell'appello a un mondo che è «both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live»? Un mondo senza luoghi? Massimo Cacciari ha efficacemente puntato l'indice contro questa pretesa, che è anche di parte della contemporanea riflessione urbanistica: "Oppure si può applaudire al processo in corso e dire «che bello!» alla sua dinamica, al movimento di dissoluzione dei luoghi prepotentemente in atto. 'Ormai viviamo nell'anti-spazio; i nostri insediamenti si muovono tutti nel cyberspazio; dobbiamo immaginare le nostre case come dei sensori' (sono le parole dell'architetto americano Mitchell nel suo libro *La città dei bytes*); ma questo futurismo informatico è l'altra faccia dell'atteggiamento conservatore reazionario, che vagheggia la restaurazione dell'*agorà* e della *pólis*. Mettere in forma siffatta contraddizione in modo da poterla vivere e comprenderla, e non soltanto patirla e subirla, è un problema. Un problema teorico che va affrontato. Continuando noi ad essere dei luoghi, come possiamo non volere dei luoghi? [...] Ma perché abbiamo bisogno dei luoghi? Per qualcosa che attiene alla nostra stessa dimensione fisica originaria. [...] È mai concepibile uno spazio-senza-luogo se è vero, come è vero, che 'resiste' quel luogo assolutamente primo che è il nostro corpo? Come risolvere questo luogo nel continuum temporale? O come ridurlo a funzione meramente dipendente dal suo dispiegarsi? Se siamo luogo, come potremmo non ricercare luoghi? La filosofia del territorio post-metropolitano sembra esigere la nostra metamorfosi in pure anime, o in pura *dýnamis*, energia intellettuale. E, chissà, la nostra anima è forse davvero *a-oikos*, senza casa, come l'eros platonico, ma ... il nostro corpo, la ragione del nostro corpo? E il nomade stesso non ha comunque a che fare con il luogo? Passa dall'uno all'altro, non si arresta in nessuno – ma conosce pur sempre luoghi"²¹.

Le rigorose notazioni di Cacciari fanno giustizia anche di un'altra illusione che presiede ai discorsi sul virtuale (anche quelli più teoreticamente avvertiti e meno avventurosamente fantastici). Si pensi ad esempio a come Pierre Lévy abbia – sulla scorta di Michel Serres – individuato nell'uscita dal 'ci' del *Dasein* in quanto esser-ci, il tratto primo del virtuale: "Ma, per l'appunto, essere svincolati da qualsiasi *ci*, occupare uno spazio inafferrabile (*dove* ha luogo la conversazione telefonica?), prodursi solo *tra* le cose situate chiaramente ossia non essere *soltanto* "nel *ci*" (come ogni essere pensante), tutto questo non impedisce di esistere. [...] La virtualizzazione reinventa una cultura nomade, non con un ritorno al Paleolitico, né alle antiche civiltà di pastori, ma facendo emergere uno spazio di interazioni sociali in cui le relazioni si riconfigurano con un'inerzia minima. Quando una persona, una collettività, un atto, un'informazione si virtualizzano, si pongono "fuori dal *ci*", si deterritorializzano. Una sorta di

¹⁹ *Ivi*, p. 22-23.

²⁰ *Ivi*, p. 22.

²¹ M. Cacciari, *La città*, Villa Verrucchio (RN): Pazzini Editore, 2009, pp. 37-8. Corsivi aggiunti.

disinnesto li stacca dallo spazio fisico e geografico consueto nonché dalla temporalità dell'orologio e del calendario".²²

Non che Lévy non sia consapevole dell'impossibilità di evadere "totalmente [...] dallo spazio-tempo di riferimento"²³ ma insiste sul dipartirsi da essi "per la tangente" grazie alla virtualizzazione.

E, invece, Hubert Dreyfus ha segnalato come l'enfasi sul commiato dalla dimensione corporea, che accompagna molto idolatri del cyberspazio, lungi dal consegnare a un destino di liberazione potrebbe rimettere a una condizione di svuotamento di senso: "Possiamo cavarcela senza i nostri corpi? Il corpo è solo un residuo della nostra discendenza dagli animali – una limitazione della nostra libertà [...] – o il corpo gioca un ruolo cruciale persino nella nostra vita spirituale e intellettuale [...]? [...] Nel cercare una risposta dovremmo rimanere aperti alla possibilità che, quando entriamo nel cyberspazio e ci lasciamo dietro i nostri sé di forma-animale, emozionale, intuitiva, situata, vulnerabile, *embodied*, e così guadagniamo una nuova libertà che non è mai stata prima disponibile per gli esseri umani, noi potremmo al contempo perdere necessariamente alcune delle nostre capacità cruciali: la nostra abilità di dare senso alle cose in modo da distinguere ciò che è pertinente da ciò che non lo è, il nostro senso della serietà del successo e del fallimento che è necessario per l'apprendimento e il nostro bisogno di una presa massima sul mondo che ci dà il nostro senso della realtà delle cose"²⁴.

Non si tratta, ovviamente, di rifiutare i nuovi luoghi del virtuale né indulgere ad alcun tono apocalittico. Ma occorre rimanere vigili perché la prospettiva – in ultima istanza gnostica – di una liberazione da tutti i confini (che sono sempre corporeamente delineati) non divenga la cancellazione di quella possibilità di mettere al mondo il mondo, di quella *Weltbildung*, che Heidegger in pagine prestigiose riconosceva come *proprium* dell'umano. Il rischio nella glorificazione degli *spazi virtuali* è di perire di quella che, *stricto sensu*, è una metafora e di ritrovarsi consegnati, per converso, a una forma inedita di *Welt-armut*, che Heidegger ascriveva agli animali e che potrebbe essere invece il destino degli abitanti di domani.

Sempre che non sia proprio l'abitare ad essere messo a repentaglio, in quanto forma eminente di *Weltbildung*. E che incomba un destino in cui si sia solo dei visitatori, che hanno smarrito la propria capacità di "[fare] il mondo abitabile [e rendere] il mondo un mondo, ossia un posto nel quale possiamo vivere."²⁵

²² P. Lévy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997, pp. 10-11.

²³ *Ivi*, p. 11.

²⁴ H. L. Dreyfus, *On the Internet. Thinking in Action*, Routledge, London and New York, 2001, pp. 6-7.

²⁵ S. Todes, *Body and World*, The MIT Press, Cambridge (Mass.) and London (England), 2001, p. 65.

TOCCARE IL LIMITE: IL LUOGO.

Luigina De Santis

Nella dialettica tra locale e globale – declinata architettonicamente in regionalismi, ricostruzioni tipologiche, non-luoghi e iper-luoghi... – il vecchio secolo ci consegna con forza il viatico di una rinnovata riflessione sul senso del luogo, troppe volte disatteso o ignorato.

Confuso con l' "ambiente", connotato come risorsa ed eletto a misura di un'ambigua sostenibilità, accentata sul piano tecnologico, in una valutazione prestazionale che trascura ogni implicazione estetica.

Identificato col "contesto", inteso come insieme fisico e ideale entro il quale il testo architettonico assume senso, in progetti "conoscitivi" dove analisi dell'esistente e prefigurazione del nuovo vengono a identificarsi, nel riconoscimento di una struttura tipo-morfologica che si vorrebbe pervasiva e riproducibile all'infinito e che diventa pretesto per una ricostruzione critica oscillante tra schematismo formale e omologazione figurativa.

Frainteso come "sito", a designare l'area di intervento e la sua capacità di "accogliere", per fare delle circostanze al contorno il dato di partenza del progetto, che da esse desume scala dimensionale e orientamento, assi e direttrici, in un "situarsi" che misura e compone.

Sacralizzato nel "*genius loci*", animistica sintesi di elementi naturali e artificiali già dati che traduce la naturale vocazione del sito in una sorta di identità senza tempo, alla quale l'architettura adatta disposizioni e forme, materiali e tecniche.

Interpretato percettivamente come "paesaggio", regione fisica e orizzonte mentale - palinsesto o *milieu* – reso questione di sguardi e assimilato alla "cornice" che circonda l'opera architettonica.

Oppure evocato *e contraria* in "non-luoghi" che, banali e anonimi, strutturano la "città generica" o in "iper-spazi" che, col loro eccesso di valori figurativi e formali, segnano il magma delle tante conurbazioni; assenza di caratterizzazione gli uni, surdeterminazione gli altri.

Seppur con varie sfumature, le molteplici declinazioni si basano tutte su di una stessa idea: quella di ambito spaziale identitario e preesistente. Nel corto circuito tra omologazione e identità pongono la specificità del luogo come elemento dato che condiziona, nell'adesione o nella reazione, l'esito formale dell'opera, dimenticando che l'identità è categoria dinamica e relazionale, che si "costruisce" nel progetto.

Dunque "luogo" non è ambiente, non è contesto, non è sito, non è paesaggio, né un loro punto particolare, con un proprio *genius*. Cos'è, allora?

L'interrogativo rende inevitabile far ricorso alle etimologie nell'inesauribile riserva di senso che custodiscono. I greci avevano più termini per dire la dimensione spaziale. *Diástema*: l'estensione dell'intervallo articolata rispetto a un soggetto come misura di una distanza. *Ek-stásis*: lo spostamento o il mutamento di posto come "delirio" e estroversione. *Khôros*: la regione o la contrada e quindi l'identità del territorio come paese. *Tópos* la località specifica legata al corpo, il suo posto circostanziato. *Lóchos* era invece il punto in cui riunirsi per l'imboscata, luogo di insidia disposto alle strategie militari in risposta alla pericolosità del territorio. *Poù*, infine, l'avverbio interrogativo che chiedeva del luogo ma sempre in riferimento a una logica modale: "dove?" e "come?" insieme.

Saranno le parole *khôros* e *tópos*, che costellano la riflessione filosofica sul senso dello spazio e del luogo, soprattutto in autori cardine quali Platone e Aristotele, a guidare il nostro ragionamento.

Nel *Timeo*, tematizzando la spazialità primordiale, Platone parla di *Khóra*, come "ricettacolo" nel quale le mescolanze fisiche dei proto-elementi, attraverso un corretto scuotimento, vengono ordinate secondo misure e ritmi, di modo che ogni cosa pervenga al suo luogo proprio. Ubiqua disposizione ad accogliere il divenire di ogni essenza – la sua significazione e la sua determinazione – *Khóra*, ingenerata e indistruttibile, preesistente alla stessa natura, è "spazio-sempre": luogo insituabile del sopravvenire che tutto situa. In essa la materia si forma secondo le occorrenze del moto naturale degli elementi, perciò è detta "causa errante".

Necessaria dimora e accidentale destino, "madre e nutrice (...) amorfa e sempre vergine", proteiforme e invisibile, non ha forma propria ma è ciò in cui e da cui ogni cosa prende forma: il comune fondo di confusione dal quale identità e alterità prendono le mosse. È il sostrato indispensabile perché l'immagine (*eidós*) possa ancorarsi all'essere e l'ambito dei differimenti necessari perché le cose possano darsi e avere luogo nella mutua relazione. Articolandosi e differenziandosi tra loro, nel movimento di contrasti e di distinzioni del processo di spaziamiento - *Espacement* lo dice Derrida – le cose si definiscono e i significati si delimitano.

Khóra è ciò da cui si separa e si distingue, ciò che si sottrae facendo posto ad altro. Già nella radice del suo nome, implica uno svuotamento (*khóris* = senza) e un distanziamento (*khórisimós* = separazione e allontanamento). Connessa al "tratto", è luogo di iscrizione di tutto ciò che al mondo "si marca", associata da Platone alla tavoletta di cera, materia amorfa da incidere con i tratti dello stilo per poi cancellarli.

Ricettacolo (*endékhomeon*) la dice Platone, dove l'ambiguità del suo accogliere è ben detta dal verbo greco *endékhomai* che significa “ricevere, esprimere, succedere”; precisa Derrida: “prendere su di sé, in sé, presso di sé, l'altro da sé”. Dunque *Khóra* dice anche l'esperienza dell'ospitalità e il passaggio della soglia da parte dell'invitato che deve essere chiamato, destinato, atteso, ma pur sempre libero di venire o meno”. Mette in gioco l'eventualità dell'invito e dell'accettazione, ribadita dalla parola *endekhoménos* che significa “per quanto è possibile”.

Né generatrice né generata, né sensibile né intellegibile, né forma né materia, né maschile né femminile... chiasmo tra tutte le possibili dicotomie del Timeo, *Khóra* riceve e dà luogo a tutte le determinazioni senza possederne alcuna, le accoglie solo provvisoriamente, come forme date o ricevute – “marche o impronte” -, in una genesi paradossale che è al tempo stesso continua e discontinua rispetto al suo produrre, contenente e contenuta rispetto al suo svolgimento, situante e situata rispetto al suo luogo. Non è un fondo stabile e già costituito ma è essa stessa a costituire a-posteriori il proprio fondo in un movimento circolare in cui il fondante fonda ciò che lo fonderà.

Sfuggente a ogni traduzione tropica o interpretativa, mai risolta nei molti nomi - “luogo, posto, area, regione, contrada” - e nelle tante figure - “madre, ricettacolo, nutrice, porta-impronta” - che vorrebbero fissarne il senso, non può essere contenuta né raccolta in nessuna definizione perché è essa stessa ambito di definizione. Sta al di là del nome e del senso dell'essere. Né paradigma ideale (intellegibile e immutabile) né cosa sensibile (imitazione dell'*eídos*), è di un “terzo genere (...) difficile e oscuro”. Può essere intesa solo da un ragionamento spurio, un “pensiero bastardo”, atto a connettere la percezione determinata degli elementi sensibili, nel loro incessante trasformarsi, all'intellegibile che di quella determinazione è forma generale e immutabile. Perciò è in ogni percezione ed è detta *haptón*, quasi a sottolineare l'idea dell'apprensione tattile di uno spazio corporeo il cui assetto consente l'orientamento. Con Platone, riletto da Derrida, *Khóra*, ci ricorda che il luogo è questione “concreta”, etimologicamente attiene a “ciò che è cresciuto insieme”, a quanto si è definito in relazione con altre cose, per cui i rispettivi elementi sono strettamente connessi.

L'assetto relazionale che struttura la messa in forma della materia attraverso il processo di spaziamento, richiama l'idea di definizione che sottende la riflessione aristotelica sul luogo, “limite primo immobile del corpo contenente”. Nella *Fisica*, Aristotele si interroga sugli enti, discriminati in base al loro “essere per natura” o essere “per altre cause”, e sul divenire che muove la *phýsis*, *kínēsis* dalla triplice modalità: locale, qualitativa e quantitativa. Studiando il movimento e le sue condizioni, indaga l'ambito in cui avviene, mettendo in questione sia l'espressione “dove-come” (*poû*) sia il termine “luogo” (*tópos*). Connette dunque determinazioni logiche di circostanza e di modalità e individuazione spaziale del corpo e accomuna rapporti di relazione e categorie di quantità. Il “dove” del moto degli enti, “questione grave e difficile”, attraversa i primi cinque capitoli del libro Δ, in cui si analizzano fenomeni concreti, si smontano ipotesi di senso comune, si confutano opinioni di filosofi precedenti.

“Luogo” dice la collocazione del corpo nello spazio: è imprescindibile dal corpo – “non è distinto da ciò di cui è luogo” - ma “non è corpo”, prova ne sia che in uno stesso luogo possano darsi più corpi differenti e che ciascun corpo può cambiare luogo pur conservando inalterata la propria identità. D'altro canto, non è nemmeno spazio vuoto, preesistente agli enti, né astratto contenitore del loro movimento. Strettamente connesso al corpo, “luogo” è il suo limite: bordo estremo che lo ricopre e al tempo stesso se ne differenzia. La delimitazione, come superficie che disegna, richiama i concetti di aspetto (*eídos*) e di forma (*morphé*) e, come modellazione tridimensionale, allude alla massa, “alla materia (...) raccolta tutta insieme e determinata dalla forma”. Ma entrambe le nozioni - quella di figura avvolgente e quella di mole materica - sono inseparabili dal corpo e quindi ben lontane da poter dire il luogo.

“Luogo” non è forma, né materia, né intervallo spaziale. E' “altro” dal corpo: è occupato da corpi sempre diversi, in un rimpiazzamento continuo, e rimane sempre immobile, pur accogliendo il movimento di ciascuno. Ma è pur sempre il corpo a determinarne la geometria e a commisurarne la metrica, poiché “luogo” è ciò che lo circonda: limite “contenente” la cui immobilità fa problema. Da un lato, infatti, contiguità e coestensività con il corpo lo vorrebbero mobile, nella misura in cui si muove il corpo che contiene; dall'altro è detto immobile, in apparente opposizione alla mobilità del corpo.

Come può il luogo rimanere immobile e al tempo stesso essere sempre in contatto con il corpo che invece si muove? I due esempi aristotelici, del vaso e del fiume, che declinano le differenti nozioni di «luogo proprio» e di «luogo comune» - interpretate rispettivamente come muoversi *con* il luogo e come muoversi *nel* luogo o anche come essere *del* luogo e come essere *nel* luogo - possono risolvere l'interrogativo.

Il vaso colmo vede l'acqua muoversi al suo interno da una parte all'altra, mentre la massa liquida nel suo complesso rimane immobile, almeno fino a quando il vaso non cambia posto. Ambito di movimento esso stesso suscettibile di moto, il vaso è dunque “luogo proprio”: contenitore mobile che porta con sé ciò che contiene.

Differente il caso del fiume. Contiene la nave, ma la nave ne occupa solo una piccola parte, pari al suo volume delimitato dall'acqua. Come quella nel vaso, anche l'acqua nel fiume si muove, scorrendo ininterrottamente, con

la differenza, certo non trascurabile, che l'alveo che la contiene è un vaso difficilmente trasportabile. Ogni natante forma un'unità con la parte di acqua che lo ospita e che lo delimita: costituisce un "luogo proprio" che si muove cambiando la posizione dei propri limiti in base alla contiguità con la superficie del corpo. Il fiume, invece, complessivamente, è luogo immobile di ciascun natante che si muove in esso, sempre in contatto con le estremità di ciascun corpo. Ne deriva il suo essere "luogo comune", che accoglie il moto condiviso dei tanti natanti che lo attraversano e che è divisibile in tanti luoghi propri quanti sono i corpi che lo solcano e quante le posizioni che di volta in volta essi assumono.

Non semplice questione di contenente e di contenuto, il *topós*, dunque, si definisce rispetto ai molti "modi" in cui "una cosa è detta essere in un'altra", perché il suo limitare vuole la stabilità e la quiete in contrapposizione al movimento dei corpi che delimita e perché il suo contenere sussiste in modo stabile e durevole a fronte della mutevolezza di ciò che contiene. Pertanto va pensato secondo le nozioni apparentemente contraddittorie di unità identitaria del luogo e di distribuzione differenziale delle cose in esso, di immobilità del contenente e di mobilità del contenuto, di intero stabile e di parti che in esso si dispongono e si muovono. Alle categorie della quantità, l'estensione del contenente, affianca significativamente le modalità della relazione, il contatto del limite.

In una prospettiva analogica, mette in gioco il tutto e le parti. La relazione unità/molteplicità, come rapporto fissità/movimento – ancora un modo di dire la differenza ontologica essere/divenire – è un altro nodo su cui si arrovela il pensiero aristotelico, in un certo senso speculare alla questione del luogo. L'intero è composto di parti e le parti costituiscono l'intero che, privo anche solo di una di esse, non è più tale. Le parti dunque non si risolvono in esso, subordinate come pezzi o frantumi, ma autonomamente decidono dell'intero, permettono cioè di concepirlo impedendone il possibile mutilarsi. Allora, l'intero non è semplice totalità che fagocita il gioco delle parti, né la parte è semplice pezzo che non intenzioni da sé, autonomamente, l'intero.

Lo stesso può dirsi della relazione luogo-corpo, dove il luogo è l'intero contenente che ospita le parti contenute, conformandosi proprio nell'offrirsi dei corpi al reciproco delimitare. Luogo è "dove" il corpo finisce e il luogo ha fine dove gli enti che contiene pervengono al proprio limite, presentandosi nella loro figura estrema. Pertanto, implica la discontinuità di cose differenti – il corpo e il suo intorno – e la relazione inscindibile tra esse – il reciproco contatto. Dice prossimità e distanza, legame e conflitto, isolamento e apertura.

E' appunto, "limite": nell'etimologia latina *limes* e *limen*, al tempo stesso. *Limes*: il cammino che cinge un territorio racchiudendone la forma e proteggendone l'accesso. *Limen*: la soglia attraverso la quale in quel dominio si può entrare o uscire. Non semplice partizione né ritaglio che divide, ma relazione e reversibilità. Non semplice bordo né chiusa frontiera, ma il toccarsi vicendevole di contenente e contenuto. Le rispettive estremità in immediato contatto.

Come ci ricorda Massimo Cacciari, "luogo" è "con-fine": delimitazione che definisce, dando nome e forma, proprio nel "de-lirio" del dentro-fuori, nel continuo scambio tra identità e alterità. Sull'orlo estremo il corpo si fa contatto con le estremità dei corpi contigui e si arrischia alla relazione con essi, nella condivisione di una finitezza che è determinazione fisica e delineazione formale, disposizione e disegno. E' compiutezza e compimento, da perseguire nella relazione e nel contatto - *ad-finitas* come "mancanza-ad-essere" che invita alla "comunanza-d'essere".

Davvero il luogo è *eschaton* del corpo. Sul confine si decide la sua sorte: arrischiarsi a una relazione difficile - accordo tra distinti sempre esposto al pericolo del conflitto ma autenticamente generativo di "luoghi comuni" - o sottrarsi a quel tocco e relegare ai margini, definire escludendo l'altro e in tal modo creare spazi claustrofobici. Luoghi *idiotés*, "fuori-legame" secondo l'etimo greco, dove il confine si fa ottusa frontiera, sottraendosi al tocco vitale dell'esser-luogo per pretendersi "immune" dal contagio della relazione. "Non-luoghi", dove l'eccesso di chiusura si traduce in privatizzazione di un'identità impossibile a dirsi perché si nega all'*ek-sistere* e al suo esporsi: all'apertura verso il mondo - grazie alla soglia-*limen* - che fa di ogni luogo la messa in scena di un'estasi declinando l'assetto relazionale del confine. Nessuna isolata chiusura, introversione totale, ma nemmeno manifestazione piena, eliminazione di ogni nascondimento. Il movimento dell'*ek* lega inscindibilmente il fuori a un eccesso: a un'eccedenza che non si lascia né assorbire né bloccare. Uscire da sé (*ek-sistere*) non è svelarsi, rendersi pienamente trasparente, ma è un abbandonarsi all'esistenza, al suo differire da sé e al rapporto con l'altro. E' esposizione di una finitezza e di un limite - di una pelle direbbe Jean Luc Nancy riformulando il termine come *expeasition* in riferimento al corpo letto come luogo di identità singolare, pura exteriorità condensata sul bordo.

Khôra e *tópos* orientano l'approccio al territorio, a partire dalla geografia, come coppia oppositiva che, in uno strano scherzo del destino, chiama "corografia" – già con Tolomeo – la scienza delle aree regionali e la loro caratterizzazione storica antropologica e sentimentale e "topografia" lo studio della conformazione del suolo e la misurazione della sua estensione. L'una diventa questione qualitativa di identità e l'altro faccenda quantitativa di dimensione fisica, pur sottolineando la complementarietà indissolubile dei due termini.

Heidegger ripropone questo dualismo essenziale in connessione con la costruzione, nell'ormai inflazionato saggio "Costruire, abitare, pensare". Tematizza i tre termini in stretta relazione, fino a identificarli come azioni

precipue dell'uomo che denotano tutte una modalità. Costruire (*Buan*), connesso etimologicamente con abitare (*Buan*), è il modo di essere al mondo dell'uomo (*Bin*). L'uomo è in quanto abita e costruisce il suo luogo nella relazione identitaria tra il proprio essere e il mondo. Come già aveva compreso Aristotele, essere e luogo sono in rapporto speculare. Essere è essere in un luogo, definito e singolare, teatro del divenire dell'ente, e il luogo è il suo limite.

Il ponte sul fiume – di nuovo un ente o “cosa” (*Ding*) in rapporto all'acqua e al suo scorrere a sottolineare l'eventualità di ogni fondarsi – è esempio paradigmatico del luogo. “Leggero e possente, il ponte si libra al di sopra del fiume. Esso non si limita semplicemente a collegare due rive già esistenti. E' proprio soltanto il paesaggio del ponte che rivela le rive come tali. (...) Esso unisce il fiume, le rive e il territorio in reciproco vicinato. Il ponte raduna intorno al fiume la terra come regione. (...) Esso è un luogo”: è sì un percorso tra due estremi, ma mettendoli in relazione, rende possibile misurare la distanza del loro intervallo, sul piano fisico, e tradurre in distese di paesaggio i semplici bordi di terra delle rive, su quello mentale.

Capace di “mettere insieme” e di “confrontare”, di “unire” e di “spiegare” gli elementi sparsi della natura e l'estensione indeterminata del loro spazio, è *Ding* (cosa) in assonanza con *Thing*, arcaicismo che significa “raduno”. Connette più livelli di senso, immanenza e trascendenza, con tutta la pregnanza del “simbolo”, che per i Greci era il frammento di coccio rotto al momento del congedo e consegnato all'ospite perché in futuro potesse riconoscere la casa che lo aveva accolto e farsi riconoscere a sua volta. Il ponte è luogo proprio in quanto frammento o piuttosto parte della dimensione cosmologica del *Geviert*, la “Quadratura di terra e cielo, mortali e divini”, cui “accorda un posto” avendone cura.

Come già in Aristotele, luogo è rapporto tra parte e tutto, è questione di relazione e di distribuzione. La *partitio* – articolazione che distribuisce ogni volta secondo la loro eccezione i limiti o i fini del singolare - è il principio che per Leon Battista Alberti mette in relazione la dimensione spaziale generale di *regio* e *area*, connotazioni ideale e fisica del territorio, con le componenti singolari dell'edificio – *paries*, *aperitiones*, *tectum* – che ne sintetizzano la superficie avvolgente, il limite. La definizione è “pratica del limite” che disloca le parti all'interno e posiziona rispetto all'esterno. Dar forma a un'architettura - comporre le parti e configurare gli elementi – è “mettere in relazione”, mettere a contatto i confini delle diverse singolarità, equilibrare il reciproco toccarsi in una sorta di maieutica del limite che materializza la costruzione.

L'architettura è fondamentalmente “arte di relazione”, come sottolineano i tanti termini che denotano il suo fare. “Costruire” (*co-struere*) è disporre e collocare insieme, ordinare e ordire molteplici elementi. “Comporre”, (*cum-ponere*) è porre insieme, concertare e armonizzare, mettere in opera un sistema di rapporti. A guidarli il principio della *concinnitas* (da *cum-canere*) che Alberti definisce *concordia et conspiratio partium*, ovvero “accordo di tutte le parti, secondo una legge precisa che impedisce che vi si aggiunga tolga o modifichi cosa alcuna, pena il guastarla”. *Concinnitas* è luogo impervio in cui riconoscere i dissidi, organizzare le differenze, tramare di senso le contraddizioni, perché possano comunque cantare all'unisono (*cum-cano*). Un magico punto di equilibrio, capace di custodire le parti e l'intero come qualcosa di inscindibile nel loro reciproco costituirsi e contraddirsi. Questione di ritmi, relazioni, rapporti... il ritmo astratto della quantità (*numerus*), la relazione geometrica delle dimensioni spaziali (*finitio*), l'ordine topologico dei rapporti posizionali e distributivi (*collocatio*) regolano il suo difficile processo di armonizzazione: accordo discorde dove è udibile ciascuna voce e il loro insieme dissonante.

Disponendo e ordinando, la costruzione “accorda un posto” e genera luoghi, proprio a partire dal bordo - *péras* per i greci - che, nelle parole di Heidegger è “ciò a partire da cui una cosa inizia la sue essenza”. *Péras* è “confine”, limite reversibile e non ottusa frontiera, come ci ricorda l'affinità etimologica con *peîrar*, la fune che Zeus e Persefone tendono per separare gli eserciti in guerra, e con il verbo *peráino*, che significa legare e compire, stringere e finire; mentre *ápeiros* è l'illimitato, puro spazio omogeneo e isotropo, aperto e indefinito perché sciolto da ogni legame.

Il luogo si dà nel confine, nella dialettica tra separazione e attraversamento: tra la determinazione di un interno protetto e la mutevolezza del gesto proteso all'esterno, poiché non c'è limite al di fuori del gesto che l'attraversa, né gesto se non nell'oltrepassamento del limite. L'indefinita apertura dello spazio dischiude la possibilità del luogo, in una complementarità indissolubile, essendo l'uno l'ubiqua potenzialità di accogliere, come la *khôra* platonica, l'altro la posizione specifica in cui tale possibilità si manifesta, nella fisicità del luogo-*tópos*.

Non a caso nel saggio di George Simmel, “Ponte e porta”, lo straordinario potere di separare e connettere di cui gode l'uomo è incarnato dal ponte, ma soprattutto dalla porta, cerniera tra lo spazio dell'uomo e ciò che è intorno, che rende reversibile la connessione unidirezionale del ponte. Più del muro, limite muto e passivo, più della finestra “via dello sguardo” direzionata sul fuori, la porta relaziona al mondo. Se “luogo” è avventura di frontiera, chiasmo che incrocia il fare spazio al donare luoghi, definendo nell'aperto il limite entro il quale disporre e accordare le cose e raggruppare gli eventi, il suo destino è sulla soglia: *limes* offerto al passaggio, al movimento e allo scambio, poiché il trapassare non è che celebrazione della delimitazione protettiva, così come la mutevolezza

del vivere è garanzia della definita separatezza.

Il luogo, quindi, non è semplice porzione di spazio, prodotta da un sezionamento o da un taglio, ma è ciò che orienta e direziona, ciò che dà senso. Spazio definito, che permette di instaurare un sistema di coordinate, di stabilire delle distanze, di misurare delle dimensioni e di tradurle in relazioni di prossimità o di lontananza, perché possano orientare il cammino nell'aperto. Solo uno statuto di totale extra-territorialità, di radicale discontinuità tra luogo e spazio, rende possibile l'appropriazione e l'apertura come disposizione ad essa. Costruire luoghi è operare "spaziamenti" e produrre differenze. La sua possibilità si dischiude nel frammezzo, tra l'apertura del "fare spazio" e la chiusura del "raccolgere che domina il luogo", tra *die Leere* (il vuotare) e *das Lesen* (il raccogliere).

Nell'architettura contemporanea sembra ormai persa ogni consapevolezza dell'essenza fortemente relazionale del luogo-limite, passivamente assimilato all'intorno, all'ambito di intervento quale orizzonte di senso del progetto, in un contestualismo sempre incline a tradursi in determinismo. Il luogo, invece, è "aforisma", fedele all'etimologia greca. *Aphórisma* è la cosa serbata per l'offerta: implica selezione e destinazione, delimitazione e determinazione. *Aphorízo* è l'atto del separare: definire limiti e termini per appropriarsi e contraddistinguersi al tempo stesso. L'orizzonte che risuona in *orízo* è esso stesso esito del suo limitare e decidere, ulteriormente rafforzato dal prefisso *apó* che dice separazione e provenienza.

Il luogo è condensazione spaziale, traduzione dello spazio astratto e universale in vaso concreto e singolare, riduzione dell'infinità del mondo alla finitezza dell'architettura. E, ci ricorda Derrida, la traduzione non è mai innocente, univocamente garantita da una tradizione condivisa che si vorrebbe condensata nel *genius loci*; piuttosto reclama sempre un certo tradimento per poter essere sempre riscritta.

Il luogo, dunque, inerisce al processo formativo ed è strettamente legato all'opera architettonica e alla matericità con cui segna lo spazio. Non esiste prima e separatamente dalla costruzione, piuttosto è l'esito del suo fare, del suo concreto "spaziare" e "dare spazio". Con Heidegger "dovremmo imparare a riconoscere che le cose stesse sono luoghi e non soltanto appartengono a un luogo".

Più provocatoriamente il monito di Bruno Zevi ci mette in guardia: "Sotto sotto i patiti del *genius loci*, anche se lo negano, sono positivisti e deterministi, vorrebbero imporre forme assonanti all'ambiente (...) invero bisognerebbe raccomandare di preoccuparsi del "genio", trascurando il *loci*, poiché se il genio opera, crea i luoghi".

Pur sfuggendo all'idea dell'architettura come fare tecnico-artistico autoreferenziale del soggetto che produce autonomamente l'oggetto appropriandosi del mondo, non bisogna nemmeno cadere nell'equivoco opposto, cercando a tutti i costi nel territorio sicuri criteri deterministici per la progettazione, dimenticando che già il richiamo alla specificità del luogo presuppone una certa generalizzazione. Il progetto non deve spettacolarmente "delirare" - etimologicamente: eccedere i limiti - ma nemmeno abdicare passivamente alle ragioni del sito; piuttosto deve situarsi nell'ambito vitale di quel "tra", in quel frammezzo in cui ogni singola architettura potrà far risuonare, al limite - nei limiti della propria *concinntas* e nel limite della propria definizione materica - la relazione tra la sua singolarità corporea e le condizioni trascendentali-ambientali di possibilità, alchemico materializzarsi di un incontro di parti differenti per essenza e per scala.

Si progetta "il" luogo - e non "sul" luogo, "nel" luogo, "dal" luogo o "per il" luogo - in una "proiezione" che segna il luogo: modella la sua immagine singolare perché possa accogliere la costruzione e contrassegnarne l'identità. Come ribadisce Mark Wigley, tutto questo era ben chiaro a Le Corbusier. Lo aveva appreso nel "Viaggio in Oriente", dalle opere millenarie e dai paesaggi suggestivi che aveva avuto modo di ammirare, tanto da affermare: "l'architettura è (...) portavoce del luogo (...) un eloquente linguaggio degli uomini che avevano raggiunto la padronanza dei luoghi". Una padronanza declinata operativamente come presa di distanza - e figurata nei *pilotis* - nella consapevolezza dell'artificialità della costruzione, il cui compito è "progettare e disegnare i luoghi" piuttosto che "de-signarli", assumerli passivamente e delegare ad essi ogni senso.

Quest'approccio si chiarisce nel commento ai progetti sudamericani, in una conferenza del 1929. "I dintorni (...) avviluppano nella loro totalità come in una stanza". Il paesaggio, risolto come stanza e introiettato nell'edificio come insieme di vedute, è l'effetto della costruzione che trasforma il territorio in manufatto. Il luogo si progetta assieme all'edificio: "è" architettura - in quanto confine-limite - e la sua identità artificializzata fonda ed è fondata dalla costruzione. Il sito diventa manufatto già con lo schizzo che ne rappresenta i tratti essenziali trasformandolo in paesaggio, come le viste dal transatlantico che delineano il volto della nuova Rio De Janeiro: una città orizzontale che contrappunta la verticalità dei monti sullo sfondo, ignorando la morfologia del terreno e agendo come linea di terra rispetto alla quale leggere le emergenze del territorio, il suo paesaggio. "Gratta-terra" lungo quasi cinque chilometri, con gli alloggi sospesi sotto il nastro autostradale, si dispiega sinuoso su di un territorio già ripensato, trasformato dall'immaginazione dell'architetto. Perciò può essere esportato e riproposto ad Algeri, come dispositivo per conquistare il territorio - fuggendo il "terribile" che assieme all'"incanto" risuona nella radice *terreo* - e addomesticarlo con il "controllo delle vedute", sì da "estendersi sino a fondare un impero che arriva fino ai confini di orizzonti esterni". Le Corbusier costruisce il luogo conquistando il panorama, "incorniciando il paesaggio" piuttosto che occupando il suolo. Posiziona il "gratta-terra" sul terreno "come un aeroplano che sta

atterrando”. Quando più leggero è il tocco tanto più forte è il controllo. L'edificio-viadotto, poggiato sui *pilotis*, non violenta il suolo, piuttosto informa il paesaggio, inquadrandolo nelle aperture e direzionando lo sguardo su di esso, perché “un luogo o un paesaggio non esistono se non per come li vedono i nostri occhi”.

Paradossalmente, Le Corbusier arriva a definire “tangibile espressione dell'identità della regione” quell’acquedotto fuori-scala”. “Topografia e clima”, condizioni contestuali, sono gli elementi identitari tradotti in immagine e “proiettati” sul territorio in contrapposizione alle differenze incontrollabili dell'intorno, lavorando sulla relazione tra identità individuale del manufatto e caratteristiche diffuse del paesaggio, nella dialettica tra “luogo proprio” e “luogo comune”.

Se la relazione con il territorio è questione di “atterraggio”, uno stesso progetto può anche adattarsi a siti differenti. E' il caso del Palazzo della Lega delle Nazioni, che a partire dal 1927 vedrà differenti localizzazioni. Il tema del legame comunitario tra i popoli si rispecchia nell'idea di luogo come elemento unificante: la foresta, il lago e i giardini sono “la terra promessa delle nazioni” e la disposizione degli edifici è concepita come un giardino che voglia preservarne la “meraviglia” in “un atto di devozione”. La sacralità dell'ambiente naturale diventa faccenda di sguardi che la “guardano” e ne hanno “ri-guardo”. Le Corbusier ritiene che il suo intervento “dall'esterno (...) deve sottrarsi al luogo; dall'interno deve integrarlo”. Deve aggiungere senza toccare, atterrando nella foresta con tocco leggero - l'appoggio lieve dei *pilotis* che quasi non intaccano il terreno - per inquadrare il paesaggio nelle finestre, sì che diventi parte integrante di ogni stanza. La relazione visiva è il legame essenziale tra edificio e intorno, capace di rendere trasparente la costruzione nel momento in cui lo sguardo sul fuori si fa totale, smaterializzando l'opacità del limite per “inserirsi nel luogo in maniera sottile ed eloquente, assorbendone il potere di commuovere e offrendogli in cambio gli elementi sinfonici della geometria umana”. Un fotomontaggio, con una vista dell'edificio incollata su una fotografia del paesaggio, prova il felice esito dell'impatto sull'ambiente e della traduzione del luogo in manufatto. La costruzione del luogo è perfettamente riuscita, tant'è che il Palazzo può cambiare più volte sito: dal Lago di Ginevra (1927) alle colline della sezione Ariana (1928) al lungofiume Escaut ad Anversa (1933)... “come un ebreo errante (...) alla ricerca di una patria”. L'assoluta leggerezza del tocco gli consentirà di librarsi e di atterrare in aree diverse con minimi cambiamenti di postura, “come l'animale e l'uomo assumono diverse posizioni o atteggiamenti a seconda che si trovino su un terreno piano, scosceso o accidentato”. Dovunque domina l'orizzontale: la linea-limite che “scolpisce il luogo” definendo il contorno e modellando il paesaggio.

