

Questa prima classificazione di rappresentazioni architettoniche, è intesa come una elementare analisi sui problemi di carattere figurativo e formale dell'attuale creatività architettonica in relazione alle questioni estetiche poste in generale dall'arte contemporanea. Individuare cioè, alcune "icone" che negli ultimi anni sono state capaci di incidere in maniera determinante sulla scrittura architettonica all'interno della complessa dialettica tra disegno e rappresentazione classicamente intesi e la nuova comunicazione architettonica massmediologica. Classificare esempi, quindi, e trovare la misura critica, in un'epoca di transizione e sovrapposizione di significati e valori, di alcuni importanti scarti concettuali esistenti tra il ciclo figurativo architettonico moderno e quello postmoderno (paradigma materiale - immateriale).

Le "nuove tendenze" dell'architettura e della sua rappresentazione, sono caratterizzate dal fatto di avere innestato, nella dinamica formativa dell'architettura, una opposizione tra arti classiche, sostenute da procedure compositive diremo ancora naturali, e tecnocultura audiovisiva sostenuta da procedure compositive artificiali derivanti dall'uso di sistemi informatici. Questi, aprendo nuovi orizzonti figurativi all'immagine architettonica, ne hanno modificato gli usi e le finalità.

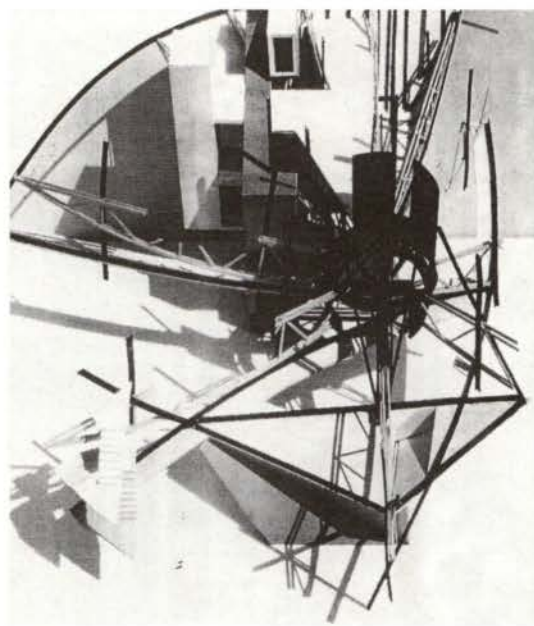
In altri termini questa opposizione ha significato avere dato una nuova qualità alla dimensione "immateriale" della ricerca architettonica inaugurata nella modernità. In particolare ha determinato il superamento dell'idea di architettura come azione concreta nella realtà, ma anche come forma di espressione artistica, operata attraverso la "teoria" e la "prassi", e la sua definitiva collocazione in un mondo metalinguistico continuamente cangiante e sottoposto ai labili processi comunicativi.

L'architettura moderna, pensando l'esperienza artistica come servizio ad una strategia collettiva, fondava i suoi paradigmi su una esatta comprensione della materia e dei materiali dell'architettura,

intesi questi come agenti di una reale trasformazione dei processi di produzione della casa e della città. Da questo traeva la sua forza dirompente e di opposizione avanguardista rispetto alla società e al suo progresso: il futuro contro il passato, l'invenzione contro l'accademismo, la tabula rasa contro l'idea di continuità, la rivoluzione contro la reazione.