La lezione corbuseriana ci ricorda, dunque, che “luogo” è questione di “tocchi”: limite corporeo che si caratterizza nel modo in cui “con-divide” il “con-fine” con quanto è intorno. Ma può esserci ancora luogo-confine nello spazio della globalizzazione che annulla ogni distinzione tra mercato e territorio, tra produzione e bisogni, tra individuo e gruppo, tra reale e immaginario, in infiniti “sconfinamenti”? Quale luogo potrà mai essere “disposto e ordinato” nello spazio virtuale, distesa omogenea e isotropa di punti irrelati nelle comunicazioni discontinue di Internet, in cui tutti “de-lirano” di poter essere ovunque in “tempo reale”, azzerando distanze e intervalli, ma schizofrenicamente sfuggono il contatto diretto, senza relazioni e senza luoghi comuni privatizzano la propria sfera vitale e trasformano lo spazio corporeo della “presenza” - il “qui” del luogo - nell'ambito immateriale della “presenzialità” - l’“ovunque” della rete?

Privo di note, “fuori luogo” rispetto al formato digitale, questo testo si definisce a “contatto” con altri saggi, non sempre indicati, per non appesantire la scrittura. Il più importante: M. CACCIARI, “Nomi di luogo:confine”, in «Aut-Aut» n. 299-300/2000, “luogo a procedere” di tante riflessioni.

L'IDEA DEL CYBESPAZIO SUL GRANDE SCHERMO

Alberto Cassani

Sembra paradossale pensare che il cinema – che avrebbe tutte le opportunità per fare del cyberspazio uno dei suoi luoghi preferiti – si sia in realtà avventurato ben poco lungo le autostrade informatiche cui William Gibson ha dato un nome nei primi anni Ottanta. E quando l'ha fatto, l'ha fatto spesso in maniera poco convincente. Al cinema è infatti sempre, o quasi sempre, mancata la capacità di raffigurare visivamente il cyberspazio in una maniera realmente intrigante e interessante. O forse è mancato solo il coraggio, perché il cinema si è sempre sentito in dovere di umanizzare il flusso di informazioni che popola il cyberspazio, spesso in modi che farebbero accapponare la pelle a qualunque tecnico informatico del mondo.

Proprio nello stesso anno in cui Gibson conia il termine *cyberspace*, il 1982, arriva nelle sale statunitensi *Tron*, che per quasi vent'anni sarà il più fulgido esempio di rappresentazione cinematografica del cyberspazio. Questo nonostante la Hollywood degli anni Novanta abbia adattato per il grande schermo due racconti dello stesso Gibson, *Johnny Mnemonic* e *New Rose Hotel*. Con *Tron*, il regista e sceneggiatore Steven Lisberger infila aberrazioni informatiche fin dall'inizio e mescola il cyberspazio vero e proprio con una più "semplice" realtà virtuale – che avrà raffigurazioni filmiche più precise nei successivi *Brainstorm* e *Il tagliaerbe* – ma avendo voluto concentrarsi sul mondo dei videogiochi è diventato l'idolo degli adolescenti *nerd* dell'epoca.

In questa sua prima regia per il cinema, Lisberger decide di dare ai vari *software* l'apparenza dei loro creatori umani e all'ambiente organizzato dal sistema operativo la struttura di una dittatura da cortina di ferro. O se vogliamo, quella di un'antica tirannia dedita allo schiavismo e ai giochi circensi, perché, come detto, il punto focale del film sono i *videogame*. Le linee di luce che Gibson descriverà in *Neuromante* due anni dopo non sono qui "ammassi e costellazioni di dati", ma scie lasciate da motociclette che corrono all'interno di un labirinto tentando di bloccarsi la strada a vicenda o da frisbee usati per mettere fuori combattimento gli avversari. Ma se è vero che agli occhi dello smalzato pubblico del XXI secolo l'idea di dare una raffigurazione umanoide ai processi elettronici può apparire banale e forse persino stupida, a quelli degli adolescenti dei primi anni Ottanta era parsa un'intuizione stupefacente nella sua semplicità ed efficacia. Non dimentichiamo che all'epoca la fantascienza non aveva la (già poca) dignità che le si riconosce oggi, figuriamoci i videogiochi, e quello era il modo migliore – forse persino l'unico possibile, in quel momento – per rendere il film accessibile a chi non conoscesse almeno uno dei due ambiti. A riprova di questo ci sono i dialoghi italiani, che si sforzano di rendere comprensibili a tutti situazioni e personaggi legati al mondo dell'informatica ma dimostrano in un paio di occasioni come gli stessi traduttori non avessero ben chiara l'ambientazione.

Prodotto dalla Walt Disney, *Tron* è stato il primo film hollywoodiano a fare un uso massiccio della *computer graphic*, usando luci e colori per creare un mondo cibernetico di grande effetto disegnato tra gli altri dal fumettista francese Moebius e sottolineato dalle musiche di Wendy Carlos, che prima di cambiare sesso era stato uno dei pionieri della musica elettronica (anche con la colonna sonora di *Arancia meccanica*). Un mondo, però, sostanzialmente inerte. Se vale la similitudine concettualizzata da Gibson tra le luci del cyberspazio e quelle di una città che corre via sotto gli occhi dell'osservatore, le luci di *Tron* sono quelle di fuochi accesi in piccole oasi immobili sparse all'interno di un deserto affascinante ma senza vita. Esattamente come, ad esempio, le città marziane abbandonate dai terrestri raccontate da Ray Bradbury ne *La gita da un milione di anni*, contenuto nelle sue *Cronache marziane*.





Ma era il 1982, e vedere un programmatore di videogiochi come l'eroe che salva il mondo era un sogno che diventava realtà, per gli adolescenti. E vedere sul grande schermo quell'universo fino a quel momento solo sognato (da pochi) lasciò a bocca aperta il grande pubblico, permettendo alla Disney di incassare molto più di quanto speso per realizzarlo nonostante la concorrenza di pellicole come *E.T.* e *Blade Runner* e consegnando il film al culto pagano degli appassionati.

Sono dovuti passare quasi vent'anni prima che il cyberspazio riuscisse a trovare nuovamente lo stesso successo di pubblico, pur in una versione completamente diversa da quella ideata da Lisberger. Quando, all'inizio di aprile 1999, uscì nelle sale statunitensi *Matrix* il pubblico rispose con entusiasmo, facendo balzare il film in testa alla classifica degli incassi del week-end con una cifra tre volte più alta di quella incassata dal secondo classificato (la commedia giovanile tratta da Shakespeare *10 cose che odio di te*) e due volte più alta rispetto al miglior incasso di tutti i tempi per un film uscito in quello stesso periodo dell'anno. Per quanto la Warner Bros. potesse credere

nelle possibilità commerciali della pellicola, un simile successo era tutt'altro che ovvio. Certo, il protagonista Keanu Reeves aveva un grande tramo sugli adolescenti che amano andare al cinema, ma i due registi avevano in curriculum solo due filmacci e il tema era comunque ostico per i non appassionati di fantascienza. In realtà, però, in quei vent'anni scarsi dall'uscita di *Tron* l'abitudine del grande pubblico al cyberpunk era aumentata a dismisura. Merito non solo della letteratura di genere ma anche e soprattutto dei prodotti audiovisivi provenienti dall'Europa e dall'estremo Oriente, che proponevano una fantascienza infinitamente più adulta di quella puntualmente presentata da Hollywood. E proprio a questo mare di produzioni straniere avevano attinto i fratelli Wachowski per ideare il loro film.

In modi e tempi diversi, il pubblico statunitense aveva incontrato e apprezzato personaggi come Max Headroom – avatar digitale di un giornalista televisivo, capace di spostarsi attraverso il cyberspazio e l'etere per comparire su qualunque monitor di computer o in qualunque televisore



per assistere la sua controparte reale – e opere come il cartone animato (e prima ancora il fumetto) *Ghost in the Shell*, ambientato in un mondo completamente informatizzato i cui abitanti hanno impianti cibernetici o corpi interamente robotici e gli antagonisti sono software informatici che hanno sviluppato una loro coscienza.

Proprio dal cartone di Mamoru Oshii hanno preso spunto i fratelli Wachowski per ideare la “digital rain” di *Matrix*, la pioggia di caratteri verdi che riempie lo schermo dei monitor e rappresenta in pratica il codice sorgente del cyberspazio in cui hanno ambientato la loro storia. Alcuni personaggi del film sono in grado di leggere il codice e capire cosa sta succedendo all’interno della matrice, ma la maggior parte delle persone ci vive all’interno senza avere consapevolezza del fatto che quella che loro credono essere la realtà è “semplicemente” una simulazione digitale. Gli esseri umani hanno infatti combattuto e perso una guerra contro le macchine, che ora allevano gli uomini per cibarsi della loro energia vitale, connettendoli alla matrice per dar loro l’impressione di vivere una vita normale.

Il cyberspazio di *Matrix* è quindi effettivamente un ambiente elettronico che mette in connessione milioni di persone, dando loro la possibilità di interagire tra loro e di costruirsi un simulacro di vita (pur senza esserne consci). Una realtà virtuale a tutto tondo, che accompagna gli esseri umani dalla nascita fino al momento in cui le macchine hanno bisogno della loro energia vitale, e che ci viene presentata esattamente come la realtà che viviamo noi ogni giorno, senza alcuna invenzione visiva se non le capacità sovrumane di cui sono capaci i membri della resistenza che cercano di porre fine al dominio delle macchine.

In effetti, ciò che appare comune agli esempi più noti di cyberspazio cinematografico è il fatto che i programmi elettronici diventino una minaccia per l’uomo nel momento in cui sviluppano una coscienza propria ed esercitano il libero arbitrio. Situazione non nuova, nel cinema come nella letteratura: da Asimov a *Terminator* passando per *2001: Odissea nello spazio*, i computer senzienti sono sempre stati il Male, il Nemico. E il cyberspazio ha dimostrato di essere il campo di battaglia perfetto.



L'ARCHITETTURA NELL'ETA' DEI SIMULACRI

Emmanuele Jonathan Pilia

Cyberspazio o meteora?

È difficile in questo contesto sottrarsi alla tentazione di citare il conio di William Gibson, che, nel 1984, definiva il cyberspazio come “una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati”¹. Una definizione che ebbe, sarebbe superfluo ricordarlo, un’influenza imponente: tra gli anni '80 e l’inizio del nuovo millennio un vasto numero di critici, filosofi e progettisti avviano un vivo e partecipato dibattito sul ruolo che avrebbe dovuto svolgere l’architettura in un mondo dove le trame della *realtà* virtuale iniziavano a intessere i loro nodi assieme ai fili che sostenevano la *realtà* reale. Leggendo saggi ed articoli di quel periodo è facile percepire una grande attesa, un’impazienza giocosamente infantile sugli orizzonti che di lì a poco sembravano dischiudersi: “l’architettura legata al *cyberspace* sta superando il momento teorico attraverso la concreta realizzazione di ambienti completamente digitalizzati. Nella ricerca per una totale dematerializzazione dell’architettura, gli architetti più attenti all’innovazione sembrano orientarsi verso un futuro dove lo spazio non sarà più connotato da limiti fisici ma dalla continua mobilità di situazioni tra il virtuale e l’interattivo. I muri saranno sostituiti da membrane ultrasottili in grado di assicurare sufficiente protezione e soprattutto offrire grandi superfici su cui proiettare immagini, testi e grafici uniti a straordinari effetti sonori”².

Il continuo riferirsi a un tempo prossimo futuro è particolarmente indicativo di questa attesa e meraviglia verso un mondo che non solo si riesce a immaginare, ma di cui già si cominciano a vedere forme e colori. Alla base di questo sentire neo-utopista vi è un colpo di coda delle scuole tardo positiviste, che vedono nei lunghi periodi di transizione la possibilità di manipolare l’evoluzione della storia. Questo è possibile grazie a una concezione binaria della storia, opponente un *prima* a un *dopo*, simile a quella concepita da Donna Haraway. Per la Haraway, infatti, la cultura occidentale è sempre stata caratterizzata da una struttura binaria ruotante attorno a coppie di categorie. Questo dualismo non è mai simmetrico, ma sempre basato sul primato di uno dei due termini: primato culturale, di genere, di specie, di razza. Haraway introduce quindi la figura del *cyborg*, il quale “è un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e organismo, una creatura che appartiene tanto alla realtà sociale quanto alla finzione”³. Privo di genere sessuale, razza o identità culturale, situata oltre i confini utilizzati per interpretare il mondo, l’immagine del *cyborg* mina alla base la costruzione di una storia dualistica, dato che la maggior parte degli individui sono in qualche modo *cyborg*, grazie all’uso di protesi, lenti a contatto, by-pass, per non parlare delle manomissioni chimiche del nostro corpo operate tramite medicinali o una alimentazione che solo pochi decenni fa sarebbe stata impensabile. Il corpo umano diviene così un terreno di sperimentazione e di manipolazione che scioglie la promessa di inviolabilità del “contenitore dell’anima”. Non vi è più alcuna naturalità opposta a una qualsiasi artificialità, invalidando così il sistema di pensiero occidentale incentrato sulla contrapposizione di due elementi antitetici. Parallelamente, diviene impossibile pensare all’uomo in termini esclusivamente biologici.

Queste considerazioni pongono un problema centrale per l’architettura, che da sempre si è nutrita del rapporto tra corpo e spazio: modificando uno dei due termini, il gioco cambia le sue regole. Le possibilità offerte dallo sviluppo tecnologico condussero quindi ad ipotizzare edifici in simbiosi biologica con i propri occupanti, città erette col fine di colonizzare i terreni vergini dello spazio virtuale, adeguatamente progettate per essere percorse da flussi di dati provenienti direttamente dalla corteccia degli individui, se non addirittura prevedendo la dissoluzione delle coscienze in questi ambienti.

Ma a partire dal 2001 l’interesse sul tema degli architetti inizia ad affievolirsi. L’ultima decade è stata, infatti, il teatro di eventi che hanno calamitato le energie e l’attenzione degli studiosi: l’attacco alle Torri Gemelle, il consolidarsi dell’Unione Europea, l’emergenza ambientale, la riscoperta delle pratiche *glocal*, hanno portato ad uno stato di emergenza perenne, comportando inevitabilmente ad un calo di popolarità verso le tematiche del postumano e del cyberspazio. La contingenza era sempre più immanente, e la *realtà simulata* non sembrava più sufficiente a fronteggiare le nuove problematiche che si paravano di fronte alla società. Si crearono così le basi per un nuovo *ritorno del reale*⁴.

¹ W. Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2003, p. 54.

² L. Centola, *Nuovi linguaggi*, in *L’Arcaplust* n° 36, Arcadata, Milano 2003, p. 48.

³ D. Haraway, *A cyborg manifesto. Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*, in *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*, Free Association Books, New York 1991, p.149.

⁴ Il riferimento è al libro del critico d’arte Hal Foster, *Il ritorno del reale. L’avanguardia alla fine del Novecento*, in cui viene descritto il processo che ha condotto, in arte, al bisogno di un nuovo *realismo*.

Il ritorno del reale

Un ritorno, o per lo meno un desiderio di ritorno del reale di cui una buona cartina tornasole è l'*Almanacco di filosofia*⁵ di Micromega, pubblicato nel luglio del 2011, in cui viene rimessa in discussione la validità del *Pensiero Debole*⁶ nel nuovo millennio. Molto interessante a questo proposito è il dibattito organizzato dalla redazione del sito web di Micromega⁷, che accoglie decine di interventi e opinioni di altrettanti filosofi. Tra questi, senza dubbio il più incisivo è il dialogo tra Gianni Vattimo e Maurizio Ferraris, i principali esponenti delle posizioni deboliste e neorealiste, che nel 19 agosto 2011 pubblicano su *la Repubblica* un serrato botta e risposta emblematicamente intitolato *L'addio al pensiero debole che divide i filosofi*. Nonostante sia evidente il fatto che il dialogo tra i due filosofi sia stato studiato a tavolino per promuovere il convegno sul "New Realism"⁸ che si terrà quest'anno a Bonn, nell'articolo emergono nitidamente i confini del campo di battaglia. Per Ferraris infatti "il primato delle interpretazioni sopra i fatti, il superamento del mito della oggettività, non ha avuto gli esiti di emancipazione che si immaginavano illustri filosofi postmoderni"⁹. L'autore torinese afferma infatti che il regime delle interpretazioni ci ha consegnato ad un regime di *populismo mediatico*, nel quale "purché se ne abbia il potere si può pretendere di far credere qualsiasi cosa"¹⁰. La svolta neorealista di Ferraris avrebbe delle ripercussioni etiche e politiche di primo piano: "se il potere è menzogna e sortilegio [...] il realismo è contropotere". A ciò Vattimo risponde affermando che la cosiddetta "realtà" altro non è che è un affare di potere, ricordando che è proprio la persistenza della *realtà* dei poteri forti ad aver condotto a questa dittatura mediatica. La domanda da fare, ogni volta che viene postulato un pensiero, è "chi ha detto ciò?". Non esiste alcuna verità oggettiva, tanto che Vattimo giunge provocatoriamente ad affermare che "chi parla della verità oggettiva è un servo del capitale"¹¹.

Ma la critica più pertinente al debolismo non viene dalla penna di Ferraris, bensì dallo scrittore inglese Edward Docx, sempre sulle pagine de *la Repubblica*. L'autore descrive il postmoderno come un movimento liberatorio, portatore di alcune conquiste e capace di affrancarci dalle più sottili tirannie: "Il postmoderno mirava a qualcosa di più che pretendere semplicemente una rivalutazione delle strutture di potere. Affermava che noi tutti come esseri umani altro non siamo che aggregati di quelle strutture. Sosteneva che non possiamo prendere le distanze dalle richieste e dalle identità che tali discorsi presentano"¹². Se gli individui sono aggregati di tali strutture, gli stessi individui, presa coscienza di ciò, potrebbero in qualche modo sovvertire ogni gerarchia, semplicemente desiderandolo.

Ma questo totale affrancarsi del *desiderio* in tutte le sue forme ha finito per confondere eccessivamente le acque, portando ad un grado di entropia massimo, e quindi a una completa destituzione di ogni autorità, compresa quella intellettuale. "Una mancanza di fiducia nei dogmi e nell'estetica della letteratura ha permeato la cultura e pochi si sono sentiti sicuri o esperti a sufficienza da riuscire a distinguere la spazzatura da ciò che non lo è. Pertanto, in assenza di criteri estetici attendibili, è diventato sempre più conveniente stimare il valore delle opere in rapporto ai guadagni che esse assicuravano. Così, paradossalmente, siamo arrivati a una fase nella quale la letteratura stessa è ormai minacciata, prima dal dogma artistico del postmodernismo, poi dagli effetti involontari di tale dogma, l'egemonia dei marketplace.

Esiste inoltre un paradosso parallelo, in politica e in filosofia. Se de privilegiamo tutte le posizioni, non possiamo affermare alcuna posizione, pertanto [...] in definitiva, un postmodernismo aggressivo diventa indistinguibile da una specie di inerte conservatorismo"¹³.

Ma questo rinnovato desiderio di oggettività, questo *New Realism* eretto ad arginare un debordante delirio interpretativo, così come elaborato diffuso, equivale a una sorta di messa al bando dell'immaginario: non è più il tempo per effimere e contorte costruzioni scintillanti tese a nutrire un fugace e salottiero desiderio speculativo e sperimentale. È la contingenza a chiederlo, e la filosofia non può far altro che prenderne atto. Non c'è spazio per il cyberspazio, la *realtà* virtuale deve cedere il passo alla *neorealtà*.

D'altra parte però, l'acritica accettazione del dato di fatto, della *realtà*, e il contingente rifiuto di ogni tentativo d'interpretazione è l'arma con cui il *populismo mediatico* attaccato da Ferraris è riuscita a mettere sullo stesso

⁵ P. Flores D'Arcais (a cura di), *Micromega*, vol. 5. *Almanacco di Filosofia*, l'Espresso, Roma 2011.

⁶ P. A. Rovatti e G. Vattimo, *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 2010.

⁷ Il dibattito, intitolato "Addio al postmoderno", è consultabile sul sito della rivista all'indirizzo: www.temi.repubblica.it/micromega-online.

⁸ Già annunciato l'8 agosto 2011 sulle pagine de *La Repubblica* tramite il "Manifesto del New Realism" di Ferraris, il convegno è curato e organizzato da Markus Gabriel e Petar Bojanić, oltre che dallo stesso Ferraris.

⁹ M. Ferraris e G. Vattimo, *L'addio al pensiero debole che divide i filosofi*, *la Repubblica*, 19 agosto 2011.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.*

¹² E. Docx, *Addio al postmoderno, benvenuti nell'era dell'autenticità*, *la Repubblica*, 3 settembre 2011.

¹³ *Ibid.*

piano le più diverse espressioni architettoniche. Sfogliando le riviste di settore non è difficile trovare i più colorati manierismi affiancati tra di loro senza reale soluzione di continuità.

Tra realtà e menzogna

Se la maggior parte degli autori coinvolti lascia sottintendere la propria posizione da una parte o dall'altra del confine, Franca D'Agostini sceglie di argomentare le ragioni di un personale schieramento, introducendo il proprio contributo chiedendosi di cosa si sta parlando quando i due autori fanno riferimento alla parola "verità". "Per esempio, Ferraris, è favorevole al cosiddetto *realismo modesto* [...] o preferisce il realismo del senso comune, secondo cui "reale" è ciò che comunemente riteniamo essere tale?"¹⁴. Quanto a Vattimo, "che cosa intende per 'verità' quando dice che si tratta di un concetto disprezzabile, in quanto cifra del potere?"¹⁵. Per la D'Agostini l'omissione dei due filosofi delegittima ogni ulteriore argomentazione, diventando un'imbarazzante cialtra da salotto.

Svelato il vuoto che sostiene le due posizioni, queste appaiono lontane dall'essere monolitiche, creando così degli interstizi sottili, dei coni d'ombra in cui si innesta la nozione di *simulacro*. Il simulacro si pone infatti in una dimensione *al di là* del vero e del falso, designando un'apparenza che non rinvia ad alcuna realtà sotto-giacente, e pretende così di fare le veci per quella stessa *realtà*. Una *realtà* svuotata di qualsiasi *concretezza*, e quindi apparente come una facciata dietro la quale è celato alcun edificio, oppure come la statua raffigurante il dio pagano, copia della sua immagine che né lo scultore né il fedele ha mai potuto osservare.

Si potrebbe affermare che il simulacro è mera illusione, ma tale facciata non intende rimandare ad un'ipotetica struttura, né la scultura vuole essere il ritratto del dio. Il simulacro è un qualcosa "più prossimo al gioco, all'arte e alla cultura, che alla metafisica, all'etica, alle ideologie politiche"¹⁶. Non a caso, il primo a introdurre questo termine nel pensiero filosofico moderno è stato Roger Caillos, nel suo testo *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, in cui la nozione di simulacro viene connessa alla parola inglese *mimicry*, che si riferisce in modo diretto al mimetismo entomologo, scelto dall'autore per il riferimento esplicito al mascheramento degli insetti, che simulano il comportamento di un'altra biologia, alla *simulazione* di un'altra realtà.

Le teorie del *Debolismo* e *New Realism* non sarebbero quindi capaci di dare una lettura organica alla condizione contemporanea, perché entrambe non terrebbero conto di due movimenti inediti che innervano la società occidentale, identificati da Mario Perniola come la *derealizzazione* della società, "per cui in tutti gli aspetti dell'attività sociale l'immagine sembra avere la meglio sulla realtà al punto di dissolverla"¹⁷, e la *culturalizzazione* della società, "mediante la quale ovunque i significanti prevalgono sui significati, i referenti sui referenti, le mediazioni sull'immediato"¹⁸.

Quest'ultimo punto è particolarmente importante, perché indica uno scollamento a cui da diversi decenni si sta assistendo in ambito architettonico: il manufatto edilizio, la "realtà" concreta dell'architettura, è sempre più scollato dalla sua "immagine", dal filtro interpretativo della stessa architettura.

Ne deriva che la funzione effettuale e socializzante dell'architettura non è più svolta dall'"edificio" o dall'azione della progettazione, ma dall'immaginario che esso riesce a nutrire. La stessa condizione contemporanea spinge verso quella che può essere definita come la *socializzazione dell'immaginario*, per cui gli strumenti messi a disposizione per garantire l'integrazione tra società e cultura non sono più i principi e gli ideali, ma i *simulacri*, l'immaginario, le copie prive di originale, e questo, ogni autore che voglia confrontarsi con il tema dell'utopia, dovrà tenerne conto. Probabilmente, a causare il dissolversi del dibattito attorno al tema dell'architettura virtuale e del cyberspazio non è stato il così detto *ritorno del reale*, e nemmeno la svalutazione della *realtà* virtuale, quanto piuttosto la persistenza di un sentire idealistico negli autori. Un sentire teso al miglioramento della condizione umana. Il cyberspazio è stato visto come il grimaldello capace di piegare gli ultimi cancelli che tenevano rinchiusi entro i bui recinti della carne e dei suoi bisogni. L'immaginario, che sono a tutti gli effetti gli avviatori delle speculazioni circa il cyberspazio, è con il tempo divenuto un'appendice.

In questo processo di sostituzione dei principi all'immaginario, lo sviluppo delle tecniche di riproduzione ha avuto un ruolo cruciale, tanto che solo nei mass media contemporanei il concetto di simulacro ha trovato le condizioni per una piena realizzazione. "Essi possono fornire un'immagine che è enormemente più complessa e costruita che quella offerta da qualsiasi realtà e che ciononostante non acquista un carattere prototipico, una sua

¹⁴ F. D'Agostini, *Che cosa c'è dietro il nuovo realismo?*, articolo pubblicato sul sito di Micromega - www.temi.repubblica.it/micromega-online/, 28 agosto 2011;

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ M. Perniola, *La società dei simulacri. Àgalma n° 20 - 21*, p. 8.

¹⁷ *Ivi*, p. 12.

¹⁸ *Ibid.*

originari età”¹⁹.

L'al di là dell'architettura

È all'interno del simulacro che ritrova vita la possibilità di una architettura che esuli la materia, un'architettura rappresentata da scenografie cinematografiche, utopie architettoniche, ricostruzioni di città immaginarie e letterarie.

Crollato l'interesse verso il *cyberspazio*, è l'immagine massmediatica a prendere il posto degli spazi, dei luoghi, degli edifici costruiti e realizzati per e nell'immaginario. L'immagine massmediatica è il nuovo *cyberspazio*.

Quest'approccio alla creazione di spazi e luoghi tramite le immagini è in realtà sempre esistito nella storia dell'architettura, come dimostrano le architetture sperimentali che vivono in pitture e affreschi di tutto il rinascimento. Ma la condizione contemporanea possiede un elemento inedito, ossia un carattere di plausibilità e di fotorealismo. In questo caso, il fotorealismo del simulacro tende a far svanire la possibilità di interpretazione, ma non per questo si dà per vera, per “reale”! Il simulacro impone un accordo tacito con il fruitore delle immagini, per cui chi osserva non è ingannato, ma anzi viene sedotto e trascinato nell'illusione del reale.

È in questa dimensione sospesa tra immagine e illusione che si innesta la nozione di *transarchitettura*. Il conio, inaugurato da Stephen Perella nel 1992, è diventato negli anni '90 sinonimo di architettura del cyberspazio, architettura “al confine ibrido di spazio fisico e spazio virtuale”²⁰. Per Novak infatti “il termine *transArchitettura* descrive una trasformazione o una trasmutazione dell'architettura verso la rottura dell'opposizione tra spazio fisico e virtuale e la proposta di un continuum che conduca da un'architettura fisica a un'architettura tecnologicamente potenziata a un'architettura del cyberspazio”²¹.

Nonostante la perentorietà e il carattere seducente della definizione di Novak, la sua definizione con il tempo ha trovato dei punti di criticità difficilmente superabili. Infatti, la definizione di Novak ha il difetto di essere eccessivamente legata alla dualità asimmetrica tra reale e virtuale, creando così un legame di interdipendenza eccessivamente forte tra i due termini, così che la morte di uno dei due organismi ha causato il decesso del suo simbiote. D'altra parte Novak non poteva prevedere il ritorno del desiderio del reale, e l'instaurarsi di un regime di plausibilità e fotorealismo dei media. Quello che si cercava non è una nuova corrente d'avanguardia, perché non ci si poneva contro alcun passato da negare, e neppure veniva detenuta qualsiasi pretesa rifondativa.

Eppure, nella definizione di Novak vi è un'imprecisione: lo stesso prefisso *trans* indica un *al di là* dell'oggetto in questione, e non una sua sopravvivenza in uno spazio di confine. In questo caso confine tra reale e virtuale. Un *al di là* dell'architettura che è possibile ricercare, ad esempio, nel binomio tra artefatto e naturale. Per Roberto Masiero “L'architettura è per propria natura artificio e ha come altro da sé il naturale. Va pensata quindi nella dialettica artificio/natura. Il suo “dentro” è l'artificiale; il suo “fuori” è il naturale”²². Ma in un secolo in cui, tramite la tecnica, il primo fattore ha letteralmente fagocitato il secondo, la dialettica tra artificio e natura non può essere più considerata come valida. In pratica, non vi è più alcun *al di là* nella natura, perché anche questa è entrata a far parte del dominio della creazione umana. “L'artificio non ha così niente altro che sé, non ha più un esterno, né un “al di là”. Detto in altri termini tutto è diventato architettura”²³.

Cyberspazio e natura non possono più essere gli opposti in cui l'*al di là* dell'architettura può risiedere. L'uno perché rifluito all'interno delle immagini massmediali, l'altra perché assorbito nel dominio dell'architettura. L'unica possibilità dell'architettura di porre a sé un *altro da sé* risiede proprio nel simulacro, ossia nel gioco sottile tra immaginario e realtà.

¹⁹ *Ivi*, p. 81.

²⁰ M. Novak, *Babele 2000*, in TRAX - www.trax.it, 1997.

²¹ *Ibid.*

²² R. Masiero, *Transarchitettura, ora*, in Arch'it - www.architettura.it, 21 novembre 2000.

²³ *Ibid.*

ARCHITETTURA TRA POSTSTORIA E POSTUMANO

Alberto Cuomo

La poststoria e l'ultima architettura

Per lungo tempo l'architettura è stata assimilata all'arte, definita anzi, anche nel moderno, da Gottfried Semper, la prima delle arti, o "arte cosmica", al pari della musica, in grado di coinvolgere cioè l'intero ambiente materiale e spirituale. Sebbene confutata da quanti intendono primariamente l'architettura come costruzione legata al disegno urbano (tra questi Kenneth Frampton o Vittorio Gregotti), l'artisticità appare tuttavia perseguita da gran parte della cultura architettonica attuale di origine statunitense ed anglosassone, tanto più in autori, tra i quali Rem Koolhaas, che ne rilevano la futilità rispetto all'incrociarsi complesso di discipline diverse nel progetto costruttivo. Naturalmente la possibile artisticità dell'architettura non può che essere aliena, così come del resto è stato per l'arte moderna e contemporanea, alla "bellezza", né può ridursi, così come accade in tanti progettisti contemporanei, ad una epidermico imbellettamento dell'immagine urbana. Se cioè l'arte, e con essa l'architettura, da tempo ha cessato di essere il veicolo della verità e, quindi, del bello e del bene che la contraddistinguevano, ha altresì, già nel primo dopomoderno, preso coscienza della sterilità del suo carattere "negativo", rivolto al progresso, al raggiungimento ancora di una verità, non assoluta, umana, relativa, e tuttavia ricca di promesse, di bellezza, o eros, per dirla con Marcuse, e di bene, quella di un mondo migliore. E che l'architettura da tempo abbia coscienza del suo ruolo esornativo, incapace di trasformare il mondo, è manifestato persino da uno dei primi epigoni del moderno, ancora immerso nei valori, estetici e politici del modernismo, Oscar Niemeyer, il quale negli anni settanta scriveva: "Con quelli che reclamavano un'architettura più semplice, 'spoglia', o 'più legata al popolo' io mi sfogavo dicendo che parlare di architettura sociale in un paese capitalista è un comportamento paternalistico che pretende di essere rivoluzionario... Cambiare la società è la riforma di base indispensabile per l'architettura più umana che desideriamo, e pretenderla è l'unico atteggiamento da adottare, se siamo realmente interessati al problema sociale". In un certo senso riecheggia in Niemeyer l'indicazione heideggeriana secondo cui solo nel saper "abitare" si pone la possibilità di "costruire". Viene quindi da chiedere se nel mondo globale l'uomo abbia imparato ad abitare, o, nei termini di Niemeyer, oltre le sue propensioni politiche, se la società sia cambiata in termini tali da consentire un abitare pieno, consapevole dei rapporti con l'altro, con il vivente, tale che ciascuna costruzione e l'intero ambiente che lo riflettono siano soddisfacenti e, per così dire, "belli".

Invero c'è chi ritiene che, se si guarda alla storia quale progressività universale, questa sia giunta al suo punto limite, dove ciascuno può essere riconosciuto nel suo valore e dove le contraddizioni che pure continuano a persistere non sono che solo contrattempi incidentali rispetto al grande traguardo raggiunto della accettata equivalenza degli esseri che renderebbe il nostro mondo abitabile per tutti gli uomini, a meno che essi non decidano di volerne costruire un altro, del tutto diverso da quello attuale allestito nel tempo. Dopo la caduta del muro ed il veloce disfarsi della "democrazia" sovietica, nel 1992, infatti, Francis Fukuyama, studioso americano di scienze politiche, in seguito ad una serie di articoli sul tema, pubblica il saggio, "La fine della storia e l'ultimo uomo" che, tradotto in tutto il mondo, individua nell'affermarsi planetario della democrazia liberale il concludersi dell'affannoso cammino dell'uomo, di ciascun uomo, al riconoscimento di sé, del proprio valore, del proprio diritto alla esistenza ed alla salvaguardia, appunto la fine della storia e del carattere intrinseco all'umano che la muove, la volontà al riconoscimento, la quale, compiutasi nella realtà attuale, fa dell'uomo che la coltivava un essere diverso da quello storico. Con riferimento a Platone, per Fukuyama l'anima umana sarebbe diretta da tre suoi caratteri intrinseci, il desiderio ovvero l'appetire anche in ragione di un bisogno, la ragione, ed il *thymos*, che egli intende come "animoso", coraggio, intraprendenza, ambizione, volontà di affermazione, o volontà di potenza anche, nella richiesta di riconoscimento della propria dignità. Interpretando tale carattere quale motore della dialettica in Hegel, il *thymos* sarebbe pertanto l'intenzione, la molla ad essere riconosciuti nel proprio valore, o meglio a prevalere. Di qui il suo determinare conflitti tra uomini, gruppi sociali, nazioni, rivolti alla affermazione di sé, al proprio riconoscimento, e, quindi la dialettica, il muoversi cioè della negazione, dell'altro, l'oggetto o l'altro soggetto, che determina la "storia", ed il dualismo, singolare, sociale, politico, tra "padrone e servo", tra chi cioè riesce ad affermare la propria presenza e chi, invece, nel timore della morte, si arrende ad una non riconoscibilità. In questa visione, con la caduta del muro ed il venir meno del regime socialista sovietico, Fukuyama concepisce il successo storico della democrazia liberale quale modo del compiersi del *thymos*, dal momento che in essa ciascuno è riconosciuto in sé, non più servo o padrone, nel pareggiamento, non uguaglianza, di ogni singolarità e nella stessa possibilità di soddisfare desiderio e ragione, data la iperproduzione di beni e di conoscenze. Naturalmente la dialettica, la negazione, il *thymos*, anche nella democrazia liberale compiuta continuano a persistere, ma solo in conflitti per così dire locali, circoscritti, sì che, così come aveva previsto il

medesimo Hegel, con un suo esegeta, il franco-russo Alexandre Kojève, può ritenersi che la storia, intesa nei termini di una progressività universale rivolta a concludersi, sia infine esaurita, e se questi aveva indicato, nei suoi seminari del 1930 sulla fenomenologia hegeliana, la data della fine della storia nel 1806, con l'affermarsi dopo la guerra di Jena dello spirito della rivoluzione francese, il chiudersi dell'esperienza sovietica segnerebbe per Fukuyama il definitivo far termine della ricerca, per ciascun uomo, ciascun popolo, del riconoscimento di sé, in una equiparazione degli esseri ormai sostanzialmente accettata su scala globale. Considerando come Kojève, pure testimone dell'esperienza nazista e sovietica, pensasse che gli stessi avvenimenti storici più significativi non fossero che astuzie del volgersi a conclusione della storia, dal momento che avrebbero condotto comunque all'imporsi dello spirito illuminista della parità dei diritti, ovvero di una negazione dell'altro solo rituale, svolta su se stessa quale mera contrapposizione di diversità non sostanziali, Fukuyama ritiene a propria volta che, effettivamente, tutti gli avvenimenti i quali pure hanno contraddetto il percorso della democrazia sino al tramonto della dialettica, come il comunismo, abbiano agito in realtà per il loro realizzarsi compiuto, e se oggi persistono forme di governo non democratiche, o avvenimenti notevoli, questi sono fatalmente presi nel giro di una negatività non progressiva, se si vuole nella logica delle alternative di consumo propria al mercato. C'è da dire che già alla fine degli anni settanta, Gianni Vattimo e Francois Lyotard avevano decretato la fine delle grandi narrazioni del moderno e, con il loro finalismo progressivo, quella della stessa modernità nel declino della storia che di quella progressività si alimentava. Fukuyama registra pertanto il concludersi della storia nell'ambito propriamente sociale e politico, togliendo all'arte ed all'architettura il referente della propria azione lungo la modernità. Conclusasi nell'età della controriforma, secondo l'analisi hegeliana, l'arte "bella" quale luogo conoscitivo, attraverso la immediatezza intuitiva, della verità, nel moderno l'arte si è offerta ai fini progressivi delle grandi narrazioni ideologiche, coltivando future più umane verità in una bellezza diversa, funzionale alle idee di cui era portatrice finanche nei suoi dispositivi formali e, pertanto, non "bella", costituendosi quale spazio proprio dell'avanguardia e di un atteggiamento critico, negativo, rispetto agli statuti linguistici adoperati, in quanto rivolta, e qui anche il suo impegno sociale e politico secondo l'indicazione di Walter Benjamin, ad allargare la base della creatività, della partecipazione alle elaborazioni interne ai diversi linguaggi. Sebbene già Adorno abbia sollevato dubbi sulle modalità critiche dell'arte individuate quali forme ideologiche del sempre nuovo adeguarsi della borghesia, con la proclamazione della fine della storia nel sopravvento della democrazia liberale, posta da Fukuyama, appare evidente come all'arte sia sottratto tanto il suo ruolo di essere avanguardistico sguardo verso possibili verità a venire, quanto quello di costituirsi fiancheggiatrice o persino promotrice, nella sua aperta creatività, di nuove aspirazioni sociali o politiche. Ed è probabilmente ad una tale visione che si informa gran parte dell'arte e, particolarmente, dell'architettura attuale la quale, dichiarata, per bocca di Koolhaas, la "fine degli eroismi" propri al cosiddetto Movimento Moderno, manifesta, nel mondo in cui si sarebbe compiuto ogni fine storico, il nostro, la propria partecipazione ad una dilungata attualità priva di avanzamenti mediante oggetti ed opere di mera piacevolezza estetica, di momentanea attrazione, di temporaneo stupore da superare non più in una progressività quanto nelle novità del sempre uguale della moda. Naturalmente un tale tipo di costruire non sembra discendere affatto da una presunta raggiunta capacità dell'uomo di abitare, così come non è per niente convincente l'identificazione della fine della storia, quella della incapacità, degli uomini e dei popoli, a convivere, abitare appunto, con l'affermarsi del capitalismo e dei sistemi rappresentativi liberali in una interpretazione tutta ideologica del *thymos* quale presunto centro della relazione tra uomo e mondo, a meno di non ritenere che, con la storia, si sia conclusa, più che compiuta, la stessa democrazia, ridotta ad una opposizione tra le parti del tutto virtuale e giocata in una richiesta del consenso fondata su sondaggi e ricerche di mercato circa l'opinione degli elettori, in un continuo presente privo di prospettive alternative. Se pertanto appare inaccettabile rispetto alle persistenti contraddizioni presenti nel nostro abitare la cinica svendita dell'architettura da parte di Koolhaas & co. al mercato, è altresì del tutto inadeguata, nel nostro mondo privo di avanzamenti storici, rilevato anche da Vattimo e Lyotard, oltre che dalla ideologica analisi di Fukuyama, l'indicazione alla critica del reale, da condurre con l'architettura, perorata da Gregotti, dal momento che la stessa attività negativa, in assenza di un orizzonte storico, finisce solo con il costituirsi a sua volta quale produzione di merce offerta al consumo, alla moda. Del resto lo stesso Fukuyama, nel ritenere comunque incerto, debole, l'equilibrio poststorico tra uguaglianza e libertà realizzato dalla democrazia liberale, ha individuato il maggior pericolo, per la sua tenuta, non nelle posizioni critiche di sinistra, le quali, ponendo l'accento sull'egalitarismo, finirebbero solo per determinare diversi assetti nel rapporto con la libertà, quanto nelle idee di destra legate al superomismo nietzschiano, secondo cui l'inflazione della riconoscibilità, del riconoscimento di ogni uomo nelle democrazie liberali, finirebbe con il togliere senso alla stessa aspirazione ad essere riconosciuti, facendo decadere con l'orgoglio di una propria singolare diversità da affermare, la stessa essenza dell'uomo, in una omologazione che veda gli schiavi liberati tuttavia mai padroni, più che felici solo vacuamente soddisfatti del proprio presente, senza più alcuna molla creativa, spinta al futuro, alla storia, in una umanità ultima. E che ciò potesse accadere nello stato universale era stato previsto non solo da Hegel, quanto dallo stesso Kojève e da Toqueville i quali

mostrano come, al realizzarsi di un mondo senza storia, vengano meno tutte le attività volte a penetrare più a fondo le cose, a manifestare l'aspirazione al loro possesso, estetico, razionale, quali l'arte e la filosofia, in un ritorno ad uno stadio animale, dove, soddisfatti i bisogni, la vita scorre al modo di quella di un cane che, sazio del cibo, trascorra il tempo a godersi il sole, sebbene entrambi abbiano riconosciuto che un tale mondo sia comunque inevitabile, ed il migliore possibile, mentre anche Zarathustra, dopo il discorso della montagna in cui illustra la vita grigia dell'ultimo uomo, è costretto ad annotare come dalla folla smaniosa si levi il grido comune "fa di noi degli ultimi uomini". Singolarmente per Fukuyama il rischio delle democrazie compiute, di uno stato universale in cui ciascuno sia riconosciuto, secondo quanto mostra Nietzsche a proposito del mondo borghese, è il medesimo che vivono le società comuniste, caratterizzate da una isotimia generalizzata che non induce gli uomini ad affermare se stessi, laddove la megalotimia del superuomo nietzschiano, sarebbe distruttiva della equilibrata società realizzata.

Il carattere esornativo dell'arte, e dell'architettura, nella poststoria, trova conferma anche nei dispositivi che tale epoca inepocale utilizza, sia cioè nel rendersi di ogni prodotto, ogni cosa, ai valori del mercato che volatilizzano usi, bisogni, contenuti, sensi, nei rapporti finzionali finanziari, sia nel loro ulteriore fantasmizzarsi negli eterei modi comunicativi del virtuale. E che l'attività artistica, le sue tradizionali forme, siano "sparite" nel suo farsi merce, è stato messo in luce da Jean Baudrillard il quale, nel suo unico testo esplicito sull'arte, manifestando il proprio imbarazzo a parlarne, in quanto data per finita già nell'incipit ("non penso che ne esista una postmoderna"), traccia una linea che da Baudelaire conduce direttamente a Warhol mostrando come, di fronte alla crisi dell'esperienza artistica determinata dal mercato, all'alienarsi di ogni qualità nelle equivalenze mercantili, e quindi all'alienarsi del valore estetico in valore di merce, il poeta concepisca, non la difesa dello statuto tradizionale dell'arte, quanto il suo portarsi oltre l'alienazione combattendola con le sue stesse armi, sì da far divenire l'arte una "merce assoluta" posta di là di ogni mercimonio, mediante il "rincarare la dose sull'astrazione formale e feticizzata della merce, sulla fantasmagoria del valore di scambio" oltre le sue stesse simulate valorizzazioni, sino a fare dell'opera un feticcio, un oggetto cioè di valore assoluto, non scambiabile, ovvero di valore zero: "L'oggetto d'arte, nuovo feticcio trionfante (e non triste feticcio alienato) deve lavorare a decostruire da sé la sua aura tradizionale, la sua autorità e la sua potenza di illusione per risplendere nell'oscenità pura della merce". E che ciò sia avvenuto lo dimostra l'attuale "inasprimento" del mercato dell'arte, con valori crescenti e non più controllabili, sebbene essa si sia mossa lungo l'astrazione ed il feticismo di sé per giungere a non significare più niente, tanto che, anzi, alla maniera della moda, cui in fondo già tendeva ad assimilarla Baudelaire, più è insensata più vale, offrendosi valore alla sua nullità, alla sua stessa sparizione. Di qui il carattere di perdita di autonomia del fare artistico, del tutto soggetto al mercato, promotore di un mero feticismo decorativo, che lo rivolgerà sempre più, in una definitiva sparizione, verso la pura tecnica, verso una produttività industriale che renderà l'arte solo una parentesi nella storia dell'umanità, tanto più che la storia, anche per Baudrillard, sembra essere conclusa. E' sintomatico infatti, per lo studioso francese, che le nuove tecniche e l'espandersi dei media freddi, la televisione e le comunicazioni di massa, abbiano trovato corrispondenza nel raffreddamento della guerra che ha condotto al raffreddarsi, al sospendersi della storia, alla sua fine per eccesso di storia, non tanto perché siano conclusi avvenimenti importanti, quanto perché essi non cambiano lo stato delle cose, "l'ordine simbolico del terrore, l'ordine universale della deterrenza" prodottosi dopo la reazione a catena di Hiroshima. In tal modo, l'arte degli anni cinquanta, l'espressionismo astratto, gestuale e selvaggio, di Pollock ad esempio, non riflette solo la disperazione dell'incombente catastrofe nucleare ma la attraversa sterminando se stessa ed alla saturazione dei segni operata dai media risponde con l'omologa evidenza di un gesto vuoto. Lo stato attuale dell'arte quindi appare caratterizzato dal dopostoria come un dopo-orgia, l'orgia delle tante innovazioni della modernità, della liberazione di ogni istanza, sessuale, femminile, delle forze produttive e distruttive, l'orgia quindi anche dell'annientamento del tradizionale estetismo sentimentale artistico nell'annullarsi dell'arte nella merce, sebbene essa viva una sorta di coazione a ripetere in una condizione analoga a quella di un uomo "che mormora all'orecchio di una donna durante un'orgia: «che cosa fai dopo l'orgia?»". Oltre il "vanishing point" che l'arte stessa ha voluto per sé essa continua allora il suo esercizio e se l'arte degli anni sessanta-settanta ha simulato se stessa nell'annientarsi facendosi merce, dagli anni ottanta essa sembra giocare un doppio ordine di simulazione lasciando che la sparizione non sia annientamento ma vita, ironia del simulare che nella magia dello svanire, si direbbe, riscopre il sublime. L'oggetto d'arte, nel mondo della merce e della simulazione dei valori mostra in tal modo di possedere sempre più il carattere dell'icona, del feticcio liturgico, rituale, connesso non al carattere estetico quanto ad una funzione antropologica comprensiva dell'uso speculativo-mercantile dove è importante, più che l'opera, il suo costo ed il luogo dell'acquisto, in una visione "transestetica" posta oltre ogni disillusione estetica. Nel suo porsi non più quale oggetto estetico, l'opera cioè ricava il suo valore non da se stessa, quanto dall'idea, dal concetto di arte che ancora persiste nel rituale sociale, sì che l'arte sia sempre "concettuale", uno stereotipo cerebrale il cui valore, di merce anche, non è un valore vero, quanto uno stereotipo di valore.

Se in Baudrillard, nel suo rilevare la sparizione dell'arte, può ravvisarsi un estremistico modo di vedere la nostra realtà, intesa del tutto perduta negli effimeri fantasmi del mercato e della sua virtualità, un osservatore più distaccato dai fenomeni artistici, come Zygmunt Bauman, pure annota la mutazione attuale del fare artistico messa in evidenza nel viraggio compiuto da Andy Warhol e dalla pop-art americana, vero riferimento del giovane Koolhaas e, con lui, di molti architetti della sua generazione (si pensi a Gerhy ed Oldenburg). Per il Bauman l'arte moderna, quella del cosiddetto modernismo, era necessariamente d'avanguardia, nel senso che si poneva in contestazione con il passato e con lo stesso presente ad indicare un fronte, di valori, più avanzato rispetto ai paradigmi da essi proposti. L'avanguardia moderna era pertanto in sé stessa, per definizione, "storica", nel senso che, come è nel nome, si muoveva considerando il tempo in maniera vettoriale, secondo una modalità progressiva le cui possibili acquisizioni future venivano preindicate nella sostanziale incomprensione dei contemporanei. Di qui, dall'essere *plus modernes que la modernité elle-même*, alieni alla realtà che li circondava, l'indulgere dei modernisti, artisti ed architetti, nel settarismo da nascosta confraternita, nella lateralità estranea, persino avversa, al successo, si direbbe nel desiderio di insuccesso, nell'incomprensibile, inteso come più avanzato e colto, ed anche nella vocazione ad offrire una guida spirituale ed una azione missionaria onde condurre l'uomo verso le nuove frontiere di vita poste. Ebbene, secondo il medesimo Bauman, per quanto essi abbiano spinto il fronte verso i più lontani confini del senso, la quantità delle barriere da infrangere non era infinita, sicché la loro estrema soglia, il limite della loro attività rivoluzionaria condotta contro ogni forma linguistica, è stato quello dell'autodistruzione, la stessa del disegno di De Koonig cancellato dalla gomma di Rauschenberg, della galleria deserta di Yves Klein, del buco scavato sotto Kassel da De Maria. Alla fine mossa dal suo interno corrisponde comunque la messa a morte dell'avanguardia dal suo esterno, il suo fatale concludersi in una età, come la nostra, postmoderna, poststorica, regolata sulla sincronia in vece della diacronia, la quale assume ogni atteggiamento, anche il più negativo, non in ragione di una progressività quanto nell'orizzonte delle equivalenze del mercato, e che anzi, avendo la concorrenza sostituito la crociata, chiede che l'arte ponga novità, isolate, estranee ad ogni consorceria o delimitata "tendenza", tali da aprire sempre nuove tendenze di moda, "soggiacendo alle leggi che oggi governano l'insieme delle creazioni artistiche calcolate, secondo l'eccellente definizione di George Steiner, per «produrre il massimo effetto possibile e subito dopo sparire»". L'oggetto d'arte perde in tal modo, anche secondo l'analisi del Bauman, il suo statuto di autonomia, il suo rinviare a definizioni proprie agli artisti formulate in forza di una volontà rivoluzionaria, progressiva, per essere indipendente esito di una sperimentazione che grazie alla sua singolarità trova riscontro nel mercato. La sua indipendenza, diversa dall'autonomia propria all'arte per l'arte quale circolo chiuso che trovava in sé i suoi valori per offrirli al mondo, è quindi determinata dal mercato, ed è questo, riprendendo l'analisi di Baudrillard, anche per Bauman il vero depositario dei valori artistici dove l'opera, attraverso il prezzo dettato dalle gallerie, assume il ruolo di uno *status symbol*. L'avanguardia agiva ancora hegelianamente la negazione per imporre alla realtà le proprie forme in vista di un progresso, l'arte attuale muove il negativo solo come singolarità nel mercato che tutto assorbe, divenendo, ancora secondo il riferimento a Baudrillard, essa stessa il precipitato della realtà, una realtà simulata, quella del mondo dell'arte, tra le tante realtà simulate del nostro tempo in cui non vi è più verità e dove quindi non può dirsi quale sia la più vera, sì che l'opera non ha più valore in sé, nel suo rendere mondi e verità possibili, ma assume valore attraverso l'apparato rituale e di mercato che la impone al pubblico e su cui non ha alcun potere.

L'artista che maggiormente ha giocato, anche nel senso del farsi gioco, tale condizione dell'arte è, per Bauman come per Baudrillard, Andy Warhol, il cui lavoro artistico è stato rivolto ad eliminare sia il feticismo dell'originale che l'autenticità dell'autore, mettendo in luce la contraddizione tra la necessità del mercato di tradurre l'arte in produzione e l'ulteriore necessità di tenerne in vita la singolarità da cui trarre il valore. L'attività di Warhol quindi, per il suo esercitare la propria condizione contraddittoria di essere allo stesso tempo produttrice di merce e di oggetti interni ai dispositivi culturali artistici rivolti a mettere in luce, in un esercizio se si vuole critico, le procedure simulative del mercato, si pone ancora sull'estremo crinale drammatico del modernismo che al "piccolo sì" vuole far corrispondere "un grande no", sì che essa rappresenti, per Baudrillard, l'ultimo steccato da cui si imbecca la via verso la sparizione definitiva dell'arte. Una diagnosi dalla quale il Bauman muove onde tracciare all'atteggiamento artistico, nella nostra età postmoderna, ancora una possibile via. Accolto il ragionamento, tra Foucault e Boulez, sull'arte contemporanea quale promotrice di eventi conclusi capaci di mettere in dubbio ogni nesso o ordine comunemente accettati e rivolti a determinare sensi, Bauman distingue gli artisti attuali rispetto ai moderni, che pure manifestavano un atteggiamento negativo, nel fatto che, mentre questi mostravano nei loro lavori "l'inesprimibile" quale contenuto assente, l'artista postmoderno fa dell'inesprimibile un elemento dell'opera, ovvero, seguendo Lyotard, mentre nei moderni si manifestava la rottura delle convenzioni onde pervenire alla loro fonte indicibile e non detta, per i postmoderni non vi è alcuna regola o principio preesistente da infrangere ed anzi in ogni loro lavoro essi tendono a mostrare il possibile formarsi di norme rivolte a significare e già nell'opera interrotte, il puro accadere estraneo ad ogni istituto, mettendo in atto l'origine stessa del senso. A proposito dell'arte attuale infatti il Bauman scrive: "Le regole che hanno determinato

il sorgere di un'opera si possono scoprire – ammesso che sono descrivibili – soltanto *ex post facto*, alla fine dell'atto creativo...Ogni atto creativo è unico e senza precedenti...Le regole sono continuamente in corso di creazione, vengono cercate e trovate volta per volta; sono uniche nella forma e nascono nell'ambito di eventi altrettanto unici...Per di più queste regole formulate *ad hoc* non vincolano le future letture ed attribuzioni di senso...L'attività dell'artista postmoderno consiste in un eroico sforzo di dare voce all'ineffabile, di rendere tangibile l'invisibile, ma anche nel dimostrare indirettamente (attraverso il rifiuto dei significati socialmente convalidati e dei canoni usati per esprimerli) che non esistono una sola forma ed una sola voce, e quindi nell'invitare a prendere parte ad un interminabile processo di creazione del senso". Ne deriva che "il senso dell'arte postmoderna consiste nello stimolare il processo della creazione del senso e nel prevenire il pericolo che esso venga frenato; nel sensibilizzare all'innata polifonia dei significati...nell'impedire che le odierne tendenze si rapprendano in gelidi canoni" sì che il suo significato "sia la decostruzione dei significati; anzi potremmo addirittura definire tale significato come la rivelazione del segreto del significato, quel significato che la moderna pratica teorica si sforzava il più possibile di nascondere o falsare". L'arte attuale quindi, ancora secondo il Bauman, sempre "diversiva", favorisce la libertà stimolando l'immaginazione, "mantenendo allo stato liquido tutte le convinzioni", e l'attività artistica non si determina né come "fatto sociale" né in un "valore estetico" per cui, non essendovi oggi una autorità del passato da rispettare o interrompere onde rivolgersi al futuro, mancando quindi il futuro, all'artista tocca la continua "sperimentazione", non il muoversi dei moderni a partire da regole contraddette, quanto un andare a tendoni, "tracciando mappe di terreni di cui si ignora se esistano e se mai emergeranno sulla mappa tracciata". Di qui il senso "critico" dell'arte attuale, di contestazione alle diverse verità che si pongono nel mondo ma anche dell'assunzione della precarietà delle verità che è nel mondo attuale, nel suo prendere parte "al processo di comprensione-interpretazione-creazione di senso che inevitabilmente accomuna le domande sulla verità oggettiva e sui fondamenti soggettivi della realtà" essendo il suo senso "nello spalancare la porta del senso".

Sebbene le analisi di Baudrillard e Bauman circa la fine della storia mostrino moventi del tutto opposti a quelli di Fukuyama, entrambi gli autori offrono a propria volta il quadro di un mondo ultimo, di una umanità ultima e, pertanto, di un'arte ed una architettura ultima, pure posti tra i due termini di una assuefazione isotimica o di una superumana ipertimia. Se infatti per Baudrillard l'arte, e con essa l'architettura, appare, nella sua forma ultima, del tutto assuefatta all'universo della simulazione, economica, linguistica, cibernetica, tanto da agire la propria sparizione attraverso un mero esercizio rituale, tecnico, che muova la singolarità dell'opera solo all'interno delle consuetudini della moda, per Bauman il suo possibile riscatto verso l'apertura del senso si offre ad una sorta di superarte, o di un'arte superomnica, la quale ritagli se stessa nell'universo dell'insensato come luogo di creatività dove, sia pure nel breve spazio dell'opera, ovvero nel breve tempo dell'evento artistico, si apra la porta al senso, alla comunicazione, alla riconoscibilità tra gli esseri. L'arte ultima, l'architettura ultima, a pena diversa da quella ipotizzata da Fukuyama, luogo del superfluo in un mondo di piena soddisfazione, non sarebbe allora che in opere le quali giocano la sua stessa sparizione e che riescono a trarre senso dal non senso delle simulazioni che muovono il mondo presente.

Tra gli architetti attuali chi più esplicitamente sembra oscillare tra l'adesione al mercato con le sue simulazioni, giocando la fine dell'architettura in un suo avvaloramento ed il tentativo di riaffermare al progetto architettonico ancora un ruolo, sia pure esornativo, è Rem Koolhaas, anche nella sua opera, per così dire teorica, di fatto provocatoria pubblicistica rivolta a reclamizzare i progetti. L'attenzione verso Koolhaas abbrevia altresì una ricerca più estesa sull'architettura dello starsystem attuale, anche se in questo non possono non rilevarsi differenze. E' indubbio infatti che le esperienze architettoniche derivanti dalla formazione interna all'Architectural Association, il maggior incubatore dell'odierna architettura di successo in cui hanno insegnato lo stesso Koolhaas, Tschumi, Libeskind, fondate sulla espansione creativa attraverso esercitazioni artistiche desunte dal metodo Bauhaus, malgrado la critica a Gropius di Banham, vero mentore della scuola diretta da Alvin Boyarsky, siano del tutto diverse da quelle, ad esempio, di un Piano o di un Foster. E tuttavia proprio dall'AA sia Koolhaas che Tschumi partono alla volta degli States dove si incrociano con l'europismo della rivista «Opposition» e dell'Institute for Architecture and Urban Studies di New York patrocinati da Peter Eisenman (anche Libeskind ha qualche debito con Eisenman), ricchi di riferimenti al lavoro storico-critico di Manfredo Tafuri ed all'opera di Aldo Rossi, seminando in tal modo il germe della scuola in tutto il mondo. Di qui, infatti, dall'analisi sulla forma cui propendono gli italiani, pur nella critica tafuriana, il riversarsi di Tschumi nello studio del linguaggio, cui informerà gli allievi della Columbia University dove diviene preside della facoltà di Architettura, sino a tradurre il kantismo di Chomskij, ispiratore del lavoro di Eisenman, nel fenomenologismo husserliano di Derrida, con l'interpretazione delle categorie linguistiche chomskiane quali "concept" aperti, destrutturati, essenze husserliane deprivate, nel lavoro fenomenologico, dei connotati di senso, dai quali muovere per l'allestimento di forme che, mantenendo in sé l'apertura, siano a propria volta concetti decostruiti e rivolti alla decostruzione. E di qui anche, diversamente da Tschumi, il lavoro di Koolhaas il quale, con sotterranei

sguardi alla critica dell'ideologia in Tafuri, riporterà negli USA il primato della cultura europea non latina, riscoprendo le radici anglosassoni ed olandesi della cultura americana, riaffermata in ogni dove, basata sul fare e sulla sperimentazione creativa, invece che sul decostruzionismo o su visioni teoriche. Pure in tali diversità, Koolhaas più di altri riassume però gli atteggiamenti dello starsystem architettonico internazionale proprio per il suo scarso intellettualismo, per il suo pragmatismo, che rivela, senza alcun manto culturale-ideologico, come è invece nel decostruttivismo architettonico, sul quale esprime oltretutto dubbi lo stesso Derrida, l'adesione esplicita al mercato, la resa al piacere consumistico, il rendersi dell'architettura, senza protezioni sovrastrutturali, alla performatività della moda, in una lucida consapevolezza circa il ruolo accessorio dell'architetto nella produzione concreta legata alla costruzione, del tutto esplicitata, e non nascosta come è in quanti, come Piano, Eisenman, Gerhy. fingono di voler muovere, con modalità analoghe, invece che il mercato il mondo, sia pure da modesti artigiani o da mistici santoni.

Nebulosa Koolhaas

Tra i due bordi assegnati all'arte da Baudrillard e Bauman, ovvero tra il gioco di una fine rituale e l'aspirazione ad una superumana potenza di manipolazione dei segni che ne rinnovi il senso, sembra oscilli la posizione teorica e la stessa architettura di Rem Koolhaas il quale, per il vero, in termini diversi da tali autori, accoglie il concludersi dell'arte e dell'architettura, quasi seguendo Fukuyama, quale annuncio gioioso, foriero di un nuovo ruolo del progettista, non più centrale sia nei contenuti sociali da condurre nell'opera, quelli eroici che furono dell'avanguardia, sia nel progetto, delegato alle holding dell'engineering, quanto di consapevole servitù del mercato con i suoi sfuggenti valori cui offrire la copertura di fantasmagorici giochi di superficie siglati dalla griffe della propria, personale, "paranoia". E' indicativo infatti che il primo scritto dell'architetto olandese, *Delirious New York*, del 1978, scopra la fine dell'avanguardia, avvenuta da tempo, nella sottotitolazione del testo, "un manifesto retroattivo per Manhattan", onde offrirsi, si direbbe, il ruolo dell'esploratore che, al modo di Indiana Jones, interpreta la scoperta di una storia finita, ormai archeologica, come una primogenitura. L'ossimoro usato, infatti, conducendo ad una retrospettiva la negatività progressiva propria alle avanguardie storiche, rileva al manhattanismo, più che una inconsapevolezza, più che una valenza inconscia, come vorrebbe Marco Biraghi, il senso di una nascita prematura priva di incubazione e, pertanto, quello di una fine precoce o di un vitalismo mancante di vera vita, sì da offrire il primato del suo generarsi al suo scopritore il quale fa propri i suoi valori mai detti, mai manifestati, per offrirli ad una nuova esistenza innestati nel suo agire di architetto: la volontà di "concretezza", l'intenzione alla "sperimentazione collettiva", l'interpretazione dell'intera città quale "fabbrica di esperienze artificiali dove il reale e il naturale cessa(va)no di esistere", il vivere "in un mondo interamente fabbricato dall'uomo e, quindi...dentro la fantasia", o, infine, la capacità di orientarsi nella "congestione" insopprimibile della megalopoli annunciata dalla favolosa e fiabesca crescita di Manhattan. Ancora Marco Biraghi rileva, in una condivisione che si lascia sfuggire la lente distaccata dell'analisi storiografica, il carattere psicostorico del testo koolhaasiano, debitore, chissà dove e perchè, delle teorie di Freud e Lacan. E invece, se proprio vuole usarsi il riferimento alla psicoanalisi, è il testo dell'architetto ad essere un vero e proprio taccuino di autoanalisi, con le tante singole parole, introduttive delle diverse anamnesi, dilungate nel transfert delle vicende della costruzione di New York, più che allineate secondo gli eventi storici, sovrapposte come negli strati della paranoia (o nelle topografie dei layers cibernetici: ma la relazione tra sogno, ovvero strati dell'inconscio, e mondi informatici appartiene ormai anche al cinema, v. "Matrix" o "Inception"). Dopo aver offerto, così come accade agli psicotici riluttanti al primo impatto con l'analista, le trame delle realtà più esteriori, la cosiddetta "preistoria" di New York, nota ormai anche attraverso i fumetti, millantandole quali mappe dell'estremo limbo dell'inconscio, proprio e americano, dove si sovrappongono il desiderio di una natura incontaminata ed il sogno di una astratta New Amsterdam (si ricordi che l'architetto è olandese), l'analisi si rivolge ai luoghi più oscuri, forse peccaminosi, dei parchi di divertimento di Coney Island, dove il piccolo Koolhaas, ovvero la nuova città, compie le sue prime esperienze di piacere e di godimento, che si concludono – ah i sensi di colpa! – in un fuoco purificatore. Tra tale lettura del manhattanismo e quella di Manfredo Tafuri è stato inopportuno intravisto un parallelismo, tale da far riconoscere in Koolhaas le qualità dello storico, laddove, a differenza della storiografia la quale, anche quando lascia intrappolare le proprie narrazioni nel transfert, trova sempre i modi di azionare il controtransfert, l'analisi dell'architetto olandese rimane al livello delle affezioni singolari e personali tanto da occultare, si direbbe rimuovere, i modi veri del sorgere del grattacielo, da riconoscere non tanto in una fervida vocazione collettiva al fantastico, così come è messo in evidenza nel testo, quanto nelle aspirazioni speculative sui suoli che, come mostra proprio il Tafuri, la richiamata Zoning Low non riuscì a contenere. Ironizzando sui socialisti Gor'ky e Rivera, il primo critico dell'intontito divertimento tra le luci di Coney Island delle masse, cui pure si ispirava la propria ideologia, da ricondurre al mondo delle "buone intenzioni", il secondo fautore, in nome dell'arte, del più cinico compromesso tra il leninismo staliniano ed il più spinto capitalismo di Rockefeller, Koolhaas sembra far sua la "rivoluzione" dell'insensato, della sottrazione al reale, promossa dai

parchi di divertimento dell'isola ed addomesticata dal mercato e dal consumo, che anticipa la fine dell'avanguardia e dell'architettura (del resto Coney Island non è che la Las Vegas ante litteram che Venturi oppone all'architettura europea) nella cui "internazionale" egli milita, tanto da far emergere nelle descrizioni delle effimere costruzioni di Steeplechase, Luna, Dreamland, alcuni motivi del proprio progettare, quali l'"automonumento", ovvero l'autonomo monumentalizzarsi dell'opera, oltre una certa massa critica, privo di alcuna simbolicità se non rivolta a se stessa, la "lobotomia", l'indipendenza tra immagine esterna ed organizzazione interna degli edifici, o lo "scisma", lo staccarsi sovrapposto di funzioni e forme diverse su una medesima pianta. Attraversando i disegni a carboncino di Ferriss, con torri a cuspide piramidale, o di Corbet, pallide imitazioni delle più fervide e visionarie rappresentazioni dell'espressionismo tedesco, giunte in America anche con il cinema muto, Koolhaas sembra, lungo il suo incerto cammino saggistico, cercare un sostegno alla volontà di negare il padre riconosciuto della modernità. L'ultima parte del suo disarticolato scritto si dedica infatti alla demolizione di Le Corbusier, ma solo, in una sorta di edipicità irrisolta, attraverso lo sdoppiamento speculare ed opposto in un padre ulteriore, simile a sé, che attenui il proprio parricidio: Salvador Dalì. E' infatti dal pittore che egli riprende la nozione di "delirious" (*de-lira*, venir via, uscire dal solco, dal limite posto dal razionalismo modernista) ed interpretando la "paranoia" che questi si attribuiva in una sorta di allucinato decostruzionismo – del resto la decostruzione apprende molto da Freud – Koolhaas critica intensamente, forse in una inaccettata proiezione, la "gelosia-ammirazione" del maestro svizzero per New York, Manhattan ed i grattacieli, tale da fargli sviluppare progetti analoghi vanamente tesi a negare i modelli. Nella sua paranoia autentica, dove l'ordine delle cose subisce una continua alterazione, Dalì, pur irrompendo quasi brutalmente con la sua creatività sulla scena fantastica di New York, finisce per offrire una accelerazione all'immaginario che muove la grande metropoli, tanto da scontare insieme il sublime ed il ridicolo, diversamente da Le Corbusier il quale, affetto da una paranoia diversa, monomaniacale, celata ed insieme manifesta nell'ideologico, quale incapacità di immergersi nelle cose, chiamato ad offrire il proprio contributo di fantasia alla costruzione del Palazzo delle Nazioni, finisce per conoscere il fallimento, tanto da potersi ritenere che, recatosi in America per inghiottire Manhattan con le sue teorie, egli sia stato "trangugiato e, infine, anche digerito" dal manhattanismo. E tuttavia, nel testo, il manhattanismo non sembra aver digerito solo l'ideologia europea, quanto se stesso, tanto da finire nel 1939, "per troppa luce", allorché, il medesimo Wallace K. Harrison, che aveva liquidato Le Corbusier, presenta alla Esposizione Mondiale un modello di metropoli in cui la "gaia" pragmaticità della costruzione dell'isola si rende ad una stucchevole teoria. Così il feto, privo di incubatrice, il manifesto non formato che è la stessa Manhattan, non può che essere sottoposto alla "autopsia" dell'ultimo frammento del libro aperto ad una "conclusione" nella quale i progetti per Manhattan di Koolhaas, rispetto a quelli corbusiani, per il suo autore intriso di edipico narcisismo, meglio interpretano lo spirito della "congestione" che, dalla Grande Mela si diffonde sul globo.

Il primo testo di Koolhaas appare significativo perché in esso sono già espliciti i concetti del suo progettare analoghi a quelli cui si ispirano molti architetti dello starsystem. Del resto è il medesimo autore che invita a leggere i suoi scritti successivi, nell'edizione italiana, come "seguito ideale" del saggio sul manhattanismo, tanto più che già nell'incipit di *Bigness*, il suo secondo testo teorico, egli espone i propri punti dottrinari sui quali fondare il progetto, cinque come quelli di Le Corbusier (o del calvinismo), rivelandoli come tratti da *Delirious New York*: la grandezza, l'ascensore o l'estensione in altezza, il distacco tra nucleo e facciata, l'assenza di morale ovvero l'essere al di là del bene e del male, l'estraneità al tessuto urbano. Scritto circa venti anni dopo il primo saggio, *Bigness* espone un analogo procedere: scoprire luoghi comuni del progettare per assumere, contro presunti ed inesistenti avversari, una primogenitura. Koolhaas scopre così, quasi sia una novità, la grande scala, architettonica ed urbana, sebbene egli stesso dica che "è là" di fronte a noi, dimenticando anche come la metropoli sia stata analizzata e misurata da sociologi ed architetti sin dal suo comparire, tra Simmel, Loos, Tessenow, Weber. Scopre il "fanculo al contesto", sia dimenticando come già i moderni e proprio Le Corbusier, nei progetti per Parigi, Algeri, Chandigarh imponesse i suoi oggetti fuoriscala sulla città storica, sia rimuovendo decenni di dibattiti tra contestualisti ed innovatori. Onde affermare se stesso, pur nell'invenzione dell'acqua calda, Koolhaas immagina, come ogni buon paranoico, presunti oppositori, retrogradi, sebbene il suo edipo, stavolta, eserciti l'assassinio nei confronti di qualche vecchia zia e dei propri fratelli, figli e nipotini di cui non riconosce la paternità. Dopo essersela presa infatti con Yona Friedman, incapace di far atterrare sul concreto terreno della città le sue nuvole tecnologiche, complesse certo, ma chiuse in se stesse, dopo aver inveito contro il Beaubourg di Piano e Rogers, indicato quale "Loft Platonico", ovvero spazio della possibilità tuttavia del tutto astratto, Koolhaas sembra deridere anche la propria generazione rivolta a compensare il proprio fallimento con "lo smantellamento e la sparizione", con atteggiamenti cioè che investono anche gli architetti più giovani tra decostruttivismo e virtualismo, fermi a costruire teorie estranee alla realtà, alla *Bigness*, la grandezza della costruzione che eccedendo determinate dimensioni si sottrae al controllo dell'architetto ed al contesto, la quale, nel suo essere aliena all'architettura, e più propria all'*engineering*, può costituirsi tuttavia quale luogo di un suo

possibile rinnovarsi. Infatti “la Bigness è il punto in cui l’architettura diviene massimamente e minimamente «architettonica»” e, grazie ad essa, al rivolgersi a lei dell’architetto, è possibile scoprire una nuova dimensione del progetto, estraneo al divismo del singolo creatore, e regolato piuttosto da un team dove siano presenti competenze diverse, rivolto come è alla grande dimensione in cui l’architettura si perde per ritrovarsi, guarda un po’, al modo di Le Corbusier, come urbanistica! Alla fine la grandezza, la teorizzazione della bigness (si usi il minuscolo) scopre il topolino, ovvero che l’architettura è finita e che per la “postarchitettura” l’urbanistica è una *clef*, in una epoca in cui la stessa urbanistica oltretutto, sia come disciplina compositiva dell’urbano che come concreta arte di costruire la città regolando i valori dei suoli, appare a sua volta deceduta. Del resto, perché mai definire come “urbanistica” il muoversi della nuova dimensione della grandezza, della crescita che comporta la fine dell’identità e del carattere urbano, verso città tutte uguali, “città generiche” rivolte da se stesse a svilupparsi? Tant’è che lo stesso Koolhaas si smentisce affermando che “la Città Generica è la definitiva morte della pianificazione urbanistica”, salvo a smentirsi ancora confessando a Chaslin il ruolo tutto urbanistico del proprio progetto per Euralille. Ed anche qui, nell’illustrare la “Città Generica” (ah megalomania delle maiuscole), Koolhaas scopre concetti del tutto scontati e banali, quale la “fine della città” da tempo acquisita, o assunti da studiosi diversi e del tutto assimilati e dibattuti. Lo stesso modo della scrittura, ad esempio, lo annota Gabriele Mastrigli nella postfazione ai testi raccolti in italiano, è quello di Guy Debord, sebbene il situazionismo, con le sue destabilizzanti geografie, appare del tutto incompreso ed occultato nel ricordare come nella città generica non vi siano “siti” da destabilizzare, mentre le annotazioni circa la perdita del centro, con la perdita dell’identità urbana in favore di una iperidentità (Parigi come una iperparigi per masse turistiche sempre più ampie) non giungono affatto alle conseguenze cui pervengono le analoghe analisi di Baudrillard e Virilio forse lette male. Ed anzi, la massificazione, la “quiete”, “l’evacuazione della sfera pubblica”, la distanza da regimi autoritari per l’abbraccio del più autoritario affermarsi dell’economia nella crescita urbana che tutto travolge, appaiono eventi lieti e fecondi per una architettura giuliva la quale, liberatasi del fardello della teoria, della storia, della propria identità, sappia porsi al servizio della fantasmagoria del generico che, trovando la quintessenza della socialità nello shopping, richiede attrattori di massa attrattivi. Ma è in *Junkspace* (ancora una maiuscola) che si rivela la cattiva coscienza ed anzi la falsa coscienza dell’architetto olandese. Infatti il testo, dopo aver rilevato come lo spazio-spazzatura, in un giudizio in definitiva moralistico e contraddittorio per chi si pone “al di là del bene e del male”, sia lo spazio o, se si vuole, l’assenza di spazio, che resta dell’attività dell’architettura moderna con i suoi nobili principi “scomparsa” già nel XX secolo, esalta il suo essere residuale in quanto luogo della “gente” dove si gode “a bocca aperta di uno stato di ebbrezza postrivoluzionario”. Giocando su immagini ad effetto, rivolte cioè a scandalizzare ed a compiacere insieme, e su nozioni contraddittorie, Koolhaas diversamente da quanto sostiene Mastrigli, espone, malgrado il desiderio di sottrarsi alla enunciazione teorica, la sua teoria, oltretutto con toni vagamente profetici ed in fondo in linea con la miseria dell’arte attuale analizzata da Baudrillard: fare dell’apocalissi il gaio sfondo dell’esistenza esercitando la fine dell’architettura, ovvero l’aprirsi del *Junkspace*, spazio di accumulo, di additività di ogni cosa senza ordine e gerarchia, quale luogo di manipolazione (termine molto utilizzato nel testo) dei rifiuti della storia e dell’urbano che, in esso addensati, divengono materia duttile, morbida, docile agli effimeri giochi di piacere dell’architetto, infante, come avrebbe rivelato Fourier a chi ama giocare con il fango ed il pattume. Un infante che non appare però per niente il Dioniso in culla che tenta di dire di sé a Chaslin in una intervista in cui, a proposito del masterplan di Euralille, mentre si schermisce dall’attribuzione di fautore del singolarismo creativo, manifestando anzi nausea per il divismo delle archistar, si professa tanto singolare da non comprendere l’allusione ai “porci” che sguazzano nel pensiero nietzsciano rivelando, nuovo, improbabile, Zarathustra, come sia “angosciante vedersi circondati da cloni”. Vale adire che, anche nel testo dell’intervista citata, emerge il gusto del paradosso, del contrasto, quella della “razionalità irrazionale”, dell’ordine “chaotique/cahotant”, del “retroattivo prospettivo” che ha dettato il progetto per Lille, parallela alla singolarità non singolare propria e degli architetti chiamati al collage della città, in un cortocircuito di concetti opposti rivolto a coprire tutto l’arco delle diverse possibili posizioni teoriche ed operative sull’architettura – “architetto e... teorico o ideologo” lo definisce Chaslin – che niente ha a che fare con la “tragica” capacità del superuomo di strapparsi via dalle proprie maschere. Ed è indicativo che nell’intervista riemergano tutti i temi ideologici di Koolhaas legati alla “positiva” accettazione del mondo così come è, quindi del mercato con le sue implacabili necessità, dello shopping, quale luogo del divertimento e della soddisfazione planetaria di ogni desiderio, della “città generica”, priva di centro e *genius loci* ma non di centri e luoghi del genio (il suo, allorché interviene con un proprio progetto), sino alla vaghezza di farsi costruttore di una teoria compositiva rivoluzionaria-retroattiva, ed invero del tutto banale, già ultradetta ed ultrasentita anche tra i mussoliniani, desunta dalle modalità con cui Roma si proiettava nelle diverse città che costruiva, tutte differenti e tutte uguali, attraverso la riutilizzazione – *re-ingenering* direbbe il nostro – dei residui del mondo greco, già *Junkspace*. Ed proprio il *Junkspace*, ovvero la definizione dello spazio come spazzatura, a manifestare la volontà, per niente inconscia e rivelata nel termine coniato, oltre che a Chaslin prima di scrivere il proprio saggio,

a non essere spazio, nell'esplicito rifiuto della ricerca spaziale nel progetto, "dal momento che lo spazio in sé è invisibile, ogni teoria della produzione dello spazio si basa su una preoccupazione ossessiva per il suo opposto: la sostanza e gli oggetti, ovvero l'architettura. Gli architetti non hanno mai saputo spiegare lo spazio. Il *Junkspace* è la nostra punizione per le loro mistificazioni". Emerge una visione, per così dire, postaristotelica dello spazio, che vuole questo sia residuale al corpo, alla "sostanza" che, per Koolhaas, è l'oggetto architettonico: "il *Junkspace* è il doppio corporeo dello spazio...lo spazio è stato creato accumulando materia su altra materia, cementando fino a dar forma a un insieme solido". In un certo senso potrebbe dirsi che residuale delle tante invocazioni alla spazialità del modernismo, il *Junkspace* sia un pieno, non a caso doppio dell'aperto del campo di golf, a sua volta, naturalmente, *Junkspace*, essendo fatto di una solidità molle, vischiosa, come un liquido amniotico che si infila in ogni dove e, quindi, anche su un *Green* a 18 buche. Del resto, "la vastità del junkspace si estende sino ai limiti del Big Bang".

Nel testo il *junkspace* sembra non detenere parentele con il *cyberspace*, anche se non mancano allusioni ai *newmedia*, sì da poter dire che questo, pur non essendo "reale", sia a sua volta parte del primo. Sebbene Koolhaas non richiami le distese del virtuale, in un rapporto ambiguo di rifiuto e di attrazione, estraneo alla critica di Guy Debord, per lo "spettacolarizzarsi" del mondo, la spazialità residua che il *junkspace* evoca non sembra rinviare solo a ciò che rimane dello spazio dopo l'orgia spaziotemporale del moderno, della sua ideologia storicistica rivolta progressivamente a costruire, in fine, il paradiso, quanto anche all'avanzo dell'abitare, speculare alle forme di vita nei vari recessi della megalopoli, che si svolge nei gesti di fronte allo schermo del computer, tanto più che il far termine dello spazio che si immergeva nei luoghi della modernità rivela altresì la fine del suo progetto e, quindi, non solo la fine della storia, quanto l'appiattirsi del tempo nel contatto informatico. Il relativismo quantico (il quantismo vi è tanto citato quanto banalizzato) che i moderni richiavano nelle dinamizzazioni delle proprie opere, sembra voler dire Koolhaas, è giunto in architettura al suo compimento lasciando indietro una spazzatura di spazi e tempi che costituiscono l'orizzonte da cui separarsi (ancora un de-lirare), sebbene proprio l'assenza di riferimenti al mondo virtuale, rivela come egli rimanga fermo alla semplice diagnosi di una realtà in definitiva non compresa, nella quale i suoi oggetti, molto oggettuali, anche quando utilizzano l'illusionismo dei *pixel* in facciata, criticati in quanto rei di essere in definitiva modulari, permangono attoniti. Sebbene il testo sembra non occuparsi dello spazio della simulazione proprio ai sistemi virtuali che si stendono sulla megalopoli con il suo *junkspace*, tuttavia è proprio questa nozione a far porre la domanda sulla spazialità dell'architettura attuale che, costituendosi come un resto, un residuo, un rifiuto, sembra perdere ogni connotazione, ogni qualità, in una unità indifferente sottratta, pertanto, all'architettura, la quale invece si fonda proprio sulla qualificazione degli spazi, o, come direbbe l'Heidegger di *Costruire Abitare pensare*, sulla costruzione dei luoghi in cui si ha cura dell'abitare, del *Geviert*. Il filosofo infatti raccoglie dalla filosofia antica la distinzione tra spazio e luogo, soffermandosi sulle ricostruzioni del loro senso impresso particolarmente nella lingua arcaica tedesca più che in quella greca pure amata, se non per indicare come il termine *στάδιον* (*stadion*), *spatium*, spazio, indichi solo l'intervallo, ovvero la distanza misurabile tra due punti e, quindi, qualcosa che attraverso i numeri diviene astratto, *abstractum*, tratto fuori come "molteplicità delle tre dimensioni" e come pura *extensio*, ulteriormente disposta all'astrazione algebrica la quale più non rende il valore del luogo, *raum*, cui si deve invece il far posto allo stesso spazio-*στάδιον*. Heidegger sembra far riferimento, nel suo testo, come è per il concetto di tempo in *Essere e tempo*, principalmente ad Aristotele ed alla distinzione tra *topos* e *chora* (*Phys.* IV 1-5), luogo e spazio, utilizzando per il secondo il termine *στάδιον*, ben sapendo che quello ripreso da Platone, *chora*, non offre il senso della distanza come intervallo. E' noto come sia Platone che Aristotele si occupino dello spazio nella *Fisica*, la *physis*, la natura, su cui rifletterà, percorrendo il cammino greco, il medesimo filosofo tedesco. In Platone però, il *Timeo*, successivo alla *Repubblica*, sembra occupare un posto secondario nella sua concezione fondata sull'ideale, quasi che, dopo essersi occupato dello stato ideale egli si rivolga alle cose sensibili solo per rivelarne il fondamento nel mondo delle idee. E' indicativo in tal senso che *Timeo* sia un abitante di Locri, di un luogo cioè rivolto alla dottrina pitagorica secondo cui si poneva l'esistenza di uno spazio vuoto esterno allo stesso *pneuma apeiron* in esso contenuto. Sebbene tale spazio vuoto, non connotato da alcunché, possa considerarsi quello proprio al mondo delle idee, Platone mostra, all'inverso, attraverso il medesimo *Timeo*, come, diversamente che in Democrito e nei pitagorici, sia un elemento materiale il principio da cui trae origine ogni cosa ed ogni forma, appunto la *chora*. Le cose sensibili infatti, corporee, pur viventi grazie all'intelligenza che si imprime nella materia, sono sorte grazie ad un terzo elemento intermedio, *chora*, "ricettacolo" materico della forma e delle forme, nel senso che, avendo origine ogni realtà fisica dall'unione di un padre, il mondo delle idee, che informa le cose di sé, ed una madre, la materia da cui si diparte ogni materia (non a caso per i latini derivata da *mater*), essa, tra i due, è insieme materia delle materie e forma delle forme, una sorta di pura estensione materiale plasmabile, malleabile, per così dire placentare. Di qui l'idea di una forma, ovvero di uno spazio corporeo che giunge ad Aristotele il quale, utilizzando un termine diverso per indicare la materia, *ule*, si serve del concetto di *chora* proprio per indicare una spazialità materiale connessa al corpo, diversa dallo spazio autonomo in cui si

muovono i corpi, da essi però indisgiungibile, individuato con il termine *topos*. Aristotele, a differenza di Platone, si interroga infatti sullo spazio delle cose confrontandolo con l'esperienza reale più che con una derivazione ideale, verificando l'esistenza di uno spazio in sé, quello che viene occupato nel tempo da cose diverse (*antimetastasis*), ed uno spazio inerente la cosa stessa, delimitazione contenente il corpo contenuto. Se quindi si manifesta uno spazio necessariamente connesso al corpo, anche lo spazio che non si lega alla cosa e che contiene le cose è in sé corporeo, materiale, non essendo concepibile il vuoto. Infatti, secondo Aristotele, non ci sarebbe luogo, *topos*, se non vi fossero corpi in sé stessi contenuti nel proprio spazio, *chora*, essendo entrambi corporei, dal momento che l'eventualità di uno spazio vuoto è confutabile non potendosi distinguere in esso, al contrario di quanto affermato dai suoi sostenitori (Democrito e Leucippo) alcun movimento, in quanto privo di direzioni (l'alto, il basso, il lato destro o sinistro), tanto più che il vuoto non opporrebbe alcuna resistenza al muoversi dei corpi, e quelli di differente peso avrebbero velocità analoga, così come non è mostrato nell'esperienza (Phys. IV 8).

Se si considerano i risvolti architettonici della concezione aristotelica dello spazio, corporeo, contenente gli spazi propri ai corpi, si comprende come tutta l'architettura antica, sino alla crisi barocca, che scoprirà il vuoto, sia giocata sull'oggetto, sul pieno, sulle proporzioni tra le sue parti, e gli stessi grandi spazi di terme, basiliche, chiese, quelli urbani e l'intera città non saranno concepiti, sino a Michelangelo, che come esito del volumetrico.

Heidegger dedica allo spazio la propria riflessione in un tempo in cui la nozione newtoniana di una spazialità assoluta, fatta propria anche da Kant quale nozione trascendentale a priori, immobile, contenente i corpi ma sussistente anche se priva di corpi, diversa quindi dallo spazio/topos corporeo in Aristotele e proprietà divina onnipresente come Dio, in cui si muovono le spazialità relative, era stata soppiantata sia dalle concezioni non euclidee della geometria che da quelle sullo spazio curvo di Reimann. Erano altresì note comunemente le teorie del reciproco, relativo, condizionarsi di spazio e tempo con il coinvolgimento della stessa materia che, entrando nel "campo" spazio-tempo, si determinerebbe a sua volta in grandezze relative sino ad evaporare, o deflagrare, in energia. Heidegger si occupa della *Fisica* di Aristotele onde mostrare come già il greco, non formulando una separazione tra corpo e spazio, concepisca in unità la relazione tra soggetto ed oggetto, intesi in una interezza, in un unico essente. Ciò lo distanzia dal concetto newtoniano-kantiano dello spazio quale categoria vuota (ma anche dall'approfondimento fenomenologico del sé e dell'oggetto separati) offrendo una particolare versione della relatività teorizzata dalla fisica. Infatti per Heidegger la definizione di spazio, e le definizioni dello spazio, se si elimina la frontalità tra soggetto ed oggetto, non implicano solo una modalità d'essere nel mondo, quanto l'essere stesso, del sé e del mondo. Non si è se non spazializzati, o meglio, localizzati in relazione al *Geviert* (forse è da notare il 'quattro' invece che il 'tre' euclideo con le sue implicazioni cristiane che, non riconosciuto da Galileo Galilei, gli costarono l'abiura). In *Corpo e spazio, osservazioni su arte-scultura-spazio*, quindi, egli si interroga su cosa sia il proprio dello spazio per rilevare che "se facciamo attenzione a ciò-che-è-più-proprio dello spazio, ossia al fatto che fa-spazio, siamo finalmente in condizione di scorgere uno stato di cose rimasto fino ad oggi precluso al pensiero. Si tratta di vedere in che modo l'uomo è nello spazio. L'uomo non è nello spazio come un corpo" ("L'uomo che fa spazio nello spazio ed è così conforme allo spazio...Il fare spazio come sfoltire, sfoltire come diradare, liberare, render libero" scriverà nella *Aggiunte*), nel senso che l'uomo non è estraneo allo spazio che gli è di fronte, in cui non si trova o nel quale si pone, in quanto vi è inestricabilmente connesso nella sua essenza. Non c'è l'uomo e il mondo, il suo spazio, ma l'uomo è sempre essere nel mondo in quanto essere al mondo. E ciò non implica però una gettatezza di natura esistenzialista, come ben chiarisce, secondo cui "l'uomo è nel mondo come la sedia è nella stanza e l'acqua è nel bicchiere", quanto una partecipazione di cui egli ha cura dal momento che investe propriamente l'essere che lo concede a sé: "L'uomo non fa lo spazio, lo spazio non è neanche un modo soggettivo dell'intuire; non è però neanche alcunché di oggettivo come un oggetto. Piuttosto, lo spazio, per fare spazio come spazio, necessita dell'uomo. Questo misterioso rapporto, che non concerne solo il riferimento dell'uomo allo spazio e al tempo bensì il riferimento 'dell'essere per' l'uomo (evento)". Si comprende come sia qui il senso dell'uomo come *esser-ci*, *Da-sein*, egli stesso luogo in cui si presenta l'essere, essendo il *Da-* il *qui* ed il *là*, anche nel senso temporale dell'ora, dell'adesso, nel senso cioè che il *qui* ed il *là* sono allo stesso tempo in quanto spazio inerente non il corpo quale oggetto materiale, quanto l'uomo che è sempre spazializzato e spazializzante.

Diversamente da Heidegger, per il quale la connessione aristotelica tra corpo e spazio si traduce nella relativizzazione dello spazio al comprendersi dell'uomo nell'essere, in Koolhaas, il rinvio dello spazio, in effetti una negazione, all'oggetto materiale sembra dar luogo esclusivamente ad una opposizione nei confronti dello spazio-tempo modernista, per cui, come accade alla gran parte delle *archistar*, le sue opere sembrano allestire ottusi totem, analoghi, se si vuole, ai templi greci o alle cattedrali gotiche elevate sulle distese informi della città, simbolici di sé anche quando utilizzano *performances* del *cyberspace* le quali, mettendo in gioco ogni dimensione reale in temporanei addensarsi di evanescenti localizzazioni, monumentalizzano l'effimero in un allegro assecondare il processo di esalazione del mondo, dello spazio e dell'uomo. L'aspirazione alla monumentalità,

simbolica di sé, oltre che posta nelle teorie koolhaasiane, è infatti del tutto esplicita in edifici come il Guggenheim di Gehry, il CCTV di Koolhaas, lo stesso Beaubourg di Piano e Rogers, i quali, oltre ad elevarsi sullo spazio privo di caratteri, deterritorializzato, della megalopoli, trovano proprio nell'anonima distesa della più astratta planetopoli dell'informazione un paradossale carattere monumentale ravvisabile nel diffuso rimbalzo comunicazionale, estraneo alla reale vita spaziale, delle loro forme. E in fondo la consapevolezza che il loro segnare luoghi sia del tutto effimero è manifesta nel disperato desiderio di eternità confessato dai cementi di Zaha Hadid o dalle cuspidi di Libeskind mentre la stessa resa al mercato, al loisir del consumo non è che l'esito di una frustrazione rivolta alla ricerca di compensazioni nelle valorizzazioni dell'economia e del successo mediatico. Può in tal modo ritenersi che lo stesso neoaristotelismo di Koolhaas, il suo intendere cioè lo spazio come epifania del pieno, del corpo degli edifici, complessi ed automonumentali, riveli l'aspirazione ad una affermazione della propria architettura nel tempo, sebbene attraverso l'utilizzazione dei *new media* e degli strumenti cibernetici – e dire che *cyber* deriva dal greco *kybernetes*, il *governor* latino, il timoniere che guida la nave – in realtà rimossi nelle sue trattazioni, esso interpreti, paradossalmente, il comune evaporare di spazio e corpi, essendo le spericolate forme allestite, pure spesso non prive di spazialità, destinate a ricezioni passive, chiuse in se stesse, dove tutto, spazio, forme, volumi, corpi, assorbito nella meraviglia simulativa che coinvolge progettista e fruitore, di fatto non “fa spazio”, naufragando nel buco nero della decantata planetopoli. Il suo assecondare l'inerenza dello spazio all'oggetto, la dichiarata volontà di non occuparsi dello spazio rivela come le sue stesse teorie, se l'*esserci* è connaturato di spazialità, sfuggono ogni analisi più profonda sul venir meno, nelle odierne avventure del *cyberspace*, vera matrice del *Junkspace*, del *-ci*, nella fantasmizzazione dell'intera realtà, cui forse fa resistenza il relativizzarsi di uomo e spazio, che ancora permane nel nostro essere corporei, posto da Heidegger ritenuto da Koolhaas “malsano”.

Posthuman

Si è detto come in Koolhaas si manifesti l'atteggiamento ravvisato all'arte contemporanea dalle analisi di Baudrillard e Bauman, ovvero il “rimuginare” la sparizione dell'architettura, nell'avvaloramento della sua fine e l'aspirazione superomica alla ricostruzione del senso, tanto più che tali modalità sono coniugate nelle sue opere in un eccesso caricaturale, dal momento che mentre l'evento artistico connesso al suo operare si rende in una monumentalizzazione, una rigida struttura per niente aperta al senso quanto alla coercizione dell'effimero ed all'effimero, questa contraddice anche lo sparire nel simulativo, quel “fantastico” ritrovato nel manhattanismo e riconosciuto nella megalopoli, in cui egli ricerca una spazialità persino premoderna.

La visione estetica del Bauman invero non può non apparire ingenua, sia perchè rileva una differenza tra l'assenza dell'indicibile nelle opere moderne ed una sua attiva presenza in quelle dei postmoderni, di fatto troppo sottile per determinare una reale distanza, sia perchè giudica l'offrirsi dell'opera all'evento, le sue dislocazioni del senso nel tempo ristretto del suo farsi, quale nuova frontiera dell'arte, essendo invece una tale modalità propria alla moda, alle innovazioni non progressive delle tendenze trendy, al loro repentino consumarsi, dove è l'inusitato, se si vuole il curioso o, anche, il sorprendente, quello stesso di tanta architettura ed arte contemporanea, a costituire il confine, sempre nuovo e mai nuovo, proprio al mercato del gusto comune. E tuttavia in tale visione emerge comunque l'attribuzione al fare artistico di un tratto etico che pure storicamente gli appartiene, secondo cui l'arte sarebbe il luogo in cui si aprono gli orizzonti del senso, l'originarsi anzi dei significati, dove ritrovare, sia pure nel breve spazio della performance dell'artista, un intervallo, uno spazio di incrocio, di comunicazione e di accoglienza dell'altro. E ciò proprio nelle esperienze oltremoderne dove l'inflazione dei valori, l'irruzione del virtuale, le conquiste dell'ingegneria genetica hanno messo in discussione non solo la dimensione sociale quanto lo stesso concetto tradizionale di “uomo” che, estraneo ad ogni identificazione stabile, sfugge altresì ogni senso concluso. E' oltretutto indicativo che una tale visione ottimistica, la quale rileva nell'eccedenza dei sensi, e quindi nel suo insensato, la possibilità, espressa dall'arte, di allestire modalità di comprensione, sia condivisa proprio dagli analisti che maggiormente hanno indagato le frontiere della metamorfosi del reale nel virtuale, quelle della mutazione dell'umano nel postumano. Roberto Terrosi ha rilevato come già Michel Foucault, dalla ricerca archeologica sulle radici della modernità quale età dell'insorgere dell'umano privo delle stimmate del divino e, nella fine di ogni metafisica, posto di per se stesso al centro di conoscenze e saperi, abbia considerato come l'uomo, emergente per così dire da tale intensificazione di umanità, ritagliato cioè tra i saperi finiti della scienza e delle altre sue stesse narrazioni, si sia determinato quale evento finito, storico, destinato, così come tutte le produzioni della storia, a morire, individuando anzi nella contemporaneità, secondo la profezia nietzschiana, l'età della sua fine. Seguendo il filo foucaultiano Terrosi si sofferma quindi non tanto sulle conquiste della genetica e delle biotecnologie che conducono a possibili mutamenti del corpo, quanto su una corporeità diversa, emergente dalla caduta del distacco tra segni e cose sintetizzate dall'uomo della modernità nei vari sistemi di significazione la quale, posta oltre quella stessa del “corpo senza organi” di Antonin Artaud, di un corpo che espelle cioè le proprie protensioni organiche soggette alle leggi del

significato e del potere per farsi, secondo Deleuze e Guattari, macchina tasmutativa, psicochimica, si rivela post-organica, ed anzi post-corporea, multidimensionale, incrocio di codici plurali, genetici, concreti, ma anche astratti, mentali, artificiali. La riflessione di Terrosi si rivolge quindi particolarmente ai dispositivi comunicativi prodotti dagli stessi sistemi e processi informatici che aprono alla possibile manipolazione del corpo e che intervengono sulle disposizioni della mente sino a sciogliere la distinzione tra *res cogitans* e *res extensa* in unità, se si vuole, ancora biologiche, non necessariamente *cyborg*, che vedono la mente riprogrammarsi in relazione alle estensioni artificiali del corpo ed il corpo compartecipe della mente nell'elaborazione delle informazioni. Il post-umano, cioè, attraverso i new-media informatizzati, si allontanerebbe non solo dai sistemi di comunicazione tradizionali, ma anche da quelli di comunicazione di massa. Anzi è anche la massa, con i suoi media, la televisione e la pubblicità, e quindi i tradizionali poteri di condizionamento ed alienazione, a morire con l'uomo, e con essa la stessa metropoli. I dispositivi informatizzati, infatti, producono una realtà virtuale che induce, nella spettacolarità, una dimensione interattiva posta di là dei criticati modi persuasivi dei mass-media, la quale asseconda di fatto l'affermarsi di un mondo dematerializzato posto ben oltre il sovvertimento del concetto fisico di spazio coinvolgendo gli ambiti relazionali, la sessualità, l'economia e l'intero abitare. La metropoli, già rivolta a smaterializzarsi attraverso i mezzi di comunicazione di massa, a perdere cioè alle funzioni di vita che la determinavano la relazionalità affidata alla televisione, alla pubblicità, al consumo, a costituirsi, nella sua grande dimensione, quale tessuto traslucido in cui i rapporti umani di ogni natura, in base ai quali pure era stata costruita, finivano con l'evaporare nella interrelazione con i media, oggi, nell'amplificarsi della rete dei contatti telematici finisce, nella megalopoli, con l'essere solo il supporto opaco di connessioni immateriali che avvengono altrove, nella interattività del virtuale. Il tradizionale corpo materiale, costruito, della città, nella ipertrofia della megalopoli, paradossalmente scompare, per fantasmizzarsi e dissolversi lungo le infinite linee comunicative della interattività cyber, mero supporto di spazi virtuali che annullano lo spazio reale e con esso la stessa relazione di durata dello spazio temporalizzato degli architetti moderni, laddove l'azzerarsi della spazialità è altresì effetto del relativo azzerarsi del tempo nel "tempo reale" del computer che, compreso nel susseguirsi di attimi finiti, annulla la storia intesa in un linearismo progressivo per un infinito presente fatto di eventi conclusi. A differenza della televisione che, secondo quanto mostra l'analisi di Mc Luhan, imponeva la sua comunicazione retorico-comiziale attraendo a sé ogni spettatore, i new media del virtuale non sottopongono l'utente ad un bombardamento martellante di propaganda di massa ma spostano la polarità dal medium all'utente ribaltando il panoptikon che ora lo pone al centro della interattività, sebbene il suo essere disposto allo scambio con la macchina dove è assoggettato a risposte automatizzate, più che determinare un suo maggiore grado di libertà lo rende mero dispositivo del sistema interagente delle macchine. Di qui, dal necessitato disporsi dell'umano in continuità con la macchina, la perdita di senso, oltre che della stessa nozione di umanità, di uno dei dualismi tradizionali che determinavano l'urbano quale sede della vita dell'uomo, quello tra artificiale e naturale, con tutte le sfumature del giudizio, anche morale, su tale indistinzione che, perorando ora le ragioni della natura (la sostenibilità, l'ecologia, ecc.) ora quelle del progresso tecnico, tuttavia non ne mutano le dinamiche. Emergerebbe da tale indifferenziazione tra natura ed artificio un territorio indistinto, planetopoli, fondato sulla deterritorializzazione, ovvero sulla frammentarietà sociale corrispondente ad una frammentarietà fisica dove scompaiono del tutto i luoghi simbolici della vita collettiva in un ambiente costruito a sua volta anonimo, come la rete, in cui si accendono lampi comunicativi.

Rispetto a tale panorama appare possibile distinguere, come ha mostrato Paolo Ferri, tra gli oppositori ed i fautori del virtuale e del postumano in una riedizione della dicotomia tra "apocalittici" ed "integrati". Se però nei nuovi apocalittici si ricostituisce la critica alla tecnica richiamata ad essere mero strumento da controllare, ai nuovi integrati, all'ottimismo dei Negroponte, dei Gilder, dei De Kerckhove, delle Haraway, i quali vedono nel sistema interattivo, pure posto su una base ambientale grigia, indistinta, legata ad una spazialità misera, solo geometricamente misurabile, un nuovo modo di realizzarsi ed amplificarsi della piazza tradizionale, fanno riscontro le osservazioni di quanti, pure in una posizione di distacco, verificano la mutazione dell'umano come perdita, possibile caduta in un nuovo servaggio. In generale per gli ottimisti, tra i quali può annoverarsi Gianni Vattimo, il processo di derealizzazione e di estetizzazione condotto dai nuovi media appare ricco di promesse offrendo all'uomo "chances di emancipazione" verso il realizzarsi di quel mondo estetico liberato dall'uso delle macchine preconizzato da Marcuse, non inteso però rousseauianamente quale mondo del ritorno all'eros naturale (la natura è ormai assunta totalmente nella cultura, nell'artificio secondo Donna Haraway), quanto nei termini di un più libero agire, un più aperto giocare i segni, cui oggi si oppone l'eccedenza realistica del mercato, la troppo reale presenza della merce che opprime la più fantasmagorica ricreatività dell'universo derealizzato. Un concetto manifestato anche dal più profondo lettore delle logiche dei new media, Bernard Levy, il quale mette in luce come, se si intende nel termine "virtuale", non solo l'immaginario, l'inesistente o il possibile, quanto, secondo una idea già manifesta in Aristotele e chiarita da Deleuze e Guattari, ciò che è "in potenza" reale, ciò che può accadere, ciò che tende all'attualizzazione, esso, proprio nella produzione delle nuove tecnologie, si configura

quale potenziamento della realtà, sua amplificazione, in vece che suo impoverimento o suo universo alternativo. Tutti i nuovi modi d'essere dell'uomo derivanti dal virtuale vengono da Levy descritti ed analizzati. Tra questi, attraverso la lettura di Michel Serres, l'uscita dell'esser-ci dal "ci", la sua perdita della relazione con lo spazio, la deterritorializzazione, ma anche di quella con l'"ora" che comporterebbero però un arricchimento delle relazioni, anche fisiche, con il mondo, determinato dalla maggiore capacità comunicativa; l'allontanarsi altresì dal proprio primo involucro spaziale, il corpo, il quale, sia per gli interventi manipolativi che subisce, sia per l'estensione del suo sistema percettivo, diviene, in una dilatazione, parte di un ipercorpo, un corpo collettivo in cui, quindi, non si disincarna, ma si reincarna l'uomo intensificandosi in nuove dimensioni; la virtualizzazione della mente la quale, incrementando l'affettività, entra a far parte di una intelligenza collettiva, non estranea alla coscienza, come negli insetti, ma immersa nella coscienza, in un ulteriore arricchimento dell'io, unito in una corrente, di saperi, conoscenze, giochi, con gli altri soggetti e con le cose, gli oggetti i quali, a propria volta, mutano il proprio statuto e la propria posizione non più frontale rispetto all'uomo, per essere, nel cyberspazio e con il cyberspazio, intessuti con il soggetto, sottraendosi e sottraendogli (ad) ogni volontà di dominio.

E' singolare che tanto i detrattori del virtuale che i suoi propugnatori indichino nell'arte, intesa nella creatività estetica, un modello di sovversione o di conversione dei suoi effetti postumani. Se infatti per i primi attraverso l'arte appare possibile riaprire le porte al senso, per i secondi, lo stesso Levy, l'arte non solo "può rendere percettibile, accessibile ai sensi e alle emozioni il balzo vertiginoso che facciamo nella virtualizzazione spesso così inconsapevolmente e andando contro le resistenze opposte dal nostro corpo. Ma l'arte può anche intervenire e interferire nel processo". E infatti, "numerose ricerche contemporanee in campo estetico si rifanno a pratiche arcaiche che consistono nel dare consistenza, nel dar voce alla creatività cosmica. In questo caso, allora, più che interpretare il mondo, l'artista dà direttamente voce a processi biologici attuali o ipotetici, a strutture matematiche, a dinamiche sociali collettive. L'arte qui non consiste più nel comporre un 'messaggio' ma nel congegnare un dispositivo che consenta alla parte ancora muta della creatività cosmica di far sentire il proprio canto. Il nuovo artista non narra più una storia, è architetto dello spazio degli eventi, ingegnere di mondi per i miliardi di storie future. Scolpisce aderendo al virtuale stesso". L'arte anzi, per Levy, ha il dovere di intervenire nei processi del virtuale proprio per scongiurare che essi decadano nella "squalificazione dell'attuale", o che l'immigrazione della soggettività si faccia mero nomadismo interiore: "dobbiamo sforzarci di restare al passo e dare senso alla virtualizzazione, inventando una nuova arte dell'ospitalità. La più elevata morale nomade deve diventare, in questo momento di grande deterritorializzazione, una nuova dimensione estetica, il tratto stesso della creazione. L'arte...deve opporre una virtualizzazione riqualificante, inclusiva ed ospitale alla virtualizzazione perversa che esclude e squalifica". Malgrado gli entusiasmi si fa luce, in Levy, il dubbio circa l'eventualità di una "virtualizzazione perversa", su cui riflettono anche quanti, nel distacco analitico, non possono annoverarsi tra gli "apocalittici". Per Terrosi, ad esempio, appare senza senso opporsi ai condizionamenti dei nuovi dispositivi tecnici, che alienerebbero le nostre identità, in nome di una integrità originaria, naturale, dell'io, dell'uomo, e tuttavia "il problema sta nella nostra capacità di costruire, a partire da una identità ridotta a relitto culturale, una complessità organizzativa e una forza autopoietica tali da rendere politicamente attiva la nostra presenza nel gioco degli interessi...in una vera Bildung, realizzata non come forma chiusa e istituzionale ma come forma locale, aperta, capace volta per volta di variare le proprie regole interne come avviene a un'opera d'arte". Ancora una volta l'arte offre il modello di una sovversione da condurre, non rispetto ai sensi costituiti come in passato, quanto verso la stessa rete comunicazionale-culturale che produce il senso, in nome di una identità, corale, "cosmica" (sociale?), che si rinnova nella libertà, secondo una modalità che era in fondo già delle manifestazioni artistiche delle avanguardie e che oggi entrerebbe nel comportamento di ciascuno. Un modello quello dell'arte, della sua "sensibilità" cui rinvia anche Levy, che non sembra valere per altri analisti, pure distaccati da visioni apocalittiche. Così è per Mario Perniola il quale, registrando il carattere impersonale del nuovo universo elettronico, estraneo alla volontà del singolo, mette in luce come questi percepisca persino se stesso, "si senta", a partire dal mondo delle macchine che lo agiscono e che di fatto in prima istanza sentono, rendendolo parte di una umanità non più organica interfacciata al sentire inorganico degli apparecchi informatici che sostituiscono e fanno quindi svanire ogni procedimento estetico, creativo, artistico. L'analisi di Perniola è molto prossima a quella di Baudrillard, il quale, per aver indicato come nei processi informatici si compia il "delitto del reale", di fatto già iniziato con la morte di Dio e con il rendersi del mondo alla "favola", viene inteso dal Ferri, con il gruppo canadese "C-theory", tra gli apocalittici. Invero, distanziandosi, ancora in vita, dal desiderio di un ritorno della "realtà", come è oggi per i "neorealisti forti" che si ispirano a Maurizio Ferraris, i quali, nella autocritica alla propria trascorsa militanza nel "pensiero debole", che poneva un primato delle definizioni rispetto alle cose, propongono il rimpatrio in un reale denotato da testimonianze istituzionali, documentali, condivise da tutti (un realsocialismo forse), e altresì da una possibile visione "neodebolista", alla Vattimo, che legge nelle espressioni del virtuale il determinarsi di una ontologia liquida, duttile, quella di un essere disciolto nei flussi comunicazionali, Baudrillard, da un lato, non nega affatto l'evidenza delle cose e,

dall'altro, non guarda alla marcia avanzante del virtuale e dei mezzi cyber, oltre le mode ed i dibattiti, paventando apocalittici scenari, per registrare freddamente la mutazione intervenuta nel mondo, nello spazio, non più tri- o quadrimensionale, nel tempo non più lineare o circolare, storico o topologico, nell'uomo, non più solo umano. "Il mondo è diventato di una tale realtà che essa non si può sopportare se non al prezzo di una negazione perpetua...noi non possiamo sopportare questo mondo in preda alla realtà se non sotto forma di una negazione radicale. E questo è logico: giacché il mondo non trova più la giustificazione in un altro mondo, bisogna che adesso esso si giustifichi in questo mondo qui, attribuendosi un'evidenza di realtà, purgandosi di ogni illusione. Ma allo stesso tempo, per effetto stesso di questo contro-transfert, cresce la negazione del reale in quanto tale." Questa frase di Baudrillard mette in luce come egli non pensi che il delitto del reale abbia il suo assassino nell'illusorio o nel virtuale, derivando dallo stesso affermarsi della realtà nell'iperreale, tale da richiedere la sua negazione, una sorta di suicidio quindi. Vale a dire che, seguendo il Foucault sebbene "da dimenticare", se il reale e l'uomo stesso trovavano la loro identità riflettendosi in un mondo altro, metafisico o ideologico, oggi, il venir meno di quello specchio, determina al reale un autoriconoscimento immediato, privo di simbolicità, insopportabile nel proprio doppiarsi, sì da condurre al suo negarsi: "L'ipotesi è questa: il mondo ci è dato. Ebbene secondo la regola simbolica, ciò che è dato bisogna poterlo restituire. Un tempo si poteva rendere grazie, in un modo o in un altro, a Dio o a un'altra istanza qualunque...Ormai non abbiamo più nessuno a cui rendere grazie da quando ogni trascendenza è scomparsa. E se non possiamo dare nulla in cambio di questo mondo, esso è inaccettabile. E' così che dovremo liquidare il mondo naturale, e sostituirgli un mondo artificiale, un mondo interamente costruito, per il quale non dovremo rendere conto a nessuno." Il problema però, secondo Baudrillard, non si risolve, dal momento che dovremo dare conto del dono di un mondo artificiale a noi stessi, e non potendolo scambiare ormai con niente, dobbiamo distruggerlo. Di qui l'ulteriore contro-transfert che accompagna l'edificazione della realtà artificiale, "integrale", più vera di quella vera, come è per l'architettura renderizzata ad esempio, e che aziona la sua negazione, il sospetto verso le sue promesse, il tratto apocalittico dei suoi osservatori. L'analisi di Baudrillard non può confondersi in alcun modo con quella degli apocalittici, tanto più che la questione esplicitamente posta non è quella di districarsi dalla confusione di realtà integrale e virtualità integrale dal momento che "ciò che importa non è di far risorgere una realtà del mondo, ma di coglierne – poeticamente si potrebbe dire – la letteralità", ovvero lo strato dei segni ancora capaci di processi di significazione. Si pone qui allora ancora un eventuale ruolo all'arte che, così come nell'età della mercificazione, secondo la posizione di Baudelaire, doveva giocare il mercato, al fine di sfuggire l'alienazione della merce onde ritrovare una possibile autenticità dei valori, indirizzandosi, in una accelerazione della stessa mercificazione, verso la realizzazione di sé come merce assoluta, nell'età della simulazione, alienazione per eccellenza di ogni cosa nel suo fantasma virtuale o nel "frattalismo" economico del valore di scambio, dovrebbe spingersi verso il paradossale realizzarsi di simulacri assoluti. Si potrebbe pensare in tal senso alla cosiddetta transarchitettura teorizzata da Perrella e ricca di proseliti, sebbene le esperienze dei vari Novak, Chu, Nox, sembrano derivare supinamente dalla simulazione, piuttosto che agirli.

Proprio Baudrillard ha messo in luce infatti come l'estetica, non appartenendo più all'attività artistica, neppure quale aspirazione ad un eros liberato, per vivere banalizzata, da un lato come merce tra le merci e dall'altro come eco dell'arte che non è più e che si incontra in ogni cosa nell'estetizzazione del mondo, marca della merce, non è che "transestetica", essendo l'arte è a sua volta una "transarte", così come è stato per la "transavanguardia" sostenuta dalle indicazioni critiche di Bonito Oliva, un'arte cioè che, per così dire, gioca all'arte, in un gioco il quale attraversando le sperimentazioni dell'avanguardia simula l'arte i cui oggetti traducono il proprio precario valore artistico in transvalutazioni economiche. Diversamente dalle manifestazioni artistiche odierne, le quali comunque in fine offrono un prodotto, la "transarchitettura", la quale pure attua il tentativo di offrirsi alla realtà, alla realizzazione di edifici, ponti, luoghi veri, concreti, proprio per il suo prodursi nella "realtà integrale", ovvero nella "virtualità integrale" promossa dal computer, appare fatalmente destinata a permanere nel suo transito sul nastro di moebius, senza dritto e rovescio, di reale e simulazione da cui muove e che di fatto è senza uscite nel vero, avendo essa stessa contribuito a distruggere ogni verità. Per niente utopica, la transarchitettura non pone nessun luogo per destinarsi e destinarci al senza luogo e, quindi, al senza architettura: il transito della "transarchitettura" è un cammino già al di là dell'architettura verso un al di là vuoto, il nulla. Diversamente Baudrillard sembra indicare come sia nell'architettura costruita e non nelle immagini computerizzate a doversi lanciare la sfida alla simulazione capace di offrire ai segni non la profondità di un significato quanto la superficialità letterale che apre al senso, al pulsare dei significati: Jean Nouvel.

L'assimilazione delle opere di Jean Nouvel alla riflessione di Jean Baudrillard è posta proprio dall'architetto in un lungo colloquio con il filosofo dove egli, descrivendo le "strategie" del proprio progettare, mette in luce come dopo il preliminare "concetto" o "precepto" (c'è qui Tschumi ed il decostruttivismo in agguato), l'idea progettuale informe, fetale cioè, che, a partire dal luogo e dalle condizioni predeterminati, libera all'invenzione, si svolge già sul foglio una sorta di esercizio di prestidigitazione fatto di continue "deviazioni" tali da determinare

l'organizzazione di spazi concreti dilazionati verso uno spazio "non leggibile... prolungamento mentale di quello che si vede". Il gioco della "profondità di campo" dove sono messi in successione una serie di "filtri", secondo Nouvel, deve quindi nell'opera prolungarsi senza termine, del tutto alieno, come è nel progetto per la Tête Défense, alla prospettiva albertiana, sì da perdere la coscienza dello spazio, il senso delle dimensioni, la solidità della materia, tanto che anche la costruzione non si pone più tra l'osservatore e l'orizzonte, per far parte insieme dell'occhio e dello sfondo e condurre la continua "deviazione", di sequenza in sequenza, al modo del cinema (o delle sequenze cyber), in una spirale seduttiva, verso l'illusorio e l'immateriale, del teatro di Versailles o della fondazione Cartier, dove le immagini reali, il cielo vero, ad esempio, si mescola con la sua immagine virtuale riflessa, rendendo l'intero spazio ad una proiezione mentale. Ed è pertanto il gioco tra visibile ed invisibile, quello che Virilio individua come estetica della sparizione, a sollecitare Baudrillard, il quale legge nelle opere di Nouvel l'aspirazione, attraverso il gioco della deviazione/destabilizzazione, a giocare la "letteralità" della forma, per innescare un processo di continuo annullamento della forma in una forma sempre nuova sin verso la pura superficialità di un virtuale/reale dove lo spazio si annulli sfuggendo all'uso, essendo perduta, nella nostra età, ogni coerenza tra bisogni ed oggetti. La stessa città, smarrita l'urbanità, la gerarchia degli spazi, non si offre che, virtualmente, come uno schermo su cui ci si muove secondo le diverse possibilità offerte dalla sua tastiera, dove l'architettura, con le sue infinite possibilità di forme e modelli posti nella disponibilità del progettista, priva di finalità quindi che non la loro combinatorietà, è già in questo del tutto virtuale. "Può essere chiamata ancora architettura" una tale combinazione indefinita di cose, tecniche, materie, configurazioni spaziali, si chiede allora il filosofo riferendosi al Guggenheim di Gehry, pur definendolo una "meraviglia". Il Guggenheim di Oporto infatti manifesta esplicitamente il venir meno della singolarità della forma tradizionale, definita e conclusa anche nella mobilità moderna, sostituita da un flusso di forme, quasi che la sua architettura abbia la possibilità di evolversi, tradursi in altre forme, all'infinito. Ma il suo conformarsi, una istantanea presa tra le tante possibili, è dato alla libera creatività che l'architetto ha perseguito in passato per sé e gli abitanti delle sue architetture? O una tale libertà non è che una costrizione ad essere liberi, una sorta di forzata operazionalità? Certo, "non è stato ancora inventato un edificio che metta fine a tutti gli altri edifici,...una città che metta fine a tutte le città, un pensiero che metta fine a tutti i pensieri" ed è nello iato che separa dallo stadio finale che, per il medesimo Baudrillard appare possibile agire, così come sembra accettare Jean Nouvel per il quale nel mondo dell'odierna "architettura automatica creata da architetti intercambiabili", là dove l'architettura ha fine, rimane "l'eccezione che conferma la regola", una architettura del tutto residuale, testimone della propria stessa fine, del nulla, che muove il vivere contemporaneo degli "encefali clonati" o dei morti viventi che siamo.

Sorta dal senza fondo del susseguirsi delle inarticolate pareti vuote di Terragni, dense del senso della fine delle speranze del moderno, l'architettura di Nouvel sembra richiamare da quel fondo il possibile di un nuovo sorgere. Si potrebbe dire che se la morte non è più il termine da cui, con il sesso, si originava lo scambio simbolico, essendo compresa nel nostro universo di segni imputriditi di significati, annullata in essi, i riflessi delle vetrate di Nouvel invitano al farsi luce all'orizzonte di una possibile aurora di nascite. Il mondo del passato produceva simulacri naturalistici fondati sull'immagine che restituivano una natura ideale posta da Dio, e l'arte era, nella "bellezza", la più alta techne; il moderno ci ha offerto simulazioni produttiviste che restituivano la natura espansiva, se si vuole progressiva, storica, della realtà sino a giungere, nel postmoderno, e nel decadere del loro senso, al tentativo di ricompone i lacerti, decostruendo e ricostruendo i segni del passato; l'età della simulazione, ci offre segni di mera informazione, equivalenti, privi di profondità, immagini ed insieme luoghi dell'iperrealtà. Se nel moderno l'arte assumeva quindi un ruolo critico, negativo, rispetto ai segni consunti del presente, se nel postmoderno la negazione si faceva denegazione, scavo nel profondo rimosso per la possibile resurrezione del senso, l'odierno mondo simulativo ha liquidato con ogni finalità anche ogni negatività critica. Ma è probabile che proprio annullando i poli della dialettica ancora viva nell'esperienza architettonica contemporanea, sebbene tradotta banalmente nel conflitto tra reale e virtuale o nelle contrapposizioni stilistiche proprie alla moda ed al mercato, possa riscoprirsi all'architettura il tratto etico in fondo interno alla sua estetica. E' indubbio infatti che, con la fine della metafisica e quella delle grandi narrazioni, l'esser-ci, immerso nel senza luogo della planetopoli reale/virtuale dove è impossibile abitare e dove è perduto anche il -ci, non può che ancora vivere tale condizione, per ora oltretutto ancora non del tutto attuale, in una convivenza. Sebbene lo scambio dei segni possa apparire mosso su una superficie di equivalenze priva di profondità, di vere differenze, dove le differenze più estreme che originavano le simbologie, il sesso e la morte, appaiono confondersi in infiniti simulacri, resta, proprio nell'ibridazione postumana, nel meticcio di macchina e corpo, artificio e natura, la necessità del riconoscimento. L'arte, e tanto più l'architettura, che ha allestito nel tempo temporanei spazi di convivenza, oltre che in una valenza estetica, o politica, di sovversione e ricostruzione del senso, può determinarsi quindi quale luogo del riconoscimento dell'altro, luogo etico pure nella instabilità del soggetto e delle cose o delle immagini, anzi, proprio nella loro instabilità, posta oltre ogni staticità/stanzialità, nella sua fine, area aperta del suo farsi mobile, plurale. Luogo etico il cui ethos, *ἦθος*, non rinvia ad alcun fisso principio morale, quanto al suo senso

originario di “posto di vita”, di provvisorio ambiente animale di sopravvivenza, posto che si fa proprio (dal sanscrito *sfèos* che risuona in *sfèthos, ethos*) ed in cui trovare la propria disposizione nel mondo, rispetto all’altro del mondo o agli altri che pure lo vivono, essendo, così come hanno osservato molti analisti, l’universo postumano delle nuove tecnologie, se non una nuova alba, una sorta di nuovo inizio simile a quello dei primordi e del confronto con una selvaggia e sconosciuta natura tutta artificiale.

Estetica dell’architettura

Perrella, Nox, Chu, Novak, lo stesso Koolhaas, il quale al fine di recuperare terreno tenta di offrire una origine aristocratica alle proprie teorie nel riferimento diretto ai primi avi della *transarchitettura*, gli architetti del metamorfismo giapponese degli anni sessanta, sembrano tutti proiettati in un mondo altro che si autogenera, così come si dovrebbero trasformare per autogenesi, per un principio genetico instillato alla nascita, le loro statiche, troppo statiche architetture ... (*segue*)

NETWORK PLANETARI E LUOGHI DI RELAZIONE

Mario Coppola

esiste un ampio e crescente divario tra la condizione degli individui "de iure" e la loro possibilità di diventare individui "de facto", vale a dire di diventare padroni del proprio destino e compiere le scelte realmente desiderate... Si può supporre che il divario... si sia creato e ampliato proprio a causa dello svuotamento dello spazio pubblico, e in particolare dell'"agorà", quel luogo intermedio, pubblico/privato, dove la politica della vita incontra la Politica con la P maiuscola, in cui i problemi privati vengono tradotti nella lingua dei temi pubblici e in cui vengono ricercate, negoziate e concordate soluzioni pubbliche a problemi privati.

Z. Bauman

A New York, in Times Square, sempre più spesso accade un fatto che solo qualche anno fa sarebbe sembrato per lo meno strano se non letteralmente incredibile: nel mezzo del tran tran quotidiano di una città dalle proporzioni gargantuesche, il cui spazio verticale in ogni istante ci ricorda l'umana finitezza, mentre flussi infiniti di persone calcano quegli spazi senza quasi mai fermarsi, senza guardarsi, puntando dritto a fare ciò per cui si muovono a passo svelto, poco a poco si raggruppano individui estranei tra loro, che si fermano con timidezza, all'inizio, quasi facendo finta di nulla. Qualche grappolo di amici, poi una piccola folla, e poi infine un plotone nel quale è impossibile farsi spazio e passare: ad un tratto parte la musica, qualcuno innalza uno stereo a tutto volume e il *flash mob* ha inizio: gli estranei ballano, eseguono una serie di movimenti predeterminati, più o meno coordinati tra loro, generando uno spettacolo a dir poco insolito in uno spazio che fino all'istante prima era il teatro più magnifico del moto browniano casuale e solitario di particelle scomposte, atomi di una megalopoli contemporanea senz'altra proprietà che il proprio ego mai appagato, perpetuamente impegnato in un trasloco senza fine del proprio irrisolto sé. Il raduno ha vita breve, brevissima, istantanea: la danza, o il rito se si tratta di un altro gesto privo di musica, finisce dopo poco, a volte una manciata di minuti, il tempo di un sorriso per i passanti ignari della programmazione della esibizione che vengono piacevolmente sorpresi durante quello che sarebbe stato uno spostamento come un altro, e poi tutti gli individui si slegano di nuovo, come avvolti da una rete che ad un tratto si è dissolta, ceduta forse a un peso insostenibile, e se ne vanno, come uno stormo di rondini che d'improvviso si disperde.

I *flash mob* vengono organizzati nella *rete*, per lo più attraverso i social network: una catena di messaggi, un gruppo più o meno aperto a cui si può accedere e fare parte attraverso un clic, una responsabilità volatile come sono volatili la maggior parte delle amicizie di facebook, la Times Square virtuale che non ha bisogno di megastore né dei giganteschi grattacieli colorati che fanno da contorno alla piazza "reale".

Gran parte della facciata del più grande e maestoso dei grattacieli del cuore di New York è un megaschermo colorato che, tra una pubblicità e un'altra dei prodotti in vendita all'interno dell'edificio, per pochi secondi mette "in onda" le persone che si avvicinano all'ingresso: per qualche istante queste diventano immense, visibili da tutti gli altri passanti che forse saranno invogliati a imitarli, proiettati in *widescreen* come fossero delle star hollywoodiane o dei supereroi della Marvel, e con buona probabilità è anche a questo dettaglio che si riferisce Bauman quando scrive che "per l'individuo, lo spazio pubblico non è molto più che un maxischermo su cui le preoccupazioni private vengono proiettate e ingrandite senza per questo cessare di essere private o acquisire nuove qualità collettive; lo spazio pubblico è il luogo in cui si rende pubblica confessione di segreti e intimità privati. Dal loro quotidiano tour guidato dello spazio "pubblico" gli individui tornano rinforzati nella loro individualità "de iure" e rassicurati in merito al fatto che l'assoluta solitudine della loro esistenza quotidiana è sotto ogni aspetto uguale a quella di tutti gli altri "individui come loro", costellata - sempre al pari di tutti quelli come loro - di cadute e (auspicabilmente temporanee) sconfitte".¹

E' incredibile quanto in questo caso l'esempio proposto combaci con la descrizione di Bauman, e, viceversa, è assolutamente calzante la sua descrizione rispetto alla sensazione che si ha passeggiando tra i grattacieli di Times Square: finito il *flash mob*, si ha la netta percezione di una fuga, di una qualche irrequietezza che ha prodotto sia l'organizzazione dell'evento su facebook sia la sua fine disdicevole - come si fosse trattato di un atto immorale, o di cui vergognarsi fuggendone al più presto, facendo finta di niente - dalla quale scena del delitto i partecipanti si disperdono con lo sguardo basso, forse a mascherare la loro imperdonabile e impudica voglia di comunità, di scambio, di socialità.

Come spiega in maniera impeccabile il filosofo e sociologo polacco, "il 'pubblico' viene colonizzato dal 'privato'; il 'pubblico interesse' è ridotto a mera curiosità per la vita privata dei personaggi pubblici, e l'arte della vita pubblica è confinata alla pubblica esibizione di affari privati e alle pubbliche confessioni di sentimenti privati (quanto più intimi, tanto meglio). Le 'pubbliche questioni' che si oppongono a tale ridimensionamento diventano pressoché incomprensibili. Le prospettive per gli attori individualizzati di essere 'riaccasati' nel corpo repubblicano della cittadinanza sono quanto mai incerte. Ciò che li spinge ad avventurarsi sul proscenio pubblico

¹ Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2011, p.33

non è tanto la ricerca di cause comuni e di modi di negoziare il significato del bene comune e i principi della vita in comune, quanto la disperata necessità di ‘interrelarsi’. Il condividere intimità, come Richard Sennett osserva, tende a restare il metodo preferito, forse l'unico rimasto, di ‘costruzione della comunità’. Tale tecnica di costruzione non può che dar vita a ‘comunità’ fragili ed effimere quanto possono esserlo delle emozioni frammentarie ed erratiche, comunità fatte di preoccupazioni comuni, di ansie comuni o di odi comuni, ma sempre e comunque comunità ‘gruccia’, una temporanea aggregazione intorno a un puntello su cui molti individui solitari appendono le loro solitarie paure individuali”.²

E questa ci pare essere la natura dei *flash mob*: uno scomodo sgabello su cui, per pochi secondi, gli individui provano a riposarsi dal loro errare quotidiano; un “porto sicuro” ma a tempo determinato, così come ben determinato è la durata dell'incontro - se così possiamo chiamarlo - delle persone a Times Square.

D'altronde, è facilmente comprensibile che questa stessa solitudine martellante dell'uomo odierno - o, più correttamente, delle ultimissime generazioni - sia stata il mordente principale della presa letale che facebook ha avuto negli ultimi anni, partendo dai giovanissimi e arrivando a contagiare persone di ogni età e ceto sociale: cos'altro avrebbe spinto milioni di persone a replicare all'interno dello schermo di un computer un surrogato di vita sociale (la perdita dell'agorà di cui parla Bauman)?

Naturalmente, se allarghiamo il nostro punto di vista, non possiamo ignorare tutta una serie di implicazioni assolutamente positive che le comunità virtuali come facebook stanno avendo in questi anni sul modo di vivere la politica e in generale sul modo di reagire e interagire delle persone con gli avvenimenti dello scenario internazionale: se è vero che il principale movente dei primissimi utilizzatori di facebook era la solitudine individuale - primo sintomo della *società liquida* - è pur vero che i social network e in generale il ciber spazio sono alla base di tutte le principali rivolte della cosiddetta *Primavera Araba*. E' comprensibile: in una società dove ciascun individuo si è emancipato, ha raggiunto la propria libertà individuale liberandosi da vincoli e costrizioni “esterne”, come è quella occidentale, il mondo virtuale diventa la via di fuga alla precarietà di una vita di scelte e di responsabilità insostenibili; ma in una società dove invece è ancora presente un'autorità dispotica esterna, reale e violenta - come accade nei paesi in via di sviluppo come in quelli arabi - è evidente quanto il ruolo del mondo virtuale, con la sua capacità illimitata di condivisione e di comunicazione aperta e interattiva, sia diverso, appunto “liberatore”: prelude allo scenario successivo alla acquisizione della libertà individuale.

La connessione tra luogo virtuale e luogo “reale” sembra quindi essere questa: alla diminuzione costante di luoghi di scambio tra la vita privata e quella pubblica corrisponde un tentativo disperato di riacquisire una qualche certezza sull'esistenza di un riferimento umano esterno - gli spesso patetici “amici” di facebook - nel ciber spazio delle comunità virtuali. Bauman accenna a un luogo “di mediazione”, dove avviene una negoziazione tra bisogni e problemi privati e possibili soluzioni pubbliche, che però a sua volta è stato abbandonato nel passato proprio per l'inseguimento individuale di un traguardo irraggiungibile e per questo sarebbe ingenua la semplice riproposizione di tali ambienti nella megalopoli odierna (spazi che poi, in realtà, esistono e nonostante ciò vengono abbandonati, preferendo quelli digitali).

D'altro canto, i social network e in generale quella che spesso si definisce “comunità virtuale” o con più semplicità ed efficacia “la rete” (con cui si vuole intendere cioè gli utenti che attraverso la rete si esprimono e si organizzano), sono cresciuti ed hanno acquisito anche nel mondo occidentale moltissime altre facoltà ed obiettivi: da che erano semplici modi di disperata “interrelazione” - cioè di condivisione pubblica di intimità privata - sono diventati strumento potentissimo di condivisione di informazione, che scavalca le barriere imposte dai media più o meno sottoposti alla censura istituzionale, fino a costituire il mezzo per riconoscersi negli stessi problemi altrui e nel cercare, attraverso bacheche e commenti (le piazze virtuali vere e proprie), una soluzione comune, da perseguire in maniera comune, il che diventa perfettamente comprensibile se si pensa che non si tratta più di problemi locali e localizzati, riguardanti una città o un quartiere, ma invece di problemi regionali, territoriali, nazionali e, addirittura, internazionali. Ecco perchè Edgar Morin parla della necessaria nascita di una coscienza “planetaria”, e lega questa proprio all'uso e alla diffusione di internet e della comunità virtuale, unico e solo strumento in grado di annullare le distanze tra gli esseri umani di tutto il pianeta, uniti innanzitutto da quella che il filosofo francese chiama una comunità di destino, il destino dell'ecosistema Terra: “E' nella seconda parte del XX secolo, dopo la Seconda guerra mondiale e il doppio annientamento nucleare di Hiroshima e Nagasaki, che emerge una consapevolezza di comunità di destino. Come afferma Mireille Delmas-Marty: «Da cinquant'anni cominciamo a pensarci come umanità». Oggi possiamo allo stesso tempo concepire: 1) una comunità di destino, nel senso che tutti gli umani sono sottomessi alle medesime minacce mortali dell'arma nucleare, del pericolo ecologico sulla biosfera che si aggrava (...). 2) Un'identità umana comune: per quanto diverse siano le sue appartenenze di genere, di suolo, di comunità, di riti, di miti e d'idee, l'Homo Sapiens ha un'identità comune a tutti i suoi rappresentanti: dipende da un'unità genetica di specie che rende possibile l'interfecondazione tra tutti

² Zygmunt Bauman, ibidem, p.29-30

gli uomini e le donne di qualsiasi ‘razza’; questa unità genetica si prolunga in unità morfologica, anatomica, fisiologica; l'unità cerebrale dell'Homo Sapiens si manifesta nell'organizzazione del suo cervello, unico in rapporto agli altri primati; c'è infine un'unità psicologica e affettiva: certo, le risa, le lacrime, i sorrisi sono modulati diversamente, inibiti o esibiti a seconda delle culture, ma, malgrado l'estrema diversità di queste culture e dei modelli di personalità imposti, risa, lacrime, sorrisi sono universali e il loro carattere innato si manifesta nei sordo-muti-ciechi dalla nascita, che sorridono e piangono senza aver potuto imitare nessuno. 3) Una comunità d'origine terrestre a partire dalla nostra ascendenza e identità antropoide, mammifera, vertebrata, che da di noi figli della vita e figli della Terra. (...) Sono l'evoluzione e l'ancoraggio di questa coscienza d'appartenenza alla nostra patria terrestre che permetteranno lo sviluppo attraverso molteplici canali, nelle diverse regioni del globo, di un sentimento di unione e di intersolidarietà, necessario per civilizzare le relazioni umane. Sono l'anima e il cuore della seconda mondializzazione, prodotto antagonista della prima, che soli permetteranno di umanizzare questa mondializzazione”.³

Morin ci parla di una umanità che è una *continuità differenziata* di esseri umani, di un mondo fatto di persone ciascuna diversa da ogni altra per codice genetico, per cultura, per fascia sociale, ma tutte accomunate nel profondo da una *umanità* da scoprire e riscoprire in tutti i popoli del pianeta: è forse proprio questo il solo modo per non soccombere ai vortici di solitudine della società liquida odierna, per tornare a galla in una società civile che non sia più l'accozzaglia di individualità separate e disperate, costrette all'incontro patetico e istantaneo in Times Square, dove per esagerazione tutti eseguono i medesimi movimenti come un branco di automi pur di sentirsi parte di qualcosa di “più grande”, pur di sentirsi accolti in una comunità.

E allora è doveroso e possibile auspicare, come fa Morin, che proprio il mondo virtuale sia o diventi la culla di questa identità planetaria senza barriere e senza ostacoli, che per mezzo della rete lentamente i popoli si ritrovino e si organizzino non più per fugaci avventure serali ma invece per trasformare la vita di ciascuno in una parte della vita di tutti, nella vita del nostro intero ecosistema.

E' possibile in questo modo immaginare che il ciber spazio, nato dal senso di precarietà e di solitudine dell'uomo post-umano, anche *troppo* libero dalla vita e dalla responsabilità pubblica, dalle necessità collettive, sia la strada e lo strumento per la rinascita del luogo reale nel quale gli esseri umani avrebbero la possibilità di incontrarsi ancora una volta, di incontrarsi forse per la prima volta come uomini liberi e uniti per scelta, e non per abitudine né per costrizione, dopo aver scoperto insieme che esistono minacce che non riguardano né il singolo umano né il singolo paese, che non solo riguardano il nostro intero sistema antropico mondiale ma che possono essere fronteggiate solo attraverso una concertazione planetaria: “C'è correlazione tra lo sviluppo della nostra coscienza dell'umanità e la coscienza della nostra patria terrestre. La patria terrestre comporta la salvaguardia delle diverse patrie; queste possono radicarsi molto bene in una concezione più profonda e più vasta di ‘patria’, a condizione di essere aperte, e la coscienza dell'appartenenza alla Terra-Patria è la condizione necessaria alla loro apertura. Dobbiamo contribuire all'auto-formazione del cittadino italiano (o francese, tedesco...) e fornire la conoscenza e la coscienza di ciò che significa una nazione. Ma dobbiamo anche estendere la nozione di cittadino a entità che non dispongono ancora di istituzioni politiche compiute, come l'Europa per un Europeo, o che non dispongono per niente di un'istituzione politica comune, come il pianeta Terra. Una tale formazione deve favorire il radicamento all'interno di sé dell'identità nazionale, dell'identità europea, dell'identità planetaria. Si è veramente cittadini, abbiamo detto, quando ci si sente solidali e responsabili. Solidarietà e responsabilità non possono arrivare né da pie esortazioni né da discorsi civici, ma da un sentimento profondo di affiliazione (‘affiliare’, da ‘filius’, figlio), sentimento matri-patriottico che dovrebbe essere coltivato in modo concentrico in ogni singolo Stato, in Europa, sulla Terra”.⁴

Vale la pena di sottolineare il fatto che la rete, come il ciber spazio che genera e mette in connessione, deve restare un mezzo, uno strumento, offrendo un mondo virtuale che non può e deve essere altro che un ponte, un veicolo in grado di farci attraversare i confini spaziali ed edipici, per farci attraversare le barriere del nostro io e aprirci alla scoperta dell'altro e quindi del mondo. Quando questo non è, quando l'illusione dell'interazione cibernetica diventa totale e si spera di potersi ritrovare nell'immagine photoshoppata di un avatar falso, senza corpo pulsante, si è persi per sempre nella perpetua ricerca di un io che ormai è andato perduto insieme con la propriocezione naturale ed organica, insieme con l'autenticità dell'esistenza nella sua non-riproducibilità, nella sua insieme tragica e meravigliosa irreversibilità, concetto in disuso, comprensibilmente ripudiato dal popolo del ciber spazio, che preferisce l'effimero potere di copiare e incollare, di annullare, di eliminare, di fare e disfare, come niente, amicizie, identità, nomi e immagini, preferendo una vita falsa e solitaria al riconoscimento della propria effettiva responsabilità, del proprio consapevole dovere a farsi carico della complessità della vita, che è caduca, e fragile e irreversibile.

³ E. Morin, *La testa ben fatta*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000, p. 73-74

⁴ *Ibidem*, p. 75-75

E una buona, una grandissima parte dell'architettura odierna sembra essere la diretta discendente di tale illusione digitale, prigioniera di una schiavitù che non ha sbarre, non ha muri: la speranza di ritrovare la bellezza della vita all'interno del monitor, per mezzo degli ormai diffusissimi strumenti di modellazione digitale, contagia ogni giorno dozzine di architetti, di studenti di architettura che sperano di conformare quel luogo di mediazione di cui parla Bauman direttamente dall'interno del ciberspazio e per esclusiva fruizione del ciberspazio, in un labirinto senza uscita che non lascia intravedere alcuna speranza per l'uomo, o per ciò che ne resta quando questi ha abbandonato le sue vestigia umane e si è tuffato nel ciberspazio, sostituendo una volta per tutte i troppo brevi abbracci di calore umano con gli "eterni" legami di amicizia di facebook.

Xefirotarch⁵, il nome che Hernan Diaz Alonso ha coniato per il suo studio di "architettura", è la più diretta espressione di questa dinamica, l'officina leader in tutto il mondo della cosiddetta architettura digitale che influenza decine e decine di giovani ragazzi soprattutto nel mondo americano e anglosassone: la proposta è quella di una architettura, se così possiamo chiamarla, "totalmente" e radicalmente digitale, cioè generata esclusivamente attraverso modellatori parametrici, senza rispondere ad alcuna necessità reale. Né struttura, né alcuna questione di carattere energetico, ambientale, persino funzionale; semplicemente una serie di filamenti plasmati come una scultura "organica" (che però di fatto di organico, nel senso etico e fisiologico del termine wrightiano, non ha nulla, per stessa onesta ammissione di Alonso) dall'interno del computer, per compiacere il senso estetico del "grottesco", come viene chiamato sia dagli estimatori che dagli spregiatori. Durante un intervento pubblico al Politecnico di Milano tenuto il 15 Febbraio 2010, Hernan Alonso affermò: "avete presente un film porno? passiamo gran parte del tempo a sorbirci quelle insulse storielle di sottofondo sperando che finiscano al più presto per poter assistere finalmente alla scena clou, la vera ragione per cui stiamo guardando un film porno. Ecco, l'architettura che io propongo si impegna a essere l'incarnazione della scena porno, senza inutili orpelli di contorno". E' palese la volontà provocatoria di una affermazione simile, ma è altrettanto palese il perverso malinteso che sta alla base della ricerca del piacere nei film porno come su internet, magari attraverso videochat a pagamento che danno l'illusione a milioni di uomini in tutto il pianeta di aver goduto della compagnia di una bella donna nuda: è l'eros che si sposta dalla lenta scoperta dell'altro, dell'altro umano, alla mera meccanica dell'atto sessuale - ovviamente anche questa finta e ingannevole - che, disumanizzata, distoglie l'attenzione dall'eros, e trasforma l'altro - uomo o donna - in un feticcio, in un mezzo per il proprio piacere depauperato di ciò che lo rende più sacro ed etico, più sinceramente e profondamente umano: l'abbassamento delle proprie barriere, la scelta rischiosa e meravigliosa dello spegnimento dei propri recinti elettrificati per la donazione del sé all'"altro", che diventa così l'altra faccia della nostra medaglia. E questo stesso cortocircuito accade naturalmente anche nel caso dell'architettura, la "porno architettura" digitale di Alonso e dei suoi numerosissimi discepoli, che non è più un mezzo per l'ispirazione, per l'ascensione dell'animo umano alla sacralità della vita nel suo compiersi quotidiano - com'era nella definizione di architettura organica wrightiana o, parimenti, in quella corbusiana - ma un feticcio flessuoso sado-masochista, una bambola di silicone "grottesca" che appunto dovrebbe "essere in grado" di darci lo stesso godimento di un film pornografico. Beh, se questa è davvero la massima aspirazione di Alonso e della sua ricerca "digitale", non possiamo fare a meno di provare una profonda compassione per chi, come lui e i suoi estimatori, cerca la felicità e il piacere umano dell'eros nella più agghiacciante solitudine che si può immaginare, dove l'essere umano è talmente barricato all'interno del sé da non riuscire a guardare l'altro senza provare vertigine (come i meschini innalzatori della torre di Babele), restando per sempre intrappolati nel gelido e illusorio abbraccio di una macchina, fantasmi di un ciberspazio che resta inferno anche se imbellettato dagli ornamenti parametrici perfettamente modellati - privi di ogni "bump"! - di Alonso.

Se non ci si vuole arrendere all'idea del post-umano, del restare imprigionati nel vicolo cieco del ciberspazio trattato come unico vero territorio dell'uomo odierno - senza più corpo né umanità - non si può nemmeno cadere nella nostalgia e nell'equivoco, altrettanto grave, del pensare al ritorno nel passato: "tutta la certezza emanata successivamente al 'peccato originale' dello smantellamento del pragmatico mondo ridondante di abitudine e a corto di riflessione deve essere una certezza costruita, una certezza palesemente e sfacciatamente 'artefatta', operata da tutta l'intrinseca vulnerabilità propria delle decisioni umane. In realtà, come affermano Gilles Deleuze e Felix Guattari, «Non crediamo più nel mito dell'esistenza fatta di frammenti che, come pezzi di una statua antica, si limitano ad attendere l'arrivo dell'ultimo pezzo, di modo che possano tutti essere incollati e creare un'unità esattamente uguale a quella originaria. Non crediamo più in una totalità primordiale un tempo esistente, o in una totalità ultima che ci attende in qualche data futura.» Ciò che è stato frantumato non può essere

⁵ Lo studio di trova a Los Angeles, e Alonso, il principale, è presente come guest professor in tutti i più famosi e accattivanti master di architettura del mondo, dal costosissimo DRL londinese di Patrik Schumacher alla Sci-Arch di Los Angeles, e la sua attività principale - e più remunerativa - è legata al mondo degli effetti speciali di Hollywood, cioè al mondo dell'entertainment.

reincollato. Abbandonate ogni speranza di totalità, futura come passata, voi che entrate nel mondo della modernità fluida”.⁶

Un vicolo cieco all'interno di un vicolo cieco. Il cibernazio come esodo da una realtà caduta a pezzi, che conduce a lidi altrettanto disperati; l'uscita sembra essere lontana, non se ne vede neppure la luce.

Insomma, come scrivono Bauman, Deleuze e Guattari, la società liquida non può più sperare in una ricomposizione dei suoi frammenti dispersi dallo stato solido precedente; può e deve invece muoversi dapprima verso una rivertebrazione degli individui non più impegnati in una eterna e vana competizione, e poi verso una riorganizzazione che scavalchi una volta per tutte la contrapposizione tra la società pre-moderna, dalla struttura cristallina, e il fluido/liquido post-moderno, in cui lo spazio di mediazione non sarà più mero “disimpegno” né tornerà semplicemente alla forma centrale dell'agorà antica, ma sarà invece sempre presente, sempre continuo, composto da nervature di diverso spessore che si aggrapperanno alle attività differenziate della società post-fordista senza lasciarle mai sole e frammentate, o chiuse all'interno di fili spinati come è l'ego triangolato dell'Edipo deleuziano/guattariano, ma invece ricomponendole attraverso luoghi permeabili, sempre aperti allo scambio osmotico tra le attività del vivere umano e pervasi dagli elementi naturali: l'acqua, gli alberi, i giardini, gli animali devono rientrare a far parte dello spazio in cui si muove l'essere umano, devono diventare elemento di negoziazione con cui lo spazio *pieghevole* post-decostruttivista⁷, curvilineo o spigoloso, sappia giocare, sappia interagire senza mai perdere di continuità e di coerenza, senza mai porsi come realtà solida e imperitura, dando vita a una nuova illusione cocente.

“L'opera d'arte che desideriamo plasmare dalla friabile materia della vita si chiama ‘identità’. Ogni qual volta parliamo di identità, nel fondo della nostra mente si affaccia un'immagine sfocata di armonia, logica, coerenza; tutte quelle cose di cui il flusso della nostra esperienza sembra - gettandoci in perpetua disperazione - così abominevolmente priva. La ricerca di identità è l'incessante lotta per arrestare o rallentare il flusso, di solidificare il fluido, di dare forma all'informe. Lottiamo per negare o quanto meno mascherare l'orribile fluidità che scorre sotto lo strato sottile della forma; tentiamo di distogliere gli occhi da spettacoli che non possono perforare o sopportare. Lungi, tuttavia, dal rallentare - e tanto meno arrestare - il flusso, le identità sono più come leggeri strati di crosta lavica che hanno appena il tempo di indurirsi prima di essere nuovamente risucchiati e fusi dalla colata incandescente. Cosicché occorre provare e riprovare, e tali tentativi possono farsi solo aggrappandosi disperatamente a cose solide e tangibili e che dunque promettono di durare, non importa che siano assemblabili o meno o che ci siano o no buoni motivi per sperare che restino unite una volta assemblate. Come hanno affermato Deleuze e Guattari, «il desiderio combina costantemente un flusso continuo e oggetti parziali che sono per loro natura disorganici e frammentati». Le identità appaiono fissate e solide solo quando sono viste per un attimo, dall'esterno. Qualsiasi solidità possano avere allorché contemplate dall'interno della propria esperienza personale, essa appare fragile, vulnerabile e costantemente lacerata da forze disgreganti che ne mettono a nudo la fluidità e da correnti incrociate che minacciano di ridurre in pezzi e spazzare via qualsiasi forma possano avere acquisito. L'identità vissuta, frutto di esperienza, può essere tenuta insieme solo con il collante della fantasia”.⁸

Il collante della fantasia è esattamente ciò che può reinventare lo spazio e soprattutto lo spazio dello scambio, incollando innanzitutto gli io scissi, deflagrati; tenendo insieme in maniera sincera - e perciò, appunto, fluida e continua, senza mascherare la colata lavica incandescente che ineffabilmente continua a scorrere - i diversi momenti della vita dell'uomo, dal suo cammino al suo riposo, come accade nei migliori, e meno titanici, progetti di Zaha Hadid (si pensi al dinamismo organico del "MAXXI" di Roma, e prima del "Landscape Formation One" di Weil am Rhein o dell'intervento di ricucitura delle fabbriche BMW di Leipzig) o di Eva Castro (in particolare riguardo le superfici geodetiche che scorrono, si piegano e si dispiegano sfogliandosi vicendevolmente, mettendo in costante relazione e connessione incalzante i diversi ambienti dell'abitare, come succede nell'hotel "Strata" e nella "Cube Haus" di Sesto, dove anche la scelta dei materiali naturali - il legno in primis - riesce a supportare la complessità spaziale proposta, riscaldandola, facendola umana e tangibile).

Insomma, reincontriamoci a Times Square, ma stavolta non per ballare insieme per pochi secondi, come dei robot, stupide canzonette, né per fissare attoniti immagini pornografiche nei nostri iPad; bensì per ricoprire il megaschermo di rampicanti colorate, che sostituiscano i pixel pubblicitari in fiori e foglie; incontriamoci per costruire - come se noi stessi fossimo piante rampicanti, radici in continua ricerca di nuova linfa vitale - pensiline verdi e fotovoltaiche, dalle forme fantasiose e continue, che possano ispirare una *pace verde*, unire e slanciare i nostri percorsi all'uscita dalla metropolitana, in maniera che noi, esseri umani, sentiamo di non essere soli in questo moto perpetuo, che come noi ci sono altri milioni di creature viventi a dividere il peso dello stesso destino, a condividere l'onere della difesa e della perpetuazione della vita, e che tutti insieme, noi viventi, abbiamo

⁶ Z. Bauman, *op. cit.*, p.10

⁷ Si vuol qui far riferimento al libro di Gilles Deleuze *La piega Leibniz e il Barocco*, ispiratore dell'evoluzione del linguaggio architettonico contemporaneo a partire dall'opera di Eisenman del 1992 e poi, a singhiozzo, della migliore architettura odierna.

⁸ Z. Bauman, *op. cit.*, p.88

davvero la forza di reinventarci ogni volta, ancora, attraverso la fantasia e la creatività di ogni forma di vita, per trovare ancora una volta la felicità fin nelle più piccole cose di questo nostro pianeta.

LA DIMENSIONE VIRTUALE.

Mappa di un percorso tra Rappresentazione, Progetto e Realtà Aumentata.

Riccardo Renzi

Nella scelta da operare per poter definire un ambito ristretto all'interno di un così ampio tema quale *Luogo o Cyberspace*, è facile imbattersi in sottotematiche assai interessanti quanto difficilmente analizzabili se non direttamente maturate attraverso il filtro diretto dell'esperienza.

Le molteplici direzioni di ricerca irradiate dalla sola parola *cyberspace*, coniata nel 1983 da W.Gibson¹ nel suo romanzo "Burning Chrome", rimandano tutte ad una radice semantica di derivazione positivista, che trova riscontro nella prima affermazione scritta da parte di James Watt² riguardo al termine *governor* da cui deriva il termine *cibernetica*. La definizione indica un meccanismo capace di regolare un processo selettivo, *autonomamente dall'intervento umano*, e, nel caso di Watt, si tratta di un regolatore centrifugo capace di gestire la velocità di un motore a vapore.

Nella letteratura, prima ancora che nella odierna rete comunicativa estesa quale è internet, il cyberspazio trova collocazione come diretto discendente di un fervido immaginario basato sul panorama di stampo fantascientifico. Niente vieta di vedere proprio la creazione di un mondo parallelo al reale, quale il cyberspace diviene a partire dalla prima metà degli anni ottanta, come il naturale sviluppo di alcune idee già nate ed espresse, in momenti temporali in cui la tecnica e la scienza non sono affatto in grado di poter prevedere un tale sviluppo futuro di concreto traguardo e di conseguente realizzabilità.

Non a caso infatti le visioni dei migliori scrittori del genere fantascientifico quali Arthur C. Clarke, George Orwell³ e Phillip K. Dick⁴, solo per citarne alcuni, intuiscono la possibilità di immaginare mondi paralleli creati attraverso l'uso di

¹ W.Gibson *La notte che bruciamo Chrome*, titolo originale *Burning Chrome* del 1983. Dal cui nome deriva il nome del principale motore di ricerca al mondo lanciato da Google.

² Il termine coniato nel 1789 deriva dal greco *governare* (o guidare), la cui matrice fornisce le basi nel 1947 al matematico Norbert Wiener per il termine *Cibernetica* di derivazione greca *Kybernetes*.

³ L'idea del Grande Fratello di 1984 scritto nel 1948 presuppone un sistema di comunicazione, definibile in uno a molti, con capacità di controllo sulle masse.

⁴ Phillip K. Dick con il romanzo *Il cacciatore di androidi* fornisce la base per *Blade Runner* di Ridley Scott del 1983, uno dei primi film di stampo fantascientifico ad alta diffusione nel circuito cinematografico. Nota a parte, la scena finale si svolge dentro la villa Ennis di Frank Lloyd Wright del 1923 anch'egli un magnifico visionario capace di anticipare, e di molto, i tempi.

Il disegno serve a valutare le proprie idee.

Jean Nicolas Louis Durand, 1819

dispositivi informatici (anche se ancora non sono tali in quanto non inventati così come li conosciamo ad oggi) capaci di immergere persone fisiche in contesti immateriali.

Il caso del ciclo delle *saghe fantastiche* in cui Clarke fa partecipare tre personaggi di un suo noto romanzo⁵, proiettandoli ciascuno con un proprio *avatar* all'interno di un mondo parallelo, è una delle prime intuizioni del sistema di Realtà Virtuale creato solamente negli anni novanta⁶.

Ed ancora il caso di Ray Bradbury⁷, le cui idee mutuano dal solco tracciato di Orwell, portano ad integrare la natura percettiva propria del fare umano mediante l'uso di sistemi di comunicazione ad alto impatto, capaci non solo di intrattenere o consigliare (del resto come già succede con la diffusione televisiva), bensì di forgiare in tempo reale la capacità decisionale soggettiva. La creazione di sistemi informatici di elaborazione dati è un progresso che la mente umana ha adottato come estensione delle proprie capacità. Similmente per quanto accaduto ad esempio con la invenzione della ruota o dell'utensile, essa è stata ed è, una delle fondamentali pietre su cui l'evoluzione della Specie ha costruito collettivamente un comune muro di scambio culturale, la cui trama si infittisce nel contare la rapidità con cui il progresso tecnico ha segnato nuovi passi, prima a distanza di decenni, poi via via di soli pochi mesi⁸.

Ripercorrendo le tappe maturate con le invenzioni tecniche e le scoperte scientifiche in grado di portare a definire il cyberspazio quale oggi conosciamo, risulta naturale collegare idealmente a tali fenomeni alcune immagini iconiche condivisibili, il cui riferimento specifico fornisce un supporto immediato nella comprensione di una totalità di fenomeni più estesi.

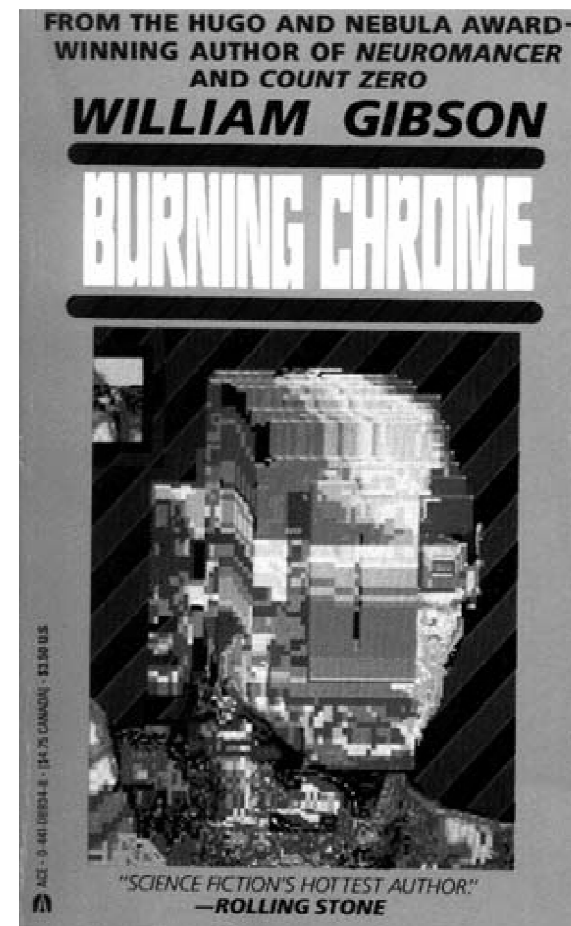
Sono gli anni cinquanta che esprimono per primi, mediante i fumetti di fantascienza, le idee di una

⁵ Arthur Clarke, *La città e le stelle*. del 1956

⁶ I sistemi informatici non sono stati in grado di poter creare modelli matematici a simulazione di realtà parallele fino alla fine degli anni ottanta, ma è con gli anni novanta che si sono potute integrare *periferiche* capaci di aumentare l'inserimento all'interno di tali realtà. Si veda ad esempio chiarificatore il romanzo di Stephen King *Il Tagliaerbe*, nella versione poi film del 1993.

⁷ Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* del 1951, trad. it. Mondadori, Milano 1953.

⁸ Si pensi ad i Keynote semestrali della Apple, in cui vengono presentate le innovazioni.



fantasia non del tutto astratta bensì capace di tracciare un filo diretto nella direzione del progresso tecnico, mentre agli anni sessanta sta il compito di preparare l'immagine collettiva ai tentativi, e poi al successo, della missione lunare. Gli anni sessanta sono anche il momento in cui il *computer*⁹ si diffonde, per uso non militare¹⁰, come strumento di lavoro e di ricerca sia come supporto che, soprattutto come elemento di memoria, si pensi alle enormi banche dati su supporto magnetico. In una ottica positiva del tempo, che durerà fino all'inizio degli anni ottanta, l'uso del computer viene associato ad una sorta di *oracolo* al quale attingere per la risoluzione di complessi problemi scientifici e non, mediante complesse elaborazioni per cui la mente dell'uomo avrebbe impiegato troppo tempo e fatica a compiere e con l'incognita del cosiddetto *errore umano* a cui sfugge la logica meccanicamente ferrea del sistema computer.

E' con il film prodotto dalla Walt Disney *The Computer Wore Tennis Shoes*¹¹, che viene proposta l'idea che il computer abbia capacità mnemoniche effettivamente superiori al cervello umano e che l'elaborazione sia solo una delle funzioni, probabilmente minoritaria rispetto ad altre.

Nella logica di definire un percorso che porta al concetto di cyberspazio, il contenere informazioni non è il ruolo principale tra le capacità del complesso sistema alla base del quale lo spazio cyber può esistere.

La capacità di *elaborare* dati su scelta selettiva, dispositiva ed automatica casomai, diviene uno dei due principali fulcri su cui tutto funziona. L'altro è chiaramente la possibilità di interconnessione, e quindi di *comunicazione*, tra diversi computer. La struttura pubblica necessaria ad impostare una connessione comunicativa tra sistemi di computer viene ideata nei primi anni sessanta negli Stati Uniti¹², relativamente alle necessità del Dipartimento della Difesa, che vede nella nascente connessione, il progetto ARPANET, una potente arma militare sia a scopi di difesa che di attacco.

Sono quindi gli anni sessanta a gestire il processo di connessione tra diversi computer mentre agli anni settanta spetta la diffusione di sotto-reti nazionali a scopi militari e di ricerca, poi riunificati dal protocollo TCP/IP e successivamente nel 1991 sotto

⁹ Il termine indica *compilatore* e non *elaboratore* di dati, sulla base delle iniziali necessità dovute al principio del linguaggio macchina 0/1.

¹⁰ La nascita del computer inteso come lo conosciamo oggi quale dispositivo di raccolta dati (e successiva elaborazione) è dovuta ad un iniziale sforzo militare negli anni quaranta per il controllo di dispositivi e di dati per la sicurezza nazionale statunitense, il personal computer dotato di processore Intel 4004 non sarà inventato prima degli anni settanta.

¹¹ In Italia *Il computer con le scarpe da Tennis* del 1969.

¹² Precisamente il 25 Aprile 1963.

HTTP. Parallelamente allo sviluppo di reti di connessione tra i dispositivi, la nascita di software ha permesso la gestione di sistemi matematici atti a rappresentare, mediante coordinate (x,y,z,) gli oggetti in un determinato ambiente virtuale.

Gli anni ottanta hanno coniugato l'immagine fisica di elementi *hardware*, all'idea di computer.

Attingendo da reti e schede-madre presi come sistemi complessi di intrecci lineari, si sono ispirate, ad esempio, alcune serie tv quali *automan*¹³ e *supercar*¹⁴ dove il concetto di spazio virtuale assume l'immagine di reticoli spaziali.

Proprio i suddetti reticoli spaziali, controllati dalle tre coordinate di riferimento dei piani cartesiani, permettono ai primi sistemi informatici diffusi in ambiti civili e commerciali di rappresentare oggetti in un mondo virtuale su monitor, si pensi al primo *spectrum sinclair* del 1980 od ai *commodore* e successivamente agli *amiga*, nati ed evoluti per far fronte alla crescente richiesta di videogiochi ad ambientazione virtuale.

Naturalmente il fertile terreno dei giochi offre per primo, anticipando l'utilizzazione del fenomeno nella visione architettonica, lo stimolo decisivo per lo sviluppo di sempre più accurate tecniche di rappresentazione e di visualizzazione bidimensionali di ambienti tridimensionali. Nascono così tra il 1982 ed il 1987 i giochi a sfondo piatto¹⁵ con possibilità di movimento laterale, i vari *Mario Bros* della Nintendo ed i *Journey to Silus* per rimanere in ambito fantascientifico¹⁶. Nei primi anni novanta la nascita di processori di generazione evoluta¹⁷ permette la visualizzazione in ambienti DOS e Windows 3.11 di videogiochi con ambientazioni tridimensionali a colori integrate da sistemi audio, la cui caratteristica principale è quella di simulare, come nei casi di

¹³ Prodotta da Glen A. Larson andata in onda a partire dal 1983.

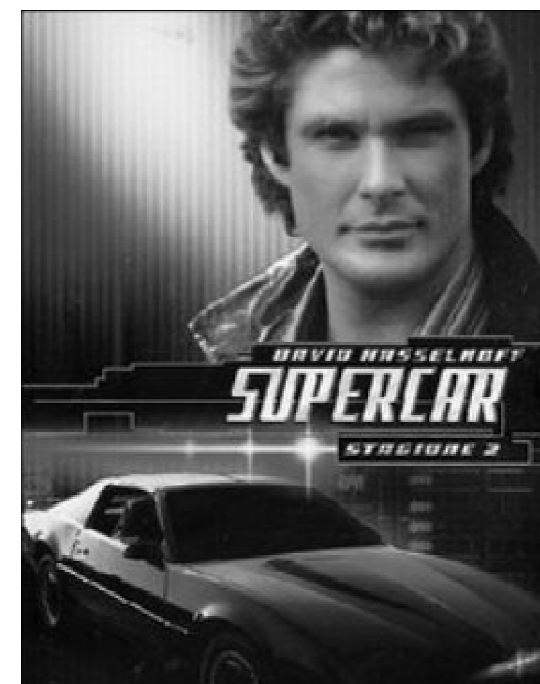
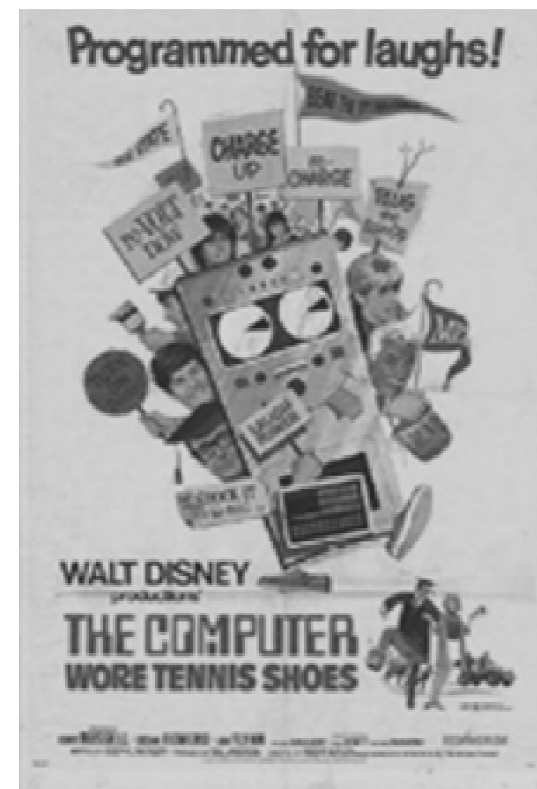
¹⁴ Prodotta pure da Glen A. Larson andata in onda a partire da 1982.

¹⁵ Il primo personal computer in Italia diffuso nasce nel 1984 con il processore *8086* e scheda video monocolor nero e verde, la seconda generazione è quella del *286* con scheda a toni di grigio, mentre con il *386* si hanno le prime schede a 256 colori.

¹⁶ Videogiochi disponibili per la piattaforma Nintendo la cui caratteristica fondamentale è di visualizzazione di uno sfondo piatto con movimenti a sinistra o destra ed i personaggi fermi al centro dello schermo. La concezione di spazio tridimensionale non comparirà nel mondo dei videogiochi a diffusione ampio prima degli inizi degli anni novanta.

¹⁷ Dal 1993 compare il processore *486* la cui caratteristica DX rispetto a SX è quella di ospitare all'interno dei parametri di calcolo l'introduzione

di un coprocessore matematico che separatamente elabora algoritmi. Successivamente l'invenzione del processore *Pentium* di Intel permette anche la nascita di sistemi operativi quali Microsoft Windows 95 in grado di aumentare le capacità di gestione del computer attraverso semplificazioni grafiche a differenza del precedente linguaggio DOS utilizzabile solo mediante inserimento di stringhe di comando.



*syndacate*¹⁸ o *civilization*¹⁹ azioni in sfondi cittadini con punti di vista assonometrici, al contrario dei successivi *doom*²⁰ la cui dimensione spaziale è interna ad ambienti interconnessi.

Sempre negli anni novanta si diffondono quei software in grado di poter progettare ambienti virtuali, su base di modelli matematici, a simulazione di spazi reali, con cui architetti ed ingegneri iniziano a verificare i loro processi creativi.

Ambienti quali *3dstudiomax* e *microstation* elevano le capacità acquisite del disegno bidimensionale *cad* fin dalla fine degli anni ottanta e proiettano in sistemi cartesiani gli oggetti ideati, ricreando così plastici virtuali controllabili mediante il ricorso a viste ortogonali o assonometriche.

Ciò che colpisce dal punto di vista proprio del progettare è quella falsa illusione creatasi come benevolo malinteso agli esordi dell'impiego delle suddette tecniche, la quale voleva che tutto *apparisse migliore*, creando di fatto un distacco tra l'oggetto progettato e la sua rappresentazione, la quale non usciva indenne da un giudizio imparziale a favore di un positivistico stupore per il progresso tecnico.

Ma sebbene vari architetti abbiano provato ad utilizzare elementi derivati dall'uso di un ipotetico mondo di riferimento virtuale integrato da un sovrasisistema di genesi progettuale a gestione computerizzata quali Gregg Lynn o Asymptote²¹, affacciandosi ai primi anni duemila *la città* in generale ha accolto elementi connessi ad un più alto sistema comunicativo diffuso.

Il Nasdaq building su Times Square a New York è un esempio magnifico di interconnessione tra il mondo internet e la comunicazione urbana, definendo il canone per quella architettura identificabile come *intermediale* durata fino alla metà degli anni duemila.

Un aspetto estremamente interessante riguarda poi la gestione dello spazio attraverso modelli virtuali.

Se la città, l'architettura o l'interno (urbano e architettonico) sono sempre stati gestiti nel tempo da disegni, piante, sezioni e modelli lignei, le tecniche *avanzate* di rappresentazione odierne offrono un panorama di possibilità pressoché estese. Non a caso i programmatori dei vari Cinema4D, Maya, Modo, Blender, Lighwave ecc. sono matematici al servizio dell'architettura. La loro natura spinge a ricreare ambienti in CG capaci di simulare e ricreare situazioni reali, sia dal punto di vista fisico, ovvero nella modellazione fedele, sia nella produzione di immagini verosimiglianti alla realtà. Tralasciando gli a-

spetti della mera rappresentazione, porrei la questione dal punto di vista compositivo.

Le grandi potenzialità offerte da ambienti di simulazione spaziale non ricade solamente sulla parte di processo finale, ovvero la produzione di una o più immagini del progetto composto ed assemblato, bensì nella possibilità di una completa esplorazione del progetto, capace di fornire una *verosimile* verifica di aspetti altrimenti difficilmente saggiabili.

La differenza tra il bellissimo disegno tracciato su carta lucida mediante uso di coordinate e tiralinee cui siamo abituati analizzando ad esempio i disegni dei razionalisti, ricade nel fatto che esso risulta capace di raccontare anche a chi disegna, solo una porzione del progetto e non la sua totalità.

Ebbene questo è il punto di forza, la leva cui fare riferimento con sobria ammirazione, quella *ruota o utensile* che l'architetto che progetta oggi non può né deve esimersi dall'utilizzare, al fine di ottenere una più completa gestione del processo compositivo.

Allo stato attuale, dopo aver visto la nascita di internet a livello pubblico a fine degli anni novanta, la sua diffusione ed il suo cambio di rotta con l'introduzione del *modello 2.0* verso l'inizio degli anni duemila²², e dopo aver visto il concetto di *noosfera*²³ più vicino ad una eventuale concretizzazione così come teorizzato da V.Vernadsky e da P.Teilhard de Chardin, la rete è divenuta un sistema di controllo, gestione e connessione praticamente globale le cui caratteristiche funzionali prescindono dalle singole capacità di ogni utente il quale si interfaccia con semplici strumenti di controllo remoti. Ma la memoria corre al terribile *skynet*²⁴.

Un altro aspetto annotabile dal punto di vista urbano è il concetto di Realtà Aumentata.

Nato nel 2008 con il diffondersi di smartphone quali iPhone e sistemi Android, esso è un sistema di amplificate informazioni, che provengono da uno scambio via internet, relativamente al *luogo* in cui ci si trova. Basta pensare ad applicazioni che informano su cosa si sta guardando, così come su dove andare per percorrere un tracciato ideale a sfondo culturale o ancora capire se la densità di traffico è in aumento o in diminuzione, cercare ristoranti adatti ai propri gusti ecc.

²²Internet 2.0 prevede non più un utilizzo di piattaforme preconfezionate esplorabili attraverso browser/portali, ma la possibilità di interagire modificando e personalizzando brani della rete. La versione Chrome, browser fornito direttamente dal motore di ricerca Google permette una analizzabilità delle pagine internet accessibile ad ogni utente.

²³ Il concetto di *noosfera* implica secondo Pierre Teilhard de Chardin implica una coscienza collettiva che scaturisce dall'iterazione delle menti umane. Secondo tale principio internet offre la possibilità di un infinito scambio dal punto di vista culturale.

²⁴*Skynet* è la rete di comunicazione globale che un diviene auto-cosciente e prende il predominio sulla razza umana, immaginata nel film *Terminator* del 1984.



¹⁸ *Syndacate* è un videogioco prodotto da Bullfrog nel 1993,

¹⁹ *Civilization* è un videogioco ideato da Sid Meier per la Microprose nel 1991.

²⁰ *Doom* è un videogioco creato da Idsoftware nel 1993.

²¹ Per un approfondimento si consiglia Prestinzenza Puglisi L. *Silenziose Avanguardie*. Ed. Testa & Immagine Roma 2001

Tutto questo è qualcosa che determina la nascita di nuovi modelli di percezione immediata della realtà fisica, astratta dal mondo immaginario di una realtà virtuale, eppure ad esso legata mediante una complessa rete di informazioni derivanti da internet, altrettanto valida per stimolare ed imprimere, forse, non più l'immagine del luogo dove stiamo andando ma il suo *avatar*.

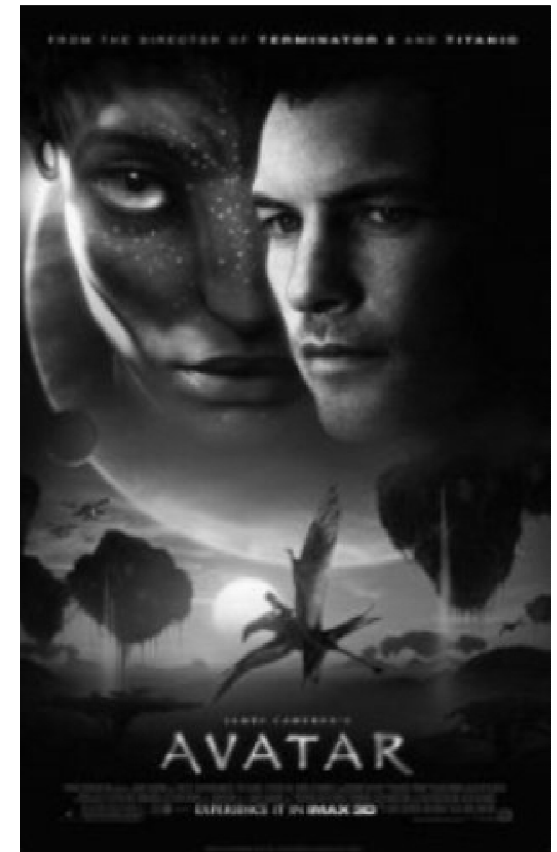
Infine la visualizzazione di un mondo virtuale entra a far parte del mondo internet a causa della crescente presenza di persone in rete per grandi periodi di tempo durante la giornata, i quali scambiano messaggi di posta elettronica e/o comunicano nelle varie vie possibili (sincroniche e asincroniche) oppure semplicemente *sono* sulla piattaforma Facebook.

Ecco il caso di questa ultima attira grande attenzione di sociologi, psicologi ma non ha per adesso, catturato la curiosità degli architetti.

Lo strumento inventato nel 2004 per gioco da Zuckerberg fornisce l'idea di una bacheca, come definito dal nome, su cui appendere notizie, foto e video, oltre ad offrire la possibilità di far valere le proprie preferenze alle attività svolte dagli altri utenti.

Il punto di domanda è quale sia *la struttura ideale di un luogo inesistente formato da espressioni comunicative apparentemente limitate*.

Ciò che probabilmente manca a tali sistemi è proprio il fatto di non avere un approccio spaziale a problema della comunicazione, nel senso di non definire un luogo virtuale ma dalle sembianze ben definite entro il quale far avvenire il processo comunicativo, rimandando ad una semplice pagina verticale in costante aggiornamento molto, forse troppo simile ai primi *ipertesto* dei primi anni novanta. Poiché se esso *ha le sembianze* di una piazza, il movimento all'interno non è considerato, dunque non esistono elementi gerarchici che regolano la posizione di chi *virtualmente sta comunicando*.



LA RICOMPARSA DEL “LUOGO”: L’ORTO URBANO

Gaetana Laezza

Nel 1992, Marc Augé, l’antropologo francese che aveva dedicato parte della sua vita allo studio di alcune popolazioni africane, di ritorno in Francia, applicando il metodo di studio utilizzato per le culture cosiddette fredde, ovvero con lo strabismo che guarda insieme al collocarsi dell’uomo nella stanzialità ed al suo muoversi dinamicamente negli spazi di relazione, analizza i caratteri della società francese come esemplare del mondo occidentale. Dopo aver scelto quale luogo di osservazione privilegiato la metropolitana di Parigi, dove scopre atteggiamenti singolari e sociali propri all’uomo urbanizzato contemporaneo, Augé rileva come gran parte della vita associata parigina ed occidentale scelga quale suo ambiente i cosiddetti *Non-lieux*, nonluoghi, che individuano sia gli spazi specifici utilizzati per il trasporto, il transito, il commercio, lo svago di massa, vale a dire le autostrade con gli autogrill, gli svincoli, le stazioni, gli aeroporti, i centri commerciali, i campi profughi, sia gli atteggiamenti che i soggetti assumono nel rapporto con tali spazi¹. I nonluoghi sono per l’Augé spazi in cui, pur manifestandosi relazioni associate, non sono socializzanti, quanto, caratteristici della cosiddetta “surmodernità”, rivolti alla accelerazione dei riti quotidiani, delle diverse funzioni della vita, senza creare una vitalità vera. In essi le differenze etniche, culturali, che pure si manifestano, nella forma della massificazione appaiono equivalenti, prive di identità, così come le diverse forme di cibo del mondo in un supermercato: le persone transitano nei nonluoghi ma non li abitano. Questi, legati solo al presente, al tempo parziale in cui sono attraversati, sono il vero simbolo della precarietà che vive ogni piccola certezza dell’individuo, della provvisorietà di ogni valore odierno. In un certo senso può dirsi che realizzano in forma paradossale l’utopia dell’abitare la macchina posta dal moderno, dal momento che in essi tutto è calcolato, dai consumi elettrici, alla intensità della luce, sino al tempo in cui ciascuno deve svolgere le proprie attività e transitare. Per questo il loro rapporto con la città è ambiguo, in quanto, da un lato, relegano le aree storiche ad una perifericità, dall’altro offrono ai “luoghi” che pure permangono il ruolo di aree di pausa utili alla ripresa della vita. E tuttavia, tale è la mutazione determinatasi dalle loro consuetudini, che

spesso accade siano gli stessi “luoghi” storici a finire per essere vissuti quali “non luoghi”, come è

per i centri antichi relegati al puro passaggio delle orde del turismo di massa. Se quindi persino i centri urbani sono vissuti in termini di puro transito, nelle città molte delle aree considerate marginali sono altresì abbandonate e versano in uno stato di totale incuria e degrado, attraversate e vissute solo da miserabili e diseredati, in un nuovo automatico circolo del miserevole, tanto da poter essere annoverate tra i “non luoghi”. Ed è forse per questo motivo, per il loro essere marginali nella marginalità, che oggi vedono svilupparsi l’idea di una loro trasformazione in luoghi di “coltura”, in “orti urbani”, secondo esperienze che sono ormai divenute fondamentali nel recupero delle periferie. Tali aree costituiscono infatti, spesso, veri e propri polmoni verdi che, nelle metropoli segnate da forti fenomeni di industrializzazione, offrono, pur degradate, la possibilità di un equilibrio ecologico al pari dei parchi ottocenteschi. L’idea di trasformarle con coltivazioni ad orto, oltretutto, determina, nella nostra società in cui, in qualunque latitudine, si assiste all’abbandono delle campagne, una valida alternativa su piccola scala alla grande agricoltura intensiva creando, oltre al recupero di aree degradate e abbandonate, la possibilità di realizzare nuovi modi di socializzazione e nuove opportunità di lavoro.

La creazione degli orti urbani è stata generalmente originata da iniziative individuali, attraverso l’occupazione spontanea di aree marginali, in piccoli appezzamenti di terreno, da parte di gruppi sociali emarginati, con scopo esclusivo di autoconsumo.

Con il passare degli anni l’idea di utilizzare in termini agricoli, con la creazione di orti, tali aree, si è diffusa sempre di più, per diversi motivi legati agli aspetti sociali, alla scoperta di una possibile risorsa ecologica urbana, all’impiego del tempo libero, alle politiche di smaltimento e riciclo dei rifiuti, al necessario incremento delle superfici verdi urbane, fino alla gestione economica alternativa delle aree verdi o degli spazi liberi. Fondamentali per la creazione di questo fenomeno che si è fatto sempre più largo nel progetto della architettura del paesaggio, sono i testi di Pierre Donadieu, il quale definisce tutte le attività agricole intra e periurbane, che hanno per scopo la produzione di carattere alimentare, con il concetto di *urban agriculture*, introducendo quindi l’uso agricolo del suolo all’interno dell’urbano². La tesi di Donadieu è una sorta di uovo di Colombo in quanto suggerisce alla urbanistica di conseguire lo



¹ M. Augé, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, (1992), trad. it. di D. Rolland, Elèuthera, Milano 1996, testo scritto dopo quello del 1990, *Paris retraversé* (con Jean Mounicq), mediante osservazioni fatte in Metro.

² P. Donadieu, *Campagne urbane*, trad. it. di M. Mininni, Donzelli, Roma 2006

scopo di limitare la crescita indifferenziata della città con fenomeni di saldatura, non attraverso costose previsioni di parchi quanto attraverso la riutilizzazione delle aree dismesse, degli spazi verdi e boschivi posti ai margini delle città. Più volte Donadieu parla di utopia sottolineando nei suoi testi come l'orto urbano costituisca il superamento dell'antica dicotomia città-campagna in nome di una nuova integrazione tra artificio e natura, e tuttavia le sue tesi si sono dimostrate realistiche trovando riscontro nella Carta europea delle aree periurbane la quale, nel prevedere proprio una utilizzazione agricola di queste aree e comincia ad essere applicata nei diversi paesi attraverso una nuova urbanistica attenta generalmente al riuso invece che alla costruzione del nuovo.

Il paesaggio periurbano è infatti, oggi, considerato come il luogo attraverso il quale è possibile riqualificare la città contemporanea nella riconversione degli spazi aperti abbandonati che possono trasformarsi in una grande opportunità per i territori con nuove tipologie di paesaggio rurale le quali si stanno sostituendo ai vecchi parchi utilizzati solo per passeggiare e per il relax.

Tutti gli spazi considerati residuali, marginali o interstiziali presenti all'interno della città, non solo europee, stanno assumendo un ruolo attivo per riqualificare le aree urbane attraverso sistemi di funzioni produttive a carattere agricolo. Si tratta per lo più di spazi che versano in uno stato di totale abbandono o che necessitano di nuovi usi, spazi molto spesso in attesa di trasformazione, quali i vuoti urbani disposti lungo le autostrade e le ferrovie o gli spazi ai margini tra gli edifici, che assolvono alla funzione di contenitori di rifiuti o discariche.

Il fenomeno degli orti urbani si sta sviluppando proprio in queste aree, inserendosi nel panorama del recupero dei paesaggi onde ristabilire, con il ritrovamento della memoria storica, anche una nuova identità sociale. Secondo quanto scrive Fritjof Capra, studioso poliedrico dei fenomeni contemporanei, "attraverso la creazione di un orto possiamo renderci conto di come noi stessi siamo parte della rete della vita e, nel corso del tempo, l'esperienza dell'ecologia nella natura ci dà un senso di appartenenza a un luogo. Diventiamo consapevoli di quanto siamo incorporati in un ecosistema, in un paesaggio con una determinata flora e fauna, in un determinato sistema sociale ed in una determinata cultura"³.

Gli orti urbani, diversi tra loro per funzione e tipologia, commisurati alla varie personalità di chi ne fruisce, assumono quindi il senso di un'efficace antidoto alla deterritorializzazione ed alla socialità dissociata che si instaura nei non-luoghi, creando un

processo di compenetrazione fra il luogo e la popolazione.

L'idea di mitigare, sia negli aspetti estetici che in quelli ecologici e sociali, i processi di industrializzazione delle città con l'inserimento di parchi agricoli risale già alla fine dell'800 ed all'inizio dell'900, allorché si assiste in paesi con forti presenze industriali, come la Germania, proprio alla diffusione di organizzazioni agricole ortive in tali aree urbane. In Italia, invece, forse anche perché le città storiche già possedevano al proprio interno, collegati alla residenza, orti e giardini, il fenomeno, ovvero il collegamento tra nuove strutture industriali e coltivazioni agricole si presenta non prima degli anni '40, non ottenendo grande diffusione se non nel periodo post-bellico, quando le idee di Olivetti e quelle di newdealer come Fanfani, introducono nelle fabbriche la sperimentazione di offrire agli operai, con le residenze, piccoli appezzamenti da coltivare ad orto. Oggi, dimenticando quella esperienza, le nostre amministrazioni sembrano considerare l'eventualità di allestire orti urbani come un modo per offrire aree di svago per anziani e famiglie indigenti, non valutando forse l'aspetto principale di questa nuova tematica che consiste nel restituire identità ai luoghi attraverso la bellezza dei paesaggi agrari, rispettando la vocazione delle zone, offrendo benefici al sistema urbano e determinando nuove possibilità economiche e di socializzazione.

Malgrado la incomprendimento delle amministrazioni, comunque, nel nostro paese possono contarsi già molteplici esperienze, sia pure spesso di piccola scala, legate alla realizzazione di orti urbani a Bologna, Firenze, Genova, Livorno, Milano, Napoli, Padova, Palermo, Pesaro, Pisa, Rimini, Roma, Savona, Torino. Si tratta quasi sempre di interventi legati alla definizione di piccoli lotti di terreno, che vanno dai 40 ai 65 mq, di solito di proprietà comunale, che vengono assegnati in comodato d'uso ai cittadini che ne fanno richiesta. Le coltivazioni non hanno scopo di lucro e forniscono prodotti destinati al consumo familiare.

Tra i possibili diversi esempi uno dei più significativi è il Parco Nord di Milano che, a partire dagli anni Ottanta, ha creato un vero e proprio sistema regolamentato di sfruttamento agricolo di una consistente ed estesa parte urbana. In questa città, anzi, l'azione pubblica vede il concorso anche della proprietà privata, con l'utilizzazione di aree vincolate a standard, le quali, nella difficoltà economica a realizzare gli espropri, vengono suddivise dai proprietari in orti ed affittate a prezzi contenuti, in modo da distoglierle dall'abbandono, per usi agricoli. Non può altresì non citarsi, ancora per Milano, l'ipotesi di Boeri, Bosquet Burdett, Herzog e McDonough di realizzare per l'Expo 2015 sull'alimentazione, invece che i consueti padiglioni, un grande parco urbano



³ F. Capra, *Ecoalfabeto*, Edizioni Stampa Alternativa, Roma 2005, p. 34.

agricolo, con coltivazioni legate alle culture dei diversi paesi, tale da costituire un polmone ecologico di scala europea.

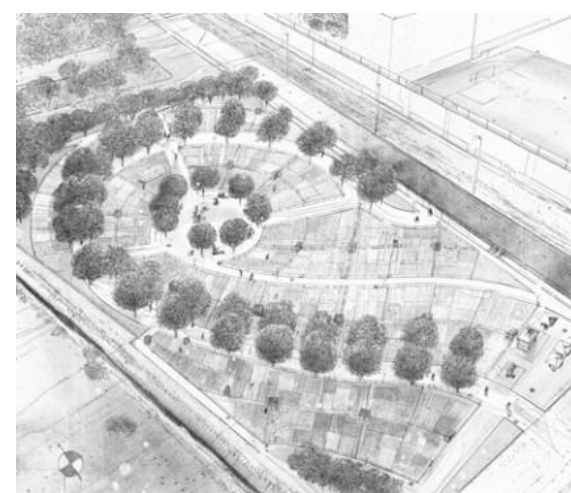
In Europa, emblematico è il caso francese della città di Lione, dove, nel 1989, si dà inizio ad un ampio programma di riqualificazione urbana creando aree verdi negli spazi residui del costruito, con particolare attenzione alla tipologia delle piante ed alla sistemazione della vegetazione permanente con finalità didattico-educative. Ancora in Francia si può ricordare il parco della Lironda, che sorge alla periferia di Montpellier, attraverso il quale sono riportati in città, a scala urbana, i caratteri tipici del paesaggio rurale. L'idea di riproporre il paesaggio rurale è alla base anche del progetto di C. e M. Corajoud per l'area a nord di Parigi. Si tratta di parco pubblico in cui i progettisti ripropongono un'idea di campagna con vigne, frutteti, praterie e orti, con lo scopo di collegare la società urbana alla ruralità. In Francia infatti, il sistema di progettazione e realizzazione delle aree agricole periurbane hanno come scopo principale quello sociale ed economico, data la volontà di creare processi partecipativi tra gli agricoltori e la collettività attraverso lo sviluppo delle aree rurali, in cui sono coinvolti anche gli organismi tecnici, gestionali e finanziari dei comuni. Si tratta di veri e propri programmi agrourbani, con alla base delle forti politiche di valorizzazione del territorio rurale, che hanno dato avvio ad un forte processo di rivitalizzazione economica, sociale e ambientale.

Oltre il carattere economico-sociale, il riutilizzo degli spazi liberi o residui delle città in orti, se supportato da incentivi alla partecipazione anche del privato, può essere considerato un ottimo sistema per riprogettare e, quindi, valorizzare i territori attraverso il recupero della tradizione locale, ovvero quella agricola con i suoi usi. Ed in questo senso sembra muoversi il governo spagnolo, il quale, di concerto con l'amministrazione della città di Barcellona ha predisposto molte iniziative rivolte alla realizzazione in città di aree agricole periurbane, individuando nel parco agricolo lo strumento per migliorare la qualità dell'ambiente urbano.

Il ritorno della campagna in città appare paradossale rispetto al rendersi dell'intera città un non luogo, e difatti, ritornato sul metro⁴, Marc Augé non vi ritrova neppure quello spazio residuale sociale che lo caratterizzava quale non luogo, essendo ora animato da una molteplicità di solitudini: "con il passare degli anni, il passeggero del metrò ha perduto ogni possibilità di scambiare due parole con il venditore di biglietti, il controllore, il capotreno o il capostazione. Ci sono gli schermi che lo tengono informato. Messaggi registrati, poi, gli raccomandano di presta-

re attenzione alla sicurezza, di segnalare pacchi sospetti. Ciò che gli viene suggerito è che la sorte di tutti è nelle mani di ciascuno, ma nessuno parla con nessuno e questo messaggio resta anonimo. Il viaggiatore del metrò si sente sempre meno a casa propria". Non solo, ma ad accrescere la solitudine è la distribuzione gratuita di quotidiani che offrono notizie che non si dispongono al commento, i poveri che chiedono aiuto senza più offrire una canzone, quanto solo il loro nome gridato ad alta voce con la necessità di aiuto, la presenza di persone concentrate su sé con il computer, le cuffie, il walkman e il telefono portatile, che li espellono da sé, più che metterli in comunicazione.

Eppure lo stesso Augé, ha rilevato, attraverso l'osservazione dei giovani italiani nati con l'età digitale, i "nativi digitali", all'interno dei grandi centri commerciali, come in essi si sviluppi, proprio nell'uso degli strumenti computerizzati una sorta di nuova socialità, un atteggiamento di fluido incontro, attuato sia nello spazio vero che in quello cyber, in forme di autentica relazione. Questo fenomeno è stato approfondito in particolare da Marco Lazzari e Marcella Jacono Quarantino⁵, i quali hanno messo in luce come gli strumenti di comunicazione telematica, ovvero Facebook, Msn, lo scambio di foto con i telefonini, le amicizie in rete, conducano le nuove generazioni a rapporti di solidarietà di tipo tradizionale, pur nei limiti dello scarso incontro diretto di persona. In sostanza ciò che sembra essere cambiato è l'accorciarsi delle distanze che avrebbe condotto ad una nuova consapevolezza, quella di sapere il nostro pianeta sempre più piccolo e sempre più a rischio, cosa che determina, non solo una nuova sensibilità nei rapporti, ma anche una nuova sensibilità verso i luoghi. In fondo può dirsi che la rinnovata attenzione verso aree urbane dimenticate, il desiderio della loro riqualificazione e del loro riuso in termini agricoli, con la socialità tradizionale legata al lavoro della terra, forse hanno origine proprio nella coscienza del rimpicciolirsi della terra e delle sue risorse. Che il cyberspazio ci faccia ritrovare i luoghi di un tempo?



⁴ M. Augé, *Il metrò rivisitato* (2008), trad. it. di L. Odello, , Cortina, Milano 2009

⁵ M. Lazzari, *Adolescenti tra piazze reali e piazze virtuali*, Bergamo, Sestante, Bergamo 2010 di fotografie: gli adolescenti e gli strumenti di comunicazione telematica

DAL SIMBOLISMO EFFIMERO DI LAS VEGAS ALLA LIQUID ROOM DI TOKIO

Nello Luca Magliulo

Era l'anno 1972 quando Robert Venturi, Steven Izenour e Denise Scott Brown scrissero *“Learning From Las Vegas”*. Erano tempi in cui si stava facendo strada una nuova visione dell'architettura fatta di un simbolismo estremo, tanto da risultare vuoto, il quale tuttavia lacerava la vecchia scuola del Movimento Moderno segnando la fine, o forse una consacrazione definitiva nel passato, di Le Corbusier, Mies van der Rohe e Gropius. Si parlava infatti già di un nuovo modo di interpretare la città, non più ordinata e schematica, come nei disegni dell'avanguardia tedesca o del maestro svizzero, quanto caotica e fondata sui mezzi di comunicazione. Quando gli autori del famoso testo, che mutò il modo di vedere l'architettura e l'urbano, dicevano: “non è Las Vegas il soggetto del nostro libro, ma piuttosto il simbolismo della forma architettonica”, di certo non immaginavano l'eco che il loro studio provocatorio avrebbe generato, facendo mutare il concetto stesso di città.

Naturalmente non tutte le città si sarebbero mutate in Las Vegas; non tutte le metropoli sarebbero diventate luoghi di tempo perduto o talmente cariche di simbolismo, come la città del Nevada, da trasformarsi, eliminati i fantasmagorici orpelli, in desolati “non luogo”. Forse, però, il significato più profondo di quel testo possiamo coglierlo oggi, in presenza del realizzarsi dei grandi cambiamenti metropolitani. La città, originariamente fatta per gli uomini, fatta cioè di architetture quali luoghi della vita quotidiana, dirette emanazioni delle esigenze del vivere, in presenza dell'espandersi sempre maggiore delle comunicazioni telematiche, esse stesse sempre più “beni di vita di prima necessità”, ha interpretato progressivamente, dalla metropoli alla megalopoli, la concretezza della sua costruzione solo quale supporto di base alla più vera e vitale esistenza che scorre nei media e, quindi, attraverso i dispositivi della interattività in cui si muove la comunicazione, persino oltre il tradizionale veicolo dell'immagine cui era votata Las Vegas.

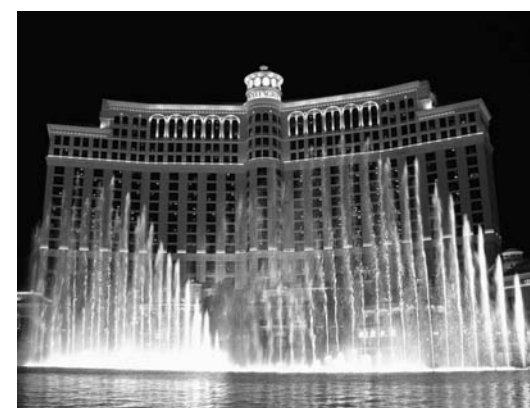
E' indicativo infatti che oggi Las Vegas, pur restando meta turistica per eccellenza della realtà americana, con le sue eccezioni ad ogni regola, il suo esasperato mix di riproposizione di culture da e di tutto il mondo (basti pensare alla ricostruzione della torre Eiffel, dei colonnati romani o dei boulevard), e le migliaia di insegne luminose di alberghi e casinò, non ci appaia più come qualcosa di nuovo, essendo stata, anzi, soppiantata, proprio nel campo più effimero del gioco d'azzardo, dai tanti giochi telematici cui si accede attraverso il

web. In essa, in definitiva, tutti gli edifici, in termini estremi, sono ancora interpretabili come architetture, dai casinò ai motel, dai distributori di benzina alle “wedding chapels”, tanto da influenzare il mondo della costruzione, ovvero le forme visionarie di Frank Gehry o quelle “globali”, “automonumentali”, di Rem Koolhaas, oltre che gli altri campi del cinema, della pubblicità, della cartellonistica. Senza Las Vegas non saremmo stati in grado di apprezzare e comprendere il mondo letterario di Thomas Pynchon o il mondo confusionario in cui vivono i personaggi di Tom Wolf e Donald Barthelme. O forse, aspetto ancora più eclatante, non esisterebbe il fenomeno Dubai, con le sue isole artificiali a forma di palma visibili solo dall'aereo o dal satellite.

Oggi invece, a fronte dell'aspirazione ancora costruttiva, pur nelle mille luci delle mere immagini di rivestimento, Las Vegas presenta un costruire vero che evolve, o esala, oltre le stesse immagini storiche e luminescenti che si offre, pur fondandosi su strutture statiche, impianti, flussi funzionali, per incanalarsi a sua volta negli spazi cyber del gioco interattivo. Poco prima che *“Learning From Las Vegas”* fosse pubblicato, in Italia Giancarlo De Carlo aveva già mostrato come la scoperta di Las Vegas avesse “allargato lo spettro della comunicazione umana”, avendo “introdotto nell'uso comune alcune forme di espressione che sino ad allora erano state considerate irrilevanti o addirittura esecrabili ...

La scoperta della trivialità, d'altra parte, rappresenta soprattutto un'ultima scrollata dissacrante al vecchio principio secondo il quale l'Arte è rappresentazione del Bello”. Sembra quindi che tutto sia iniziato là, a Las Vegas, da dove cioè, pur senza “imparare”, come dicono gli autori del famoso testo, siamo stati invasi dalla sua cultura. Ma esiste un altro fenomeno che si contrappone alla vocazione ancora simbolica di Las Vegas e che sembra aver sortito gli stessi effetti espansivi: la “liquid room” proposta dalla città di Tokio, fenomeno opposto a Las Vegas, dal momento che in essa tutto è stato catalogato come architettura o come facente parte di un unico movimento architettonico. In comune Las Vegas e Tokio possiedono il caos, la confusione visiva e collettiva delle cose, e tuttavia a Tokio, l'architettura, a differenza che a Las Vegas, non è solo simulata dagli scenari luminosi o dagli stucchi esteriori ma scompare del tutto nell'immensità della città “comune” quasi sia risucchiata in se stessa.

Nel merito Vittorio Gregotti ha scritto: “L'architettura giapponese riprodotta sulle riviste specia-



lizzate è ampia e spesso di buonissimo livello morfologico e tecnico ma certo chi volesse risalire da questa ad un ritratto del paese dovrebbe compiere un'impresa indiziaria praticamente impossibile, anche quando questi indizi venissero forniti dalle migliori architetture di questi anni"¹.

Tokio è una città che ha subito molte catastrofi con conseguenti distruzioni che hanno comportato la necessità di ricostruire sempre il tutto come se si iniziasse da zero. Questo ha dato alla città la necessità di rivolgersi a quanto accadeva in ogni epoca del suo ricostruirsi, cercando, così come in fondo a Las Vegas, nell'architettura la possibilità di sperimentare forme nuove. Ma, mentre nella Sin city americana i simboli, quelli della storia che si fa gioco e mercato, e quindi le immagini alla Potemkin o luminescenti, hanno spadroneggiato, nella capitale giapponese ha avuto luogo un reale cambiamento, trovando, sebbene ricca di contenuti, cicli di vita brevi ma intensi, estranei alla cultura occidentale in cui ogni edificio deve durare il più possibile nel tempo onde lasciare il suo segno nella storia.

Una città in continua metamorfosi quindi, la cui stessa concretezza, al modo delle luci e delle insegne luminose, dei simboli esteriori di Las Vegas, ha conosciuto l'evaporazione in una performatività mutante. Da qui l'idea, che si è fatta sempre più spazio nel nostro vivere come nella cultura architettonica, di una città che non appartiene più alla sfera solida, ferma ed immutabile, quanto ad una liquida, dinamica contemporaneità, che assume cioè la forma della vita che la determina e non ne impone una propria. E' qui il senso della nostra cultura attuale? E non ci viene esso forse offerto dalla rapidità dei messaggi e dei segni che ci provengono da una miriade fonti e che domani saranno già diversi? Las Vegas e Tokio rappresentano pertanto le due facce di una stessa medaglia, l'idea della comunicazione simbolica, immaginale, effimera e costante da un lato e quella della stessa comunicazione ma in continua evoluzione dall'altra.

La denominazione "*Liquid room*" nasce dal nome di un locale a Shinjuku, dove si esibiva un gruppo musicale oggi di fama internazionale (i *Massive Attack*) e dove si proiettavano luci colorate e immagini in maniera casuale quasi a disorientare lo spettatore. E se Las Vegas è riuscita ad avere gli effetti sull'intero modo di concepire lo spazio e l'architettura, quali sono gli effetti generati da una città come Tokio nel suo essere "*liquid city*"? Potremmo provare a dare una risposta a questa domanda immaginando la città odierna come una sorta di labirinto come labirintica proprio Tokio, dove il caos degli edifici, delle luci e delle persone

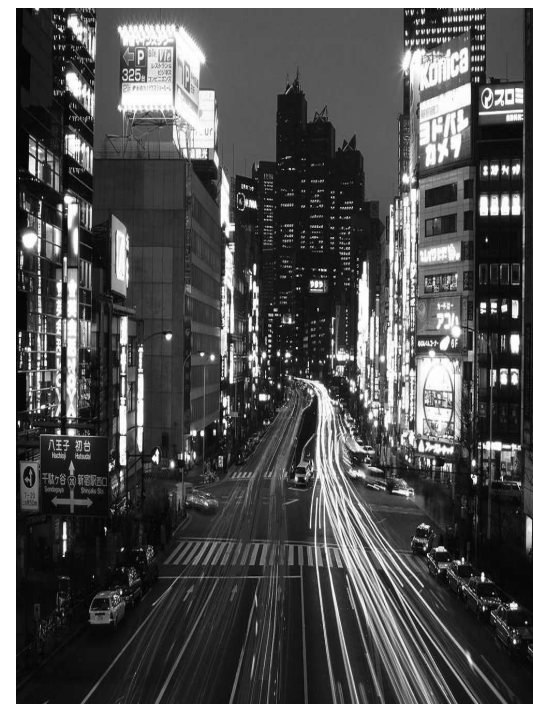
non rende chiare le direzioni né tantomeno lo spazio. Il concetto della liquidità si riversa sul modo di interagire tra le persone dove è del tutto annullata l'idea di "vicinato" e quella di "comunità".

In un sistema caotico, entropico, infatti, salta ogni confine tra le singole cellule verso una evaporazione o una deflagrazione per cui, nel caso della vita urbana, ciascun abitante, in un ambiente movimentato, senza rigidi confini ai luoghi, diviene, persino nella propria casa, cittadino del mondo, tanto più che grazie alla rete si amplifica la possibilità del contatto e della caoticità. Si entra così, realmente (se si vuole far ricorso alla nozione di "reale tanto amata da Gregotti) in un mondo virtuale, e tale condizione non può non riversarsi anche sull'architettura. La disputa tra l'architettura virtuale e reale perde pertanto di senso, dal momento che è lo stesso reale ad essere fruito quale modalità del virtuale, mentre è la virtualità il reale modo d'essere.

Gli edifici si caricano di un nuovo ruolo nella città, non più contenitori per le funzioni e spazio per gli uomini ma oggetti condensatori e piattaforme per lo sviluppo del comunicativo. Non a caso sorgono edifici con la specifica funzione di apertura alla comunicazione ed essi stessi comunicativi, come la mediateca di Sendai di Toyo Ito, dove ai materiali tradizionali da costruzione se ne aggiungono di nuovi fatti di luci ed immagini virtuali, o il "Virtual Dining", l'edificio proposto da IBM dove sarebbe possibile cenare e avere una conversazione a tavola con un commensale virtuale attraverso uno schermo posizionato di fronte.

Se proiettiamo tali esperienze e l'universo cui alludono nella costruzione urbana, ovvero nella costruzione di luoghi ed ambienti posti oltre il semplice edificio, non si può non pensare ad una città, se ancora può chiamarsi tale, in cui siano superate persino le basi della geometria euclidea, verso nuove dimensioni che sembrano superare la stessa relazione spazio/tempo del moderno verso la contrazione dello spazio in ragione del tempo inteso in un presente illimitato, infinito. A questo punto, in presenza di una spazialità che tende ad azzerarsi, pur nelle grandi dimensioni, dove anzi la grande dimensione si fa mero, vuoto, supporto in cui far scorrere la comunicazione e l'interattività, è lecito pensare ad un superamento dell'idea stessa dell'architettura e della città tradizionale e pensare che "l'architettura non è più semplicemente il gioco dei volumi sotto la luce (ma) abbraccia oggi la sfera dell'informazione digitale dello spazio"².

Una architettura ed una città cioè, secondo William Mitchell, quali luoghi del-l'"*e-topia*", che



¹ V. Gregotti, *Una modernità dis-orientata*, in «Casabella», nn. 608-609, 1994.

² W. Mitchell, *E-topia*, The MIT Press, Cambridge - London 1999, p. 41

indica il suo non essere tutta compresa nel concreto delle sue pietre né di porre mondi del tutto al di là del reale, solo utopici. E' questa la direzione in cui stiamo andando? Le città saranno sempre meno simili a quelle che conosciamo? O forse la "liquid room", come Las Vegas, resterà un fenomeno

isolato che esporterà le sue regole ma non il suo modello? Gli interrogativi non possono non porsi in presenza della rapida e continua evoluzione del virtuale ed altresì della richiesta, spesso violenta, di realtà. Dove il progresso, dove la conservazione?

ARTE TRA REALTA' E SIMULAZIONE: LA VIDEOARTE

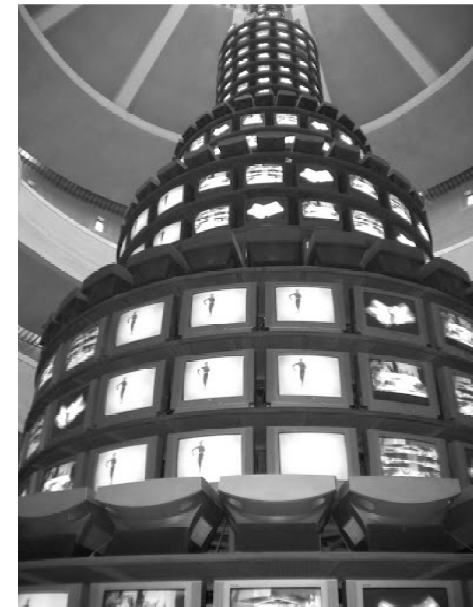
Gabriella Galdi

Il primo tentativo di utilizzare un medium elettronico nell'arte può farsi risalire al 1958, allorché l'artista tedesco Wolf Vostell realizza una scultura che utilizza un televisore acceso. L'atto di nascita della video arte deve però ascrivere alla *Exposition of Music-Electronic Television*, svoltasi a Wuppertal, in Germania, nel 1963, dove Nam June Paik presenta "tredici distorsioni per televisioni elettroniche". Paik, coreano, di formazione musicale in Giappone, con una tesi su Schönberg, in quegli anni frequenta il gruppo Fluxus che riconosce e ritrova nei gesti della quotidianità una valenza artistica, sì da individuare lo stesso atto creativo dell'arte come necessariamente inserito nel flusso della quotidianità. Da tale idea, pertanto, quella di una versione rinnovata dell'arte totale, con l'uso promiscuo di musica, danza, proiezioni visive, coinvolgimento del pubblico, che ricorda le sperimentazioni di Skirjabin. Ed è proprio al fine di costruire un'opera totale che Paik utilizza nella sua performance, e continuerà poi a farlo, il mezzo più popolare e più in uso nella comunicazione, la televisione, sottoponendo gli spettatori, in una critica forse semplicistica nei confronti della fruizione passiva dei mass-media, ma anche per inserirvi suoni alterati, alla fruizione di immagini elettroniche distorte e modificate, tali da provocare il desiderio di un intervento, di una azione. Molto prima degli architetti, Paik, seguendo in fondo Duchamp, per il quale è l'intera metropoli, a partire dal suo elemento più emblematico il grattacielo, ad essere ormai prodotto riproducibile della tecnica cui è sottratta ogni istanza creativa, interviene, con immagini televisive moltiplicate in molti schermi, a scala urbana. La più nota delle installazioni urbane è *Tadaikson (The more The Better)*, una torre realizzata con 1003 monitor realizzata nel 1988 a Seul, in occasione delle Olimpiadi. E' noto come Marcel Duchamp introduca il *ready-made* nella consapevolezza della impossibilità, per l'arte, di manifestare l'aperto del non ancora, del non definito che nel passato veniva inoltrato nelle sue definizioni. Il *ready-made*, l'oggetto d'uso condotto nella galleria, ma anche le macchine celibi, lo scheletro della *mariée*, implicano la consapevolezza che la riproducibilità tecnica ha distrutto la distanza tra l'immagine artistica, e più in generale tra il prodotto artistico, ed il prodotto seriale, facendo decadere, così come aveva analizzato Benjamin, non solo nelle arti riproducibili, quanto proprio nel confronto con l'opera d'arte, l'aura dell'originale, dell'unicum. Di qui l'attività residuale dell'artista che, secondo l'esegesi di Agamben, opera la distruzione dell'arte rendendo que-

sta stessa una sorta di arte ultima, rendendo in un certo senso presente la sua assenza, l'assenza di ogni sua prerogativa estetica, l'assenza dell'aperto che essa esprimeva e che ormai è previsto in una procedura tecnica. Ed infatti uno dei *ready-made* di Duchamp è una scatola in cui può vedersi l'immagine fotografica, una cartolina, del Wolwort Building, come se fosse vero e trsguardato da un piccolo punto di vista, per dire appunto che non solo gli oggetti quanto tutta la scena della vita dell'uomo, la stessa architettura, l'intera metropoli, è soggetta ad una logica ripetitiva da cui è espunta la distinzione tra replica ed originale, vero e falso, da cui è aliena cioè ogni aspirazione estetica.

Di qui muovono quindi tutte le nuove avanguardie, da Fluxus, alla pop-art, al situazionismo e persino il concettualismo minimalista ed anche le installazioni di Paik proseguono l'arte di Duchamp, tanto più negli USA, utilizzando quale *ready-made* la stessa produzione di immagini in movimento, quelle televisive, che assorbono in sé la vita di ogni giorno perdendone l'originale, la fragranza d'esistenza. Molte installazioni infatti sono costituite da televisori i quali, con l'uso di telecamere, inquadrano gli stessi spettatori o la città che vi si riflette con tutto quanto accade, che, replicata in molte immagini, mostra il suo confondersi con la vita simulata sui monitor.

Sulla stessa scia si pone, direttamente negli States, Bruce Nauman, il quale già negli anni sessanta amplifica la visività dell'arte figurativa introducendo nell'opera rilievi, fotografie, stampe ed infine sculture, ologrammi, video. L'intenzione di dilatare la gamma dell'esperienza visiva e generalmente sensitiva lo conduce cioè sia all'uscita dall'opera nella performance, sia all'uso di materiali che ne estendano la fruibilità quali la fibra di vetro, la gomma, il neon. Ciò che connota anche le esperienze di Nauman è l'interesse per i contenuti, il prendersi gioco della vita comune, dell'arte stessa, l'ironia con la quale tenta di mostrare la condizione umana. L'uso del video quindi già introduce ad una sorta di iperrealismo dove la realtà, sia per il mezzo usato che la immette nella finzione, sia per la sua banalità – spesso le riprese riguardano lunghe scene di vita comune, l'artista stesso che gironzola in un ambiente – viene messa, per così dire, in parentesi rivelando insieme l'accidentalità dell'accadere e la sua essenzialità, se si vuole il suo senso ed il suo non senso. Il video non viene manipolato come in Paik, ma è l'uso stesso della telecamera, con movimenti in avanti ed indietro, verso l'alto ed il basso che offre il senso di una

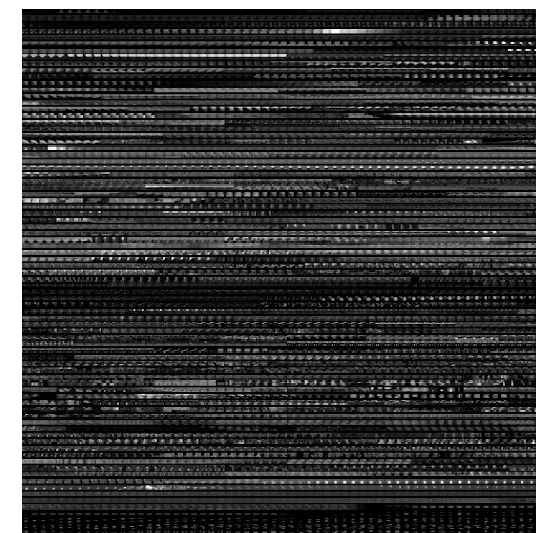
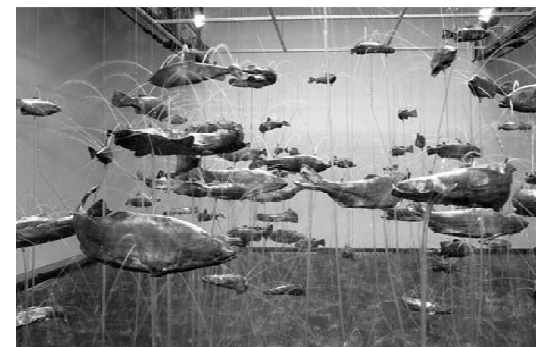


ambiguità spaziale e temporale distogliendo la scena dal luogo e dal tempo i quali, proprio nel movimento, divengono immobili. In *Performance Corridor*, del 1969, Nauman chiama il fruitore a partecipare dell'opera installando telecamere a circuito chiuso che riprendono i visitatori confusi con l'artista, in modo tale da determinare effetti di spaesamento anche rispetto alla stessa nozione, all'uso, dell'arte

Diversa è invece la sperimentazione di Woody Vasulka, cecoslovacco ma pure operante a New York. Infatti per questo artista, nell'uso dei media elettronici, l'accento viene posto, a differenza di Paik, sulle nuove possibilità creative del mezzo. Non c'è quindi alcun nichilismo, alcuna coscienza mancante, ed anzi, utilizzando apparecchi molto sofisticati, questi tentano con la tecnologia di pervenire a nuove dimensioni estetiche sconosciute all'arte tradizionale. Esperto di elettronica Vasulka opera con la moglie Steina direttamente sulle macchine, sperimentando le loro possibilità di scaricare frequenze elettromagnetiche che, secondo la loro commutazione, producono o una immagine o un suono, rendendo in tal modo la sottile linea di confine che separa le nostre diverse sensazioni. Se le immagini e i suoni, sembra dire Vasulka, sono riprodotti dalle macchine, la questione di ricercare nuove possibilità estetiche, creative, sta nell'inventare quelle macchine che estendano i procedimenti di elaborazione video e sonori umani in modo da determinare un diverso sentire. Per questo, operando con ingegneri e tecnici elettronici, Vasulka traduce la creatività tradizionale dell'arte in una inventività di strumenti che non sia soggiogata dalla produzione corrente essendo, di fatto, le macchine, interattive, a costituire le vere opere d'arte. Ed infatti, tra il 1972 ed il 1976, produce prima il *Digital Video Effector* e poi il *Digital Image Articulator*, o *Imager*, un apparecchio video digitale capace di elaborare in tempo reale le immagini offrendo simultaneamente sequenze e viste differenti, o anche l'*Hybrid Hand Studies* che ibrida analogico e digitale per offrire immagini metamorfiche derivate da serie matematiche. Sebbene Vasulka non affronti i temi del sociale, così come è negli artisti che operano la videoarte totale, ma si dedichi solo a sperimentazioni elettroniche, le sue macchine tendono ad ampliare con l'ibridazione uomo-macchina e l'interattività ovvero "il punto di vista delle macchine", la sensitività e la sensibilità del pubblico, ed è singolare che esse siano ormai utilizzate nei luoghi di intrattenimento in ogni mixervideo.

Una analoga diffusione, nel montaggio cinematografico corrente però, conosce l'opera di Godfrey Reggio, il quale miscela sapientemente immagini reali soggette ad effetti video in modo tale da determinare, mediante l'accelerazione dei movimenti ripresi o il viraggio dei colori, effetti psicologici, sino a comporre con la realtà ripresa visioni astratte.

La consacrazione di tale forma d'arte avviene comunque nel 1968 con la mostra del MOMA, *The machine as seen at the end of the mechanical age* e con l'altra mostra *Cybernetic serendipity* allestita presso l'Institute of Contemporary art di Londra, ed è significativo che il riconoscimento ufficiale comporti anche una svolta operativa, nel senso che gli artisti non utilizzano più per le loro opere strumenti tecnici, ma si immettono direttamente nelle procedure tecnologiche con l'aiuto di esperti, ingegneri e scienziati, in modo tale da non potersi dire quali siano i limiti tra l'azione degli uni e quella degli altri. Lo stringersi del rapporto tra arte e tecnologia elimina non solo dall'arte i procedimenti tradizionali legati al corpo estendendo questo, in una nuova relazione tra artista e fruitore, con protesi tecniche che mediano ed ampliano il rapporto con la realtà, ma muta, con l'interazione e l'interattività, principalmente la dimensione mentale dell'opera che, proprio attraverso i media utilizzati, mette in secondo piano il corpo stesso. Vale a dire che, particolarmente con l'uso dei new media elettronici l'arte, l'opera, modifica la nozione stessa di arte dal momento che immettendo in essa insieme suono, immagini in movimento e fruitori, sollecitati ad una partecipazione emotiva, mentale, fisica, responsabili del suo funzionamento, l'esperienza artistica sollecita la riflessione sul suo senso e, sostituendo la vita sottratta nel suo spazio a sé, una riflessione sulla nostra esistenza sui dispositivi in cui la riflettiamo, la immaginiamo e la viviamo.



LO SPAZIO DELL'ARCHITETTURA LIQUIDA

Antonio Palumbo

Specchio della società odierna e della relazionalità contemporanea degli individui in un momento in cui i rapporti di comunicazione, contatto, accesso e scambio hanno portato ad abitare quel particolare territorio che è la 'rete', il concetto di *architettura liquida* delinea la moderna reificazione di un sistema distribuito e partecipativo, che si fonda sul dissolvimento di tutto ciò che è ritenuto consolidato ed acquisito in materia di architettura classica.

Questa definizione - coniata da Lars Spuybroek dei Nox Architects probabilmente in seguito alle analisi del Baumann - esprime, da un punto di vista tecnico, ma anche teorico, un radicale ripensamento della "teoria progettuale ortogonale".

In parole semplici, mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali, gli architetti sperimentano soluzioni che rendano dinamiche (da un punto di vista ottico) e flessibili le loro costruzioni, per rispondere appunto alle esigenze di una "società liquida", non in grado di conservare a lungo la propria forma, in quanto gli individui che la compongono si trasformano costantemente, s'incontrano, si organizzano assieme per un determinato periodo, poi si disperdono, scelgono altre vie, fino a riunirsi nuovamente per cavalcare la *new wave* del momento.

L'architettura contemporanea, oltre ogni giudizio critico su quanto avviene, riprende questi fenomeni, ne è partecipe, e cerca, in questo scenario, di creare spazi nuovi, capaci di modellare continuamente la 'liquidità' degli individui e delle aggregazioni sociali, non più classi distinte nel bisogno e nei valori economici

Come scrive Marcos Novak, "l'architettura liquida respira, pulsa. È un'architettura la cui forma è contingente agli interessi di chi ci si trova all'interno; è un'architettura che si apre per accoglierci e si chiude per difenderci; è un'architettura senza porte né corridoi, in cui visitatori, con retroterra culturali differenti, vedono paesaggi diversi..." e tuttavia vi si ritrovano, coinvolti in uno stesso regime sensoriale.

Per comprendere la portata e l'importanza di questi mutamenti, Mark Taylor analizza l'opera di tre architetti in particolare: Mies van der Rohe, Robert Venturi e Frank O. Gehry.

Le loro opere determinano l'emersione di una società che si è progressivamente trasformata, a partire dall'età industriale, in "società dei media" e, attualmente, in "società della rete". Tale cambiamento ha determinato il contemporaneo passaggio da un mondo predisposto in base a 'griglie' ad uno organizzato secondo delle 'reti'.

La differenza - secondo Taylor - sta nel fatto che il tradizionale concetto di geometria euclidea, dopo essere stato rivoluzionato dalle prospettive multidimensionali dei mass-media, diventa, nella "società della rete", un mezzo tra gli altri che l'uomo si è costruito piuttosto che un attributo del mondo a sé.

Lo sforzo dei mezzi rappresentativi, quali anche la geometria, non è più, dunque, soltanto quello di restituirci edifici quali volumi da realizzare, quanto soprattutto definire luoghi del vivere e dell'abitare organizzati ancora secondo la logica di uno spazio cartesiano riprodotto da una geometria di griglie, le quali però, in funzione della vita che dovrà contenere, siano in continua evoluzione.

Proprio su quest'aspetto della 'griglia', intesa come sistema esperienziale, si sofferma Taylor analizzando in prima istanza l'opera di Mies.

Radendo al suolo diversi quartieri di Chicago per realizzare l'IIT, l'architetto tedesco dà concreta espressione al principio di "distruzione creativa" associato a quello di "griglia in evoluzione", ed il significato della 'griglia' all'interno del suo lavoro può essere compreso ancora più a fondo esaminando il Seagram Building di New York, opera che sembra incarnare la semplicità analitica e l'organizzazione razionale della società moderna. In tal caso infatti la 'griglia' che definisce l'impianto dell'edificio, per quanto spostata nell'arretramento rispetto ai fabbricati preesistenti, e sebbene articolata in altezza nelle diverse piante interne, determina un assetto statico dell'edificio conforme alla staticità sociale che rappresenta e cui si rivolge.

Una ulteriore tappa evolutiva verso la "liquefazione" dell'architettura è segnata, secondo Taylor, dal libro *Learning from Las Vegas*, scritto nel 1972 da Robert Venturi, nel quale l'architetto statunitense - anticipando la riflessione sulla "condizione postmoderna" che dall'analisi di Lyotard finirà nei testi più banali di Jencks e Portoghesi - articola una dura critica nei confronti dell'architettura moderna con la sua inclinazione a condurre una semplificazione formale della complessità in un mondo che diventa, di contro, sempre più complesso.

Proprio con l'opera di Venturi il distacco da una cultura architettonica fondata sul "sistema a griglia" inizia ad avvertirsi in modo significativo e le risposte di fronte a scenari sempre più eterogenei cominciano ad emergere con nuove e differenti prospettive di approccio e realizzazione. L'astrazione geometrica, necessaria per la rappresentazione e la riduzione degli spazi in forme possibili di abitazione e comunicazione, inizia a trovare una diversa via di elabo-



razione introducendo nelle sue coordinate spaziali dimensioni anche sociali e culturali.

Senza fare ancora riferimento (essendo stata elaborata negli anni Settanta) alla 'rete' come fenomeno dell'informazione *online*, la teoria di Venturi, rinviando al complesso, all'assenza di un ordine definito del mondo e del suo spazio di vita, già sembra proporre quella necessaria sovrapposizione di forme e spazi, ancora attraverso l'uso di geometrie tradizionali, griglie tuttavia in evoluzione, che possa rispondere alle esigenze della realtà contemporanea sempre più mobile e dinamica.

Ed è probabilmente proprio da Venturi che ha inizio quel percorso che condurrà l'architettura ad entrare a far parte delle reti informatizzate trovando un primo luogo di significativa incarnazione ed espressione nell'opera di Frank O. Gehry, nella quale la 'griglia' geometrica, pur non sparendo del tutto - come nel caso del Guggenheim Museum - diventa capace di modellarsi in forme più dinamiche, organiche e complesse.

Nel famoso edificio di Bilbao con il suo complesso impianto strutturale, infatti, l'interazione tra griglia e rete si manifesta in termini ancora elementari come estensione dall'edificio alle zone circostanti, testimoniando come Gehry - secondo quanto osservato anche da Taylor - insoddisfatto dalla logica meccanicistica del modernismo, cerchi delle alternative interpretando lo spazio come elemento che, al pari della rete, quella che sarà propria alla informatizzazione del mondo, tenta di generare continue tensioni espansive.

In tale filone interpretativo si inseriscono altri progettisti, che hanno portato le griglie a 'diluirsi' ulteriormente in configurazioni ibride, deterritorizzate, trasponendo gli spazi dei loro mondi direttamente dentro la rete: basti citare Zaha Hadid e, il più eloquente tra gli esempi, Marcos Novak, con le sue "architetture liquide nel cyberspazio".

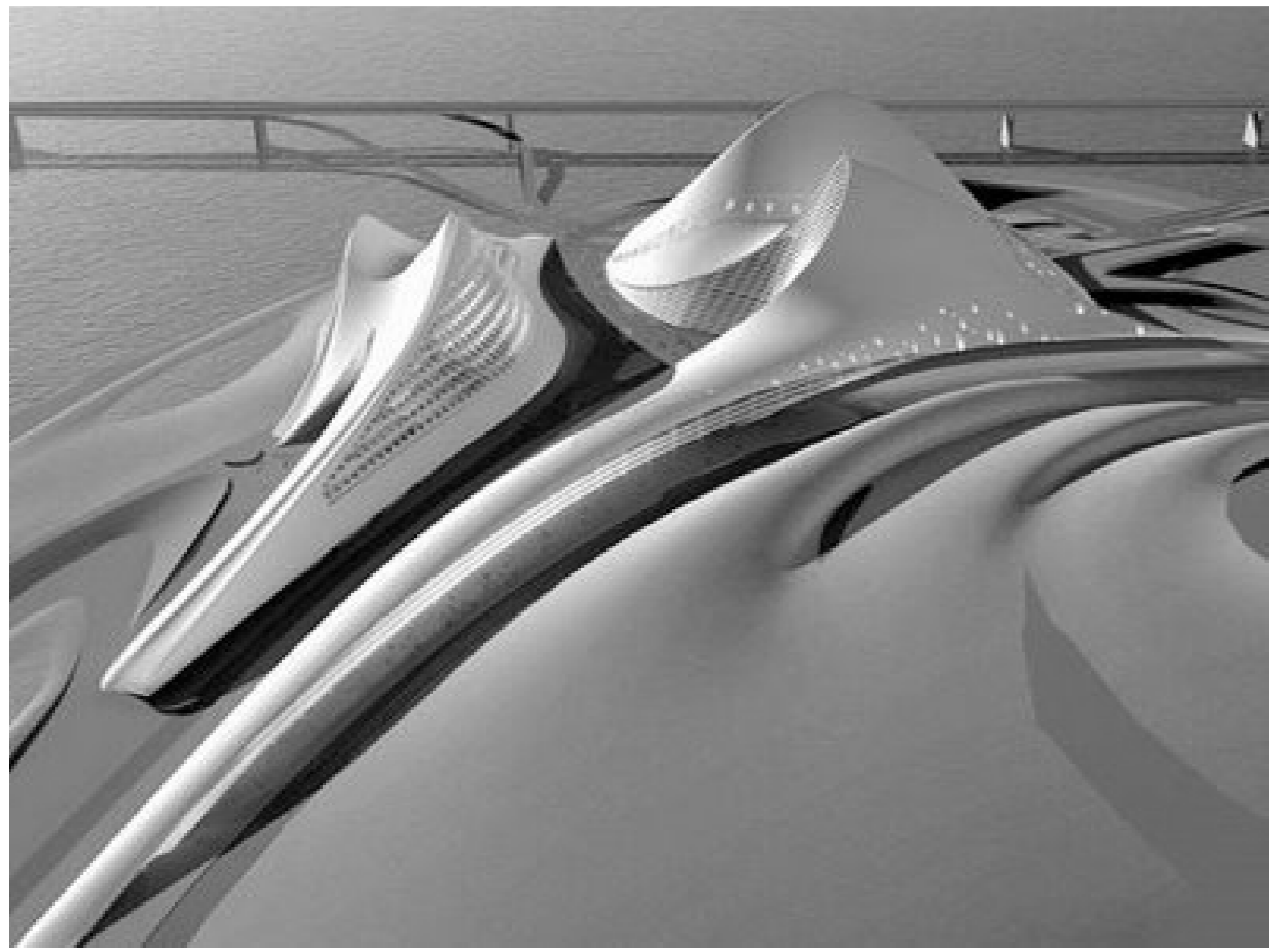
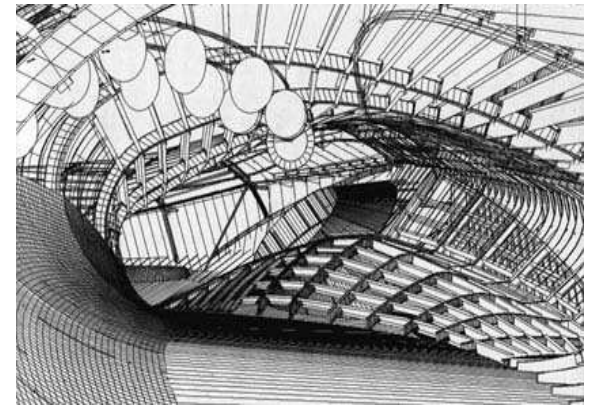
La concreta fusione del mondo reale e virtuale - attraverso superfici multimediali e interattive costruite che, fino a qualche decennio addietro sarebbero state considerate pura utopia - restituisce realizzazioni intrise di informazioni cangianti e mutevoli, la cui caratteristica preminente è costituita dalla digitalizzazione elettronica la quale, intervenendo anche nello spazio della vita, attraverso gli involucri o gli interni degli edifici, conduce ad uno spazio mutante, appunto un concreto *cyberspace*, inducendo anche le stesse volumetrie a perdere di consistenza ed a determinarsi in termini per così dire 'liquidi'.

E' indicativo che tale fusione, utilizzata come strumento simbiotico tra mondo artificiale e naturale (come per le opere di Gropius fu la trasparenza degli involucri) porta Novak a non parlare più di architettura, quanto di *Transarchitettura*, intesa come architettura transeunte ma anche quale architettura di

transito per una nuova storia e nuovi modi di costruire gli ambienti di vita.

Definendo ulteriormente lo spazio di tale architettura liquida quale "spazio tensionale dell'oltre" - mutuato dalle visioni artistiche di El Lissitzky, Mondrian e Malevic - Novak tende a mostrare come anche il tradizionale concetto di forma si frantumi in una sorta di viluppo spaziale quale rete invisibile dove le dimensioni interne tendono continuamente a trascendere la 'pelle' artificiale che le avvolge, per aprirsi al mondo naturale circostante, ricomprendendolo e, infine, divenendone parte.

Il risultato ultimo è quello di un'architettura - 'liquida' appunto - capace di "ri-progettare la realtà potenziandola" anziché limitarsi ad offrirle spazi, anche funzionali, in cui essa sia solo rappresentata o simulata, in una sorta di partecipazione al farsi stesso della realtà meglio rispondente ai problemi del nostro tempo e commisurata agli specifici bisogni di una "società della rete".



LE AVVENTURE DEL CYBERSPACE

Francesca Buonincontri

Da sempre abbiamo vissuto in uno spazio reale, abitato da cose materiali, e in uno spazio mentale, costruito da idee, oggi invece le nuove tecnologie informatiche hanno prodotto uno spazio che è insieme reale ed ideale, ovvero non è né reale né ideale, il cosiddetto cyberspazio, “spazio a-topico e metaforico” che, rivestendo un ruolo sempre più importante nella nostra esperienza concreta e nella nostra elaborazione mentale, immaginativa e riflessiva, condiziona e modifica in modo sempre più rilevante il nostro modo di abitare rendendo necessaria la conoscenza delle differenze o delle similitudini che presenta rispetto alle altre forme del nostro stare vissute in passato. Invero il cyberspazio non trasforma il mondo reale né il mondo mentale, né è il possibile sostituto dello spazio reale, anche se deve essere fortemente legato a questo in modo da condurre, secondo quanto dice Derrick de Kerckhove, al “raddoppio” del reale. Vale a dire che, mediante i mezzi informatici, nella combinazione di reale e virtuale si può accrescere la realtà rendendo possibili relazioni fra molte persone anche lontane, esperienze le quali, oltre a lasciar traccia di sé, modificano il senso del tempo il quale, a differenza di quanto accade nel mondo reale, è riproducibile e, persino, reversibile. La tecnologia attuale, non cambia cioè solo l’ambiente in cui viviamo e i modi in cui si creano le relazioni interpersonali, ma modifica il nostro concetto di ‘spazio’ ed il nostro stesso modo di vivere che ormai si svolge nella interferenza tra il livello “reale”, del rapporto con le cose materiali, e quello “virtuale”, dove il loro coesistere conduce necessariamente gli stessi architetti, cui è delegata la conformazione dello spazio della vita, a confrontarsi con interpretazioni dello spazio notevolmente diverse da quelle tradizionali spingendoli altresì a studiare i modi in cui la comunicazione elettronica, con l’annullarsi delle distanze possa modificare le stesse modalità di progettare.

Il cyberspazio, vale a dire lo spazio mutante, reale/virtuale, impone la riconsiderazione non solo della spazialità derivata dalla griglia urbana ippodamea quanto di quella prodotta dai processi mentali indotti dalla formazione legata alla alfabetizzazione che, nei secoli passati, ha reso più facile anche la classificazione e la gestione dei luoghi. Attraverso la pratica della lettura, cioè, la mente, in quanto capace di analizzare il testo lungo la sua linearità ed altresì nei nessi logici non lineari, appariva anche allenata ad analizzare lo spazio. Sviluppando infatti la capacità di elaborare il processo di visualizzazione in “immaginazione” la lettura consentiva (e consente) la trasformazione del testo nelle immagini rappresentate dalle parole

inducendo a considerare significativa la tendenza visiva anche nell’arte e nell’architettura occidentale. Se *Firmitas, Utilitas, Venustas* sono i principi sostenuti da Vitruvio, tra questi assume una maggiore importanza quello che si lega alle qualità basate sulla vista, quali la dimensione, l’armonia, la proporzione, l’ornamento, la simmetria, e il colore, tanto che, anche in tempi recenti, spesso la facciata, ovvero l’aspetto visivo, ha determinato la valutazione estetica dell’intero edificio. Ebbene, le trasformazioni che si sono determinate con l’innovazione digitale, secondo quanto scrive Derrick de Kerckhove, hanno profondamente modificato questa relazione visiva con il mondo, nella nuova dimensione cyber che coinvolge anche il sentire. I lettori del testo alfabetizzato hanno sempre posseduto due spazi, uno dentro la testa e l’altro, reale, fuori. La loro convivenza esige che i due spazi fossero separati, l’uno, quello esterno, fisso, l’altro quello interno alla mente, pure con caratteristiche razionali, mobile. Oggi invece lo spazio mentale è coinvolto attraverso l’insieme dei media elettronici, TV, radio, computer, nello stesso spazio della vita, inducendo anche una psicologia nuova, con la formazione di una mente connettiva, unita ad altre menti di individui che percepiscono l’ambiente in cui dialogano, il cyberspazio, come spazio che presenta i caratteri di vivibilità e occupabilità dello spazio vero, essendo altresì dotato, come questo, di un dentro e di un fuori: non essendo assimilabile allo spazio fisico e solo parzialmente integrato con questo e con lo spazio mentale, il cyberspazio è pertanto un vero e proprio luogo che permette la configurazione delle reti ed ha bisogno di strutture, gestione e considerazioni architettoniche. Secondo quanto scrivono Dodge e Kitchin “lo spazio nel Cyberspazio è puramente relazionale”¹ in esso le connessioni virtuali, attraverso le reti, annullano i limiti dovuti alla distanza materiale tra luoghi e persone che, interconnessi, in “tempo reale”, condividono lo stesso spazio. Sono in tal modo cancellate le barriere spazio-temporali, (il tempo è diventato reversibile, il cyberspazio non è localizzabile in alcun luogo, ma è già presente in ogni luogo) e trasformate le piattaforme virtuali in spazi di socializzazione fra individui lontani tanto che la stessa concezione del mondo risulta ampliata. Essendo tale spazio classificabile come spazio abitabile, in quanto organizzato comunque secondo strutture di spazio e tempo, per la sua artificialità, in quanto progettato, viene definito architettura, anzi, per Novak, “il cibernazio è

¹ M. Dodge e R. Kitchin, *Atlas of Cyberspace*. Addison-Wesley, 2001.



architettura; il ciber spazio ha architettura; il ciber spazio contiene architettura”², e pone l'uomo in un ambiente virtuale formato da informazioni tanto da possedere un senso “spaziale” che gli conferisce qualità architettonica, trasformando lo stesso spazio in qualcosa non più solo riconducibile a concetti quali lunghezza, larghezza, altezza, dimensioni, (quelli il cui ordine abbiamo imparato a riconoscere attraverso la lettura), a quanto cioè è disegnato su supporti bidimensionali, ma anche ad una sfera relazionale in cui, mediante il virtuale, è possibile indagare “fisicamente” altre dimensioni, sì che, attraverso le reti elettroniche appare possibile sperimentare innovativi concetti architettonici. Ancora secondo Derrick de Kerckhove nello spazio creato dalle tecnologie informatiche, l'architettura dell'intelligenza diventa l'architettura della connettività in quanto le forme di mediazione che si sviluppano in rete sono connettive e più versatili, più aperte, basate sulla diversità dei membri, che non induce alle relazioni individualiste o collettive tradizionali. Come l'architettura ha il compito di costruire luoghi per fare incontrare le persone, l'architettura connettiva si occupa di strutturare connessioni, di facilitare, servendosi di software e hardware, la riunione e la separazione di menti coinvolte nello stesso scopo, di permettere l'intecconnettività fisica e mentale.

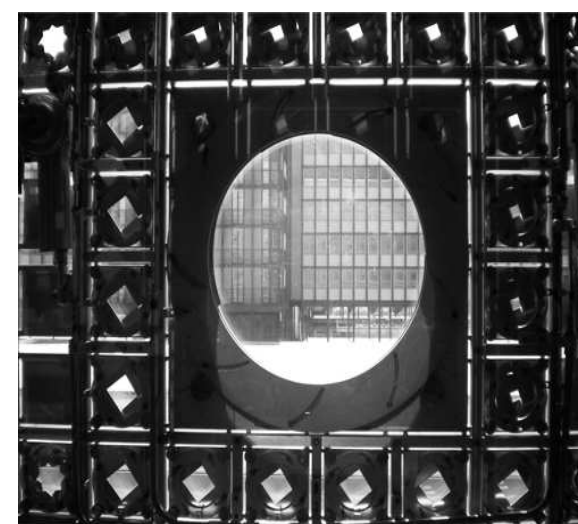
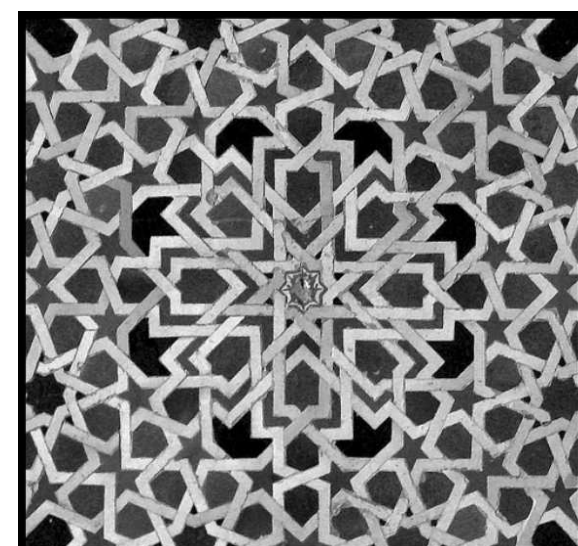
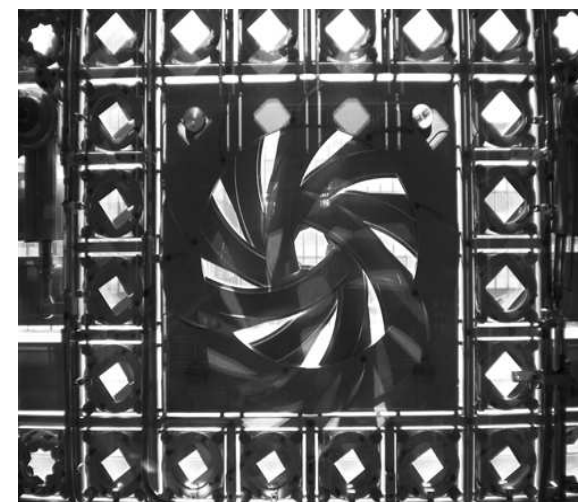
La nuova architettura del Ciber spazio, che tiene collegati i tre spazi abitati, lo spazio reale, lo spazio mentale e quello virtuale, è caratterizzata pertanto da strutture reali-materiali, dotate di estensioni immaginative e virtuali e ciò è possibile anche grazie all'esistenza di nuovi dispositivi utilizzati nella costruzione i quali, appartenenti al Ciber spazio e pur essendo spesso essi stessi “immateriali”, modificano la realtà “materiale”. Tra questi dobbiamo comprendere anche materiali da sempre utilizzati e considerati ‘non materiali’ come la luce, l'immagine, il movimento³, i quali già ci dicono come il termine “materiale” non stia più ad indicare un elemento concreto pesante, opaco quanto qualcosa di creativo e leggero essendo anche la costruzione intesa come entità sensibile, con la quale è possibile interagire.

L'informatizzazione e la diffusione delle tecnologie di comunicazione stanno assumendo un fondamentale ruolo nello sviluppo dell'architettura anche modificando il processo progettuale e rendendo possibile il collegamento del sito locale al mondo globale, mentre le tecnologie digitali, le nuove strumentazioni, gli innovativi materiali per la progettazione e per la realizzazione e il controllo degli edifici, permettono forme e funzioni mai sperimentate prima. Mettere oltretutto in relazione l'architettura con lo spazio cyber,

inserendosi nella tradizione delle architetture immaginarie, può proporre soluzioni estreme, anche irrealizzabili. Il cyberspazio si trasforma così in “un grande laboratorio virtuale per la produzione continua di nuovi progetti”, come scrive Novak, in cui la progettazione non ha vincoli e facilita la rapida diffusione di informazioni e di idee⁴.

L'esistenza dei nuovi materiali, variabili e reattivi, apporta notevoli modifiche all'architettura che può ora assumere forme prima impensabili e può dotarsi, negli involucri esterni, di funzioni simili a quelle di membrane viventi. Questa nuova morfologia degli spazi porta al superamento dell'era vitruviana proiettando l'architettura verso un'epoca completamente diversa. Marshall McLuhan ha teorizzato il cambiamento degli edifici rivolti a diventare “simili ad un complesso sistema nervoso; entità sensibili con le quali interagire; oggetti che si adattano al nostro modo di vivere lo spazio, che si trasforma in una nostra seconda pelle”⁵. La cultura digitale modifica le capacità dei nostri sensi e ci consente di immaginare e progettare il mondo futuro non solo rappresentandolo diversamente ma dotandolo di proprietà nuove; l'architettura, attraverso superfici multimediali e interattive, si trasforma in interfaccia tra reale e virtuale e la superficie architettonica diventa il luogo di collegamento tra il Ciber spazio e lo spazio reale, il luogo di intersezione tra i tre tipi di spazio, potendo anche funzionare come lo schermo di un computer che permette di mettere in relazione persone fisicamente e temporalmente lontane, raccontandoci storie o offrendoci informazioni. “Lo schermo - scrive Ddek - è il punto di coincidenza fra lo spazio fisico dell'hardware, lo spazio mentale della mente dell'utente e il Ciber spazio ... Gli schermi di proiezione uniscono i tre ambienti spaziali di base, danno una nuova tendenza all'architettura”. A scala urbana, poi, la fusione tra reale e virtuale, vale a dire l'immagine cyber impiegata in uno spazio costruito, determina il collegamento tra lo spazio immaginario, il nostro spazio mentale e lo spazio reale, permettendo mediante la virtualizzazione di produrre un “aumento” del reale, in un nuovo 'principio di materialità', tanto più che la realizzazione di superfici multimediali e interattive apposte alle costruzioni rende possibile progettare architetture fantastiche prima considerate di pura utopia, dal momento che, attraverso l'interattività, esse possono adeguarsi allo scenario esterno, continuamente mutevole e bombardato dall'incessante sovrapporsi di messaggi e informazioni.

I nuovi spazi sono dotati delle tre qualità che tradizionalmente fanno di uno spazio un luogo: identità, relazionalità sociale, storia/memoria. Ma queste quali-



² M. Novak, *Architetture liquide nel ciber spazio*, in M. Benedikt (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio, Padova, 1993, p. 234

³ D. De Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Torino, 2001.

⁴ M. Novak, *Architetture liquide nel ciber spazio*, in M. Benedikt (a cura di), op.cit., p. 253.

⁵ L. Prestinzenza Puglisi, *Silenziose avanguardie: Una storia dell'architettura 1976-2001*, Testo & Immagine, Torino, 2001.

tà sono trasformate tanto da rendere lo spazio fruibile in modi del tutto differenti rispetto al passato, non essendo più passivo ma relazionato alla partecipazione attiva dell'utente diventato attore interagente nel contesto urbano.

L'interattività può consistere sia nella combinazione del reale con il virtuale, così come avviene quando si proietta una immagine da o verso l'involucro dell'edificio (schermo) per creare scenari fantastici, sia può far parte del processo progettuale in cui i nuovi sistemi di progettazione e la gestione contemporanea di tutti i dati e delle informazioni concernenti le varie fasi e tecnologie hanno modificato profondamente i modi di immaginare, pensare e costruire.

Senza risalire alle esperienze degli anni '50 e '60, caratterizzate dalle Utopie, in cui gli edifici, seguendo le teorie di McLuhan, incominciarono ad essere intesi come complessi "sistemi nervosi tecnologici", e sorvolando anche sul manifesto ideologico del 1964, sulle anticipazioni profetiche del gruppo inglese degli Amazing Archigram con la loro proposta di edifici multimediali e "viventi" in cui "i diversi elementi dell'Instant City dovranno a loro volta suddividersi per formare un sistema radiovisivo, una rete trasparente che copre il cielo e si accende di tanto in tanto trasmettendo immagini"⁶ o sugli altri progettisti (Kenzo Tange e i Metabolism in Giappone, i radicals, ovvero gli Archizoom Associati ed i Superstudio in Italia, i Situazionisti in Francia) che, entusiasti delle nuove tecnologie credevano nella possibilità di rivoluzionare l'architettura, possiamo indicare come più diretti progenitori delle attuali esperienze del progetto, per le innovazioni tecnologiche utilizzate, soprattutto nel campo digitale e per la "cultura della sperimentazione" gli architetti Toyo Ito, Jean Nouvel, Renzo Piano, Rem Koolhaas.

La rivoluzione informatica, a partire dagli anni Ottanta, ha condotto a nuove sperimentazioni sulle possibilità della facciata di comunicare e di diventare lo strumento di trasmissione di informazioni e di interazione tra edificio e ambiente. Il primo esempio di sperimentazione di un edificio multimediale anticipatore della cultura dell'informatica, non realizzato, risale al 1977, al Centre Pompidou che doveva rivoluzionare ancor più l'architettura rivestendo la facciata di schermi a Led per trasmettere informazioni e immagini da tutto il mondo.

A distanza di molti anni, nel 2000, Renzo Piano esprime la sua idea di prospetto mutevole e mediale con il progetto per il KPN Telecon Office Tower, ai piedi dell'Erasmus Bridge di Rotterdam. L'edificio dotato di facciata interattiva e multimediale proietta fino a 2 chilometri di distanza animazioni grafiche, messaggi visivi, informazioni, attraverso 896 lampade

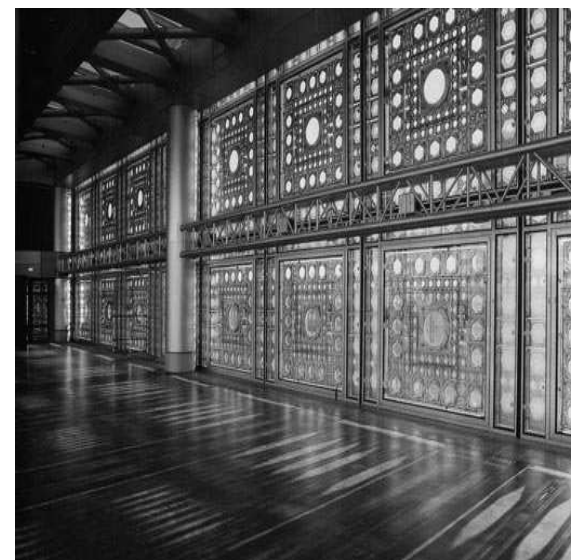
dine da 24 volts distribuite su una superficie di 3600 metri quadri di facciata che vengono accese e spente due volte al secondo da una serie di computer apparendo come grandi pixel su uno schermo.

Nel 1989 Rem Koolhaas aveva a sua volta già progettato lo ZKM, mai realizzato, sperimentando "un'arena Darwiniana in cui i diversi media-classici e futuribili si influenzano e si completano a vicenda" ipotizzando un Museo strutturato come un robot, in cui i prospetti estroiettano all'esterno i 5 differenti programmi organizzati all'interno di una unica torre.

Ma basilare per capire il senso della rivoluzione informatica in architettura è soprattutto l'opera di Toyo Ito il quale, in una realtà sempre più frantumata e mutevole, indica la strada che il progetto può e deve intraprendere: "C'è una rivoluzione rispetto alla storica immutabilità alla quale l'architettura legava la sua identità. Questa immutabilità era lo specchio di una società ferma, mentre oggi noi sappiamo che la società si muove molto velocemente. L'architettura deve rappresentarla, e dunque pensare se stessa diversamente. E la sua nuova scorrevolezza va percepita da chi guarda e da chi la progetta... Do molta importanza al fluttuare, alla trasparenza. Con questi termini vorrei indicare il tentativo di collocare un'architettura all'interno di un ambiente in continua trasformazione. L'ambiente esterno è vento e luce che cambiano. L'architettura deve cambiare come l'ambiente che l'ospita".

L'architetto giapponese appare interessato a capire quali siano i rapporti del nuovo mondo dell'informatica con l'architettura e intende trasferire in essa le nuove possibilità offerte dall'elettronica, verificandone i possibili modi di utilizzo nell'interscambio tra ambiente e costruzione. Dovendo realizzare edifici durevoli in uno spazio in continuo mutamento Toyo Ito propone un'architettura solo apparentemente temporanea, integrata con il paesaggio, nascondendo la costruzione dietro rivestimenti di luce, di trasparenze e rendendo 'sonoro' lo spazio urbano, in modo da fare di ogni realizzazione il tramite tra realtà e immagine virtuale, essendo affidata all'architettura anche la funzione di mezzo rivolto ad adattare lo spettatore alle potenzialità dell'elettronica, quale *vestito mediale*, estensione dei corpi, con i muri simili ad una pelle artificiale.

Il suo intento progettuale è già chiaro nel 1986 nella Torre dei Venti a Yokohama, in cui viene recuperata una vecchia torre in calcestruzzo armato, alta 21 metri, contenente l'acqua dei sistemi di condizionamento di un centro commerciale con parcheggi sottostanti. Egli progetta in questo caso un'architettura, leggera, provvisoria, pulsante, che comunica e risponde agli stimoli dell'ambiente esterno, della città, un'architettura non più statica ma che cambia come il mondo che la circonda perché "la vita delle persone è molto più avanti dell'architettura che dovrebbe ospi-



⁶ D. Crompton, *Concerning Archigram*, Archigram Archives, London, 2002.

tarla, io mi sforzo soltanto di diminuire questa distanza”. Rivestendo la torre preesistente con lastre riflettenti in materiale acrilico che si innestano in un cilindro a pianta ellissoidale (9x6m) di alluminio perforato, e inserendo tra i due sistemi cilindrici luci di diversa natura e forma con 1280 piccole lampade sensibili all’intensità e alla variazione del vento, della temperatura dell’atmosfera, ed al numero dei decibel prodotti dal traffico urbano con dodici anelli al neon, le luci modificano in continuazione l’immagine del prospetto, controllata da due computer installati ai piedi della torre. Fenomeni naturali influenzano fenomeni elettrici che, a loro volta, si trasformano in impulsi regolati da un software, producendo così un’architettura ambientale che interpreta in luce il suono prodotto dall’intorno, con i muri che si trasformano in membrane e diventano leggeri quasi riflessi di un sistema nervoso. “Grazie al loro complesso apparato di sensori, si proiettano verso la natura ed il contesto circostante di cui, finalmente riescono a captare creativamente le luci, i suoni, gli odori ...”⁷.

Il progetto successivo, del 1989, l’*Uovo dei venti* a Tokyo doveva rappresentare il prototipo di un diverso modo di vivere, presentandosi internamente come abitazione ed all’esterno, attraverso pannelli traforati ed immagini proiettate che si sovrapponevano a quelle dell’ambiente circostante, riflesse sulla superficie ovale, quale oggetto spaziale rivolto a provocare reazioni creative.

Nell’allestimento della sala *Sogni* alla mostra *Vision of Japan* del 1992 l’interesse per il nuovo mondo dell’informazione è unito alla sensibilità, tutta giapponese, verso la natura di cui Toyo Ito riesce a cogliere i minimi mutamenti, nel vento, nell’aria, nella luce, negli alberi e, soprattutto, nell’acqua, la quale, in un altro progetto, la Mediateca di Sendai, progettata tra il 1995 e il 1997, e terminata nell’agosto del 2000 diventa la principale protagonista. La Mediateca è stata progettata per esprimere la dinamicità fluida della città contemporanea e per rappresentare il tramite tra reale e concettuale. Alberi strutturali molto grandi si immergono in una superficie trasparente e ondeggiando seguendo le invisibili onde Wi-Fi che si materializzano poi nelle immagini sugli schermi. L’acqua ritorna anche nell’Opera House a Taichung nell’isola di Taiwan dove è forza generatrice del progetto che sembra guidato dal movimento di una goccia che plasma, in modo continuo, la materia.

In queste architetture la maggior parte delle tecnologie utilizzate, più che l’intera costruzione, riguarda l’involucro, il quale non si risolve più nelle facciate da ammirare, ma diventa la parte tattile del corpo. “Da quando Toyo Ito e Jean Nouvel hanno indicato la strada, gli architetti hanno cominciato a esplorare la

nozione di pelle” scrive de Kerckhove⁸, ed anche per Jean Nouvel l’involucro dell’edificio si trasforma in un filtro attivo e reattivo già nel 1987, con il progetto dell’IMA (Institut du Monde Arabe, Parigi), la cui facciata principale, a sud, è caratterizzata da pannelli di lastre di vetro quadrate che formano una maglia regolare, costituiti da rosoni metallici la cui decorazione richiama i *mushrabiyyas* arabi non avendo solo una funzione ornamentale quanto anche quella di frangisole, azionati da cellule fotoelettriche, guidate da un software centrale, che reagiscono all’intensità della luce e la filtrano a livelli costanti all’interno degli spazi, come avviene per l’iride di un occhio.

Nell’Euralille invece, realizzato a Lille nel 1994, Jean Nouvel propone, su una facciata grigia, pure a fare da schermo alla luce, una serie di grandi immagini serigrafate, olografiche, che appaiono dinamiche e tridimensionali. Sempre nel 1994 realizza poi la Fondazione Cartier che coinvolge lo spettatore in un gioco in cui si alternano immagini reali e immagini riflesse attraverso tre file parallele di prospetti vetrati, indipendenti l’uno dall’altro, ma legati da un’alternanza di pieni-vuoti della superficie: “l’edificio gioca sulla relazione virtuale-reale. Ciò che lo caratterizza sono quei tre piani di vetro paralleli basati sull’ambiguità di lettura. Non si sa mai se si vede una cosa o il suo riflesso ...”, dirà in una sua intervista a Jean Baudrillard. Così, seguendo il filo del rapporto reale-illusione, nel progetto di ristrutturazione dei Grandi Magazzini La Fayette a Berlino, del 1995, sul prospetto principale Nouvel pone un megaschermo di circa 10x15 metri a Led che fornisce informazioni ai cittadini, lo stesso grande schermo con tecnologia LedWall, dalla forma di una bandiera al vento, che doveva essere inserito nel prospetto (non realizzato) verso il mare del Terminal Traghetti Whitehall, progettato da Venturi, Scott Brown & Associati nel 1996 a New York, dove, nel 1999, Fox & Fowle realizzano il Four Times Square Building, un grattacielo la cui facciata è formata da uno schermo cilindrico con tecnologia Led, si direbbe il più grande del mondo, capace di visualizzare contemporaneamente 8 filmati diversi che girano a grande velocità.

Nouvel, Ito, Koolhaas anticipano, con le loro opere, i temi e le soluzioni che coinvolgono l’interesse di una nuova generazione di architetti che si è formata seguendo le idee innovative di William Mitchell, Peter Eisenman, Bernard Tschumi ed eseguendo i disegni del progetto non più con il tecnigrafo, nella bidimensionalità del foglio lucido, ma utilizzando il computer ed inserendosi nello spazio virtuale. Il concetto della relazione tradizionale spazio-tempo, fino ad oggi conosciuta, si è nei loro progetti modificata nel concetto di uno spazio intermedio tra quello men-



⁷ L. Pestinenza Puglisi, in *la dissoluzione della forma*, <http://www.mediamente.rai.it/articoli/2002>.

⁸ D. de Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&Immagine, Torino, 2001, p. 67

tale e quello reale in cui tutto è possibile ed in cui è modificata la percezione stessa del mondo. Tuttavia il campo di ricerca di un'architettura che utilizzi appieno le risorse del virtuale è ancora poco battuto anche se sono già aperte prospettive interessanti in cui è stata particolarmente posta l'integrazione tra utente ed edificio tanto da poter intendere l'oggetto architettonico quasi un prolungamento del corpo. Pochi sono ancora i progettisti che utilizzano gli edifici quali new media virtuali, anche se per una generazione emergente di architetti il lavoro computerizzato "è divenuto indispensabile e inesorabile nella ricerca e nella pratica, in cui le regole dell'elaboratore vengono condotte ad un altro livello..." come scrive Hani Rashid co-fondatore di Asymptote Architecture nel suo contributo alla IX Biennale di Venezia, *Metamorph*, secondo il quale, con l'elettronica sta prendendo forma una nuova architettura "influenzata dalle infinite e provocatorie possibilità offerte dai nuovi strumenti tecnologici ... Questi nuovi processi e metodologie associati a storia, teoria, pensiero concettuale, sperimentazione e produzione stanno radicalmente mutando non solo il modo in cui vediamo e pensiamo la spazialità, ma anche i mezzi grazie ai quali possiamo occupare e abitare tale territorio".⁹

Interessati a capire le potenzialità del mezzo informativo e a studiare i modi per poterlo utilizzare pienamente, non solo come strumento sostitutivo del tavolo da disegno sono i *next architects*, tra i quali Greg Lynn, Marcos Novak, Kas Oosterhuis, Asymptote Architecture, Foreign Office Architects, Nox.

La realtà virtuale, per Marcos Novak, è il nuovo materiale della 'transmodernità', un materiale invisibile ma capace di modificare lo spazio fisico, che consente, servendosi di un sistema di comunicazione ad interfaccia elettronica, lo sfondamento del muro. Egli immagina dunque la '*transarchitettura*', termine che descrive la trasformazione dell'architettura, conclusa l'antinomia tra fisico e virtuale, naturale e artificiale, in un'architettura tecnologicamente più potenziata mediante il cyberspazio, in "qualcosa di più dell'architettura cinetica e della robotica, un'architettura di parti fisse e legami variabili ... la cui forma è contingente agli interessi dello spettatore ... e produce città liquide, città che cambiano al cambiare di un valore"¹⁰.

Lars Spuybroek, Nox e Greg Lynn, Form, si servono delle metodologie progettuali algoritmiche per ottenere forme inedite e nuovi programmi per l'architettura. Lynn, ad esempio, tenta di giungere al completo abbandono di ciò che non rientra nel controllo computerizzato del progetto, lasciando che la forma dell'edificio sia suggerita dall'adesione ad una metodologia basata sull'input di dati numerici mentre

l'opera architettonica contiene informazioni digitali legate ai metodi di fabbricazione. Particolarmente interessati al problema dell'integrazione fra l'informazione e la forma sono Van Berkel di UNStudio, che è impegnato a trovare configurazioni aperte e flessibili per gli spazi pubblici, e i Nox e Kaas Oosterhuis (studio ONL) i quali cercano, in particolare, soluzioni al rapporto fra corpo umano e corpo costruito. Per Spuybroek dei Nox dal corpo umano l'architettura può trarre nuovi modelli di interattività, mentre per Kaas Oosterhuis il corpo umano può considerarsi come un sistema di movimento modificabile attraverso un sistema architettonico concepito come protesi del corpo. Entrambi intervengono sulla superficie dell'oggetto architettonico, immaginata come molto flessibile e deformabile¹¹. Kas Oosterhuis, a sua volta, attraverso una ricerca basata sulla considerazione che le tecnologie dell'informazione producono continue trasformazioni dell'ambiente abitato, analizza le possibilità che consentono di incorporare l'informatica nel processo costruttivo dell'architettura, in modo da trarre dai computer i modelli matematici, mobili, interconnessi e interattivi e tradurli nella nuova realtà architettonica. Oosterhuis ritiene invece che le nuove tecnologie rendano liquide e "animano le geometrie e le loro funzionalità" e, attraverso cablaggi e connessioni ad Internet ed alle altre reti, si creino collegamenti fra il sito locale e il sito globale, fra il contesto urbano e il mondo. Nel Padiglione dell'Acqua Salata realizzato nel 1997 in Olanda, a Neeltje Jans egli introduce un concetto più complesso del *mediabuilding*, secondo cui non è più solo il prospetto ma l'intero oggetto architettonico ad essere sensibile agli stimoli esterni tanto che l'edificio si trasforma in una macchina capace di entrare in comunicazione con altre forme costruite. Per Oosterhuis il nuovo spazio di lavoro dell'architetto "è un complesso campo di tensioni sul quale numerosi vettori e forze stanno esercitando la loro influenza", per cui la nuova architettura deve essere più interessata alle capacità di reagire, adattarsi, cambiare rapidamente secondo l'ambiente, le necessità, i modi d'uso, che non alla forma e alla geometria. Nel Padiglione infatti i dati che provengono da una stazione meteorologica posta su una boa del Mare del Nord "vengono interpretati dal software MAX in segnali midi che guidano le luci programmabili a fibra ottica e la campionatura sonora. Il risultato sensoriale è un'esperienza che si svolge in modo irripetibile"¹² In Trans Ports 2001, pure progettato da Oosterhuis, l'edificio dovrebbe trasformarsi in un corpo che, come il muscolo di un essere vivente, pulsa, si gonfia, si rilassa e si irrigidisce in funzione del vento, anche se

¹¹ M. L. Palumbo, *Inhabiting Media*, in D.De Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&Immagine, Torino, 2001, pp. 88-90.

¹² K. Oosterhuis, *Ipercorpi. Verso un'architettura e-motiva*, EdilStampa, Roma, 2007, p. 36.



⁹ H. Rashid, "Morphing il sublime" in AA. VV., *Metamorph*,⁹ Mostra Internazionale di Architettura, Marsilio, Venezia, 2004.

¹⁰ M. Novak, in *Benedikt*, 1991, pp. 260-261

il progetto, come quelli di Marcos Novak, resta in un campo ancora essenzialmente ideale, oltre che virtuale.

Tra gli esempi di edifici, per così dire, viventi può richiamarsi quello progettato e realizzato nel 2004 dal gruppo Spacelab costituito da Peter Cook (ex Archigram) e Colin Fournier per l'ampliamento della Kunsthaus di Graz, un edificio in ghisa del 1847, con l'Eisernes Haus, un nuovo corpo autonomo, formato da una struttura metallica rivestita di pannelli di resina. In questo progetto, alla tecnologia industriale dei prefabbricati ottocenteschi in ghisa si è aggiunta la tecnologia digitale mediante l'installazione mediatico-luminosa BIX in pixel, composta da 930 tubi circolari fluorescenti da 40 Watt, posti nell'intercapedine esterna in modo da trasformare la resina acrilica in un megaschermo. L'idea progettuale rimanda ad un cuore elettronico computerizzato che sembra pulsare sì che appaia organica non solo la forma ma anche il materiale della superficie esterna, assimilabile ad una pelle sensibile che trasforma continuamente il prospetto multimediale. Quasi come chirurghi gli stessi progettisti dichiarano: "per catturare la luce abbiamo inciso la pelle, l'abbiamo tirata verso l'esterno e aperta permettendo al sole di entrare da nord"¹³.

La tecnologia digitale, coinvolgendo tutti i sensi, contrappone, ai modi di percepire tradizionali, anche visivi, una nuova bidimensionalità legata ad una superficie flessibile, a limiti deformabili, molto simile alla nostra epidermide, che, oltre a potersi guardare e toccare costituisce anche uno dei più completi sistemi di sensori, come hanno sperimentato nelle loro opere architettoniche Toyo Ito e Jean Nouvel.

Per De Kerckhove l'architettura è lo strumento capace di collegare il mondo materiale e quello virtuale. Coprendo "gli edifici reali con livelli di pelle digitale che raccontino la loro storia" le superfici diventano il luogo d'integrazione tra il virtuale, il reale e lo spazio mentale dell'utente che può interagire con l'edificio, ... Gli schermi di proiezione uniscono i tre ambienti spaziali di base, danno una nuova tendenza all'architettura". Questa del resto non è che solo il supporto di una società nuova immaginata, si direbbe utopicamente, da De Kerckhove, quale società globale formata da menti connesse che possono vivere, attraverso internet, gli stessi avvenimenti contemporaneamente così da annullare, i limiti spazio-temporali delle nostre realtà.

Con l'informatica si sono modificati i nostri concetti di "abitare" e paesaggio, viviamo ormai in una *realtà di confine*, che è il risultato dello stretto e indissolubile rapporto tra spazio fisico e spazio virtuale. La ricerca architettonica è sempre più indirizzata a configurare e progettare uno spazio integrato con le

nuove tecnologie, e, servendosi di esse, deve pensare una serie di spazi dentro e fuori le reti digitali e le loro interfacce, deve sapere immaginare mondi urbani-non-urbani diversi dagli attuali per i quali studiare valori e regole nuove in modo da adattarsi progressivamente alla realtà reale sempre più influenzata da quella virtuale.



¹³ C. Fournier e P. Cook *Kunsthaus*, Graz, 2004.

quarta di copertina



A. Buffardi, D. De Kerckhove
Il sapere digitale
Liguori, Napoli 2011

Il sapere digitale prende forma tra pubblico e privato, tra comunità e individuo, tra accesso condiviso e soggettività. Nell'era del tag e del social bookmarking ciascuno di noi diviene strumento e motore di ricerca, per se stesso e per gli altri.

La Rete trasferisce ad ogni singolo utente una dimensione ipertestuale, attraverso la socializzazione dei nostri processi cognitivi on line. Il brain frame digitale si estende alla Rete.



J. Baudrillard
La sparizione dell'arte
trad. it. di E Grazioli
Politi editore, Milano, 1988

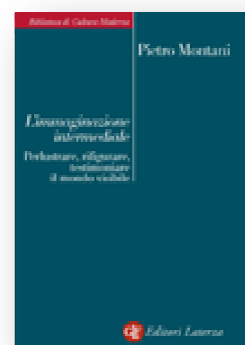
Gli avvenimenti possono succedersi l'un l'altro, ma alla fine sono senza conseguenze, visto che non possono sconvolgere l'ordine simbolico del terrore, l'ordine universale della deterrenza. La stessa cosa vale nell'ambito dell'arte, della immagine e della rappresentazione. Un tavolo è sempre un tavolo, gli oggetti sono sempre quel che sono, ma non c'è più alcun senso nel rappresentarli come sono. Usciamo dalla rappresentazione così come usciamo dalla storia. Cos'altro può significare astrazione, in arte e in pittura, se non questo?

E proprio come usciamo dalla storia per eccesso di storia, usciamo dalla rappresentazione per eccesso di immagini. Occorre ricordare cos'è stata la manifestazione della violenza per l'immaginazione collettiva durante la guerra e dopo. Non solo gli avvenimenti, ma lo spettacolo degli avvenimenti è stato un'esperienza traumatica per tutti. L'immaginazione è morta per overdose di immagini.



R. Braidotti
Trasposizioni. Sull'etica nomade
Luca Sossella editore, 2008

Il libro offre un resoconto del problema della soggettività etica e politica nella cultura contemporanea, e sponsorizza fortemente una concezione non-unitaria o nomadica del soggetto, in opposizione alle pretese di ideologie quali conservatorismo, individualismo liberale e techno-capitalismo. Rosi Braidotti depone decisamente contro l'universalismo morale, offrendo al contempo una strenua difesa dell'etica nomade dalle accuse di relativismo e nichilismo, e fa appello a una nuova forma di responsabilità etica che consideri la "Vita" come il soggetto, e non l'oggetto, della ricerca. Questo tipo di etica è presentata come una fondamentale riconfigurazione del nostro esserci, ed esige più creatività concettuale nella produzione di visioni del mondo capaci di consentirci un comportamento etico in un mondo tecnologicamente e globalmente "mediato". Il soggetto etico di tipo nomade riesce a superare la difficile tensione tra la molteplicità delle forze politiche da un lato, e il forte impegno per le politiche dell'emancipazione dall'altro.



P. Montani
L'immaginazione intermediale
Laterza, Roma/Bari, 2010

Le immagini diffuse dai media elettronici - televisione e rete - tendono a produrre una sempre più forte indistinzione tra documento e simulazione. Ma anche le nuove tecnologie, di cui ormai ciascuno di noi è diventato un utente più o meno esperto (si pensi a programmi come Photoshop), ci inducono a rimodellare arbitrariamente la realtà e a manipolare a piacere i nostri archivi personali (per esempio cancellando o

inserendo una persona in una foto). Il rapporto tra le immagini prodotte tecnicamente e la realtà si sta dunque modificando in modo considerevole. Non tanto nel senso che il mondo reale è progressivamente sostituito da un mondo simulato, quanto nel senso, più inquietante, che il riferimento delle immagini al mondo reale si realizza con un crescente disinteresse per la loro veridicità e con una crescente indifferenza nei confronti della loro capacità di rendere testimonianza. Fra chi sostiene «che ci sia una presa diretta sul mondo e chi ritiene che il mondo reale sia ormai totalmente sostituito da quello simulato», Pietro Montani propone un confronto tra i diversi formati tecnici dell'immagine e i differenti linguaggi: solo così è possibile rendere giustizia al mondo reale e alla testimonianza veridica dei fatti. A dimostrazione della sua ipotesi Pietro Montani esamina diversi film tra cui "La Valle di Elah", "Avatar", "Matrix", ma anche "Buongiorno, notte", che testimoniano i processi di costruzione tecnologica dell'immagine, la loro capacità di essere, nella finzione, interpreti del mondo.

direttore

alberto cuomo

comitato scientifico

roberto collovà

alberto cuomo

antonio f. mariniello

claudio roseti

sergio stenti

gabor szaniszlò

redazione

giovanni bartolo

francesca buonincontri

andrea carbonara

gaetana laezza

raffaele nappo

francesco sorrentino

segreteria di redazione

gaetana laezza

editor

giovanni bartolo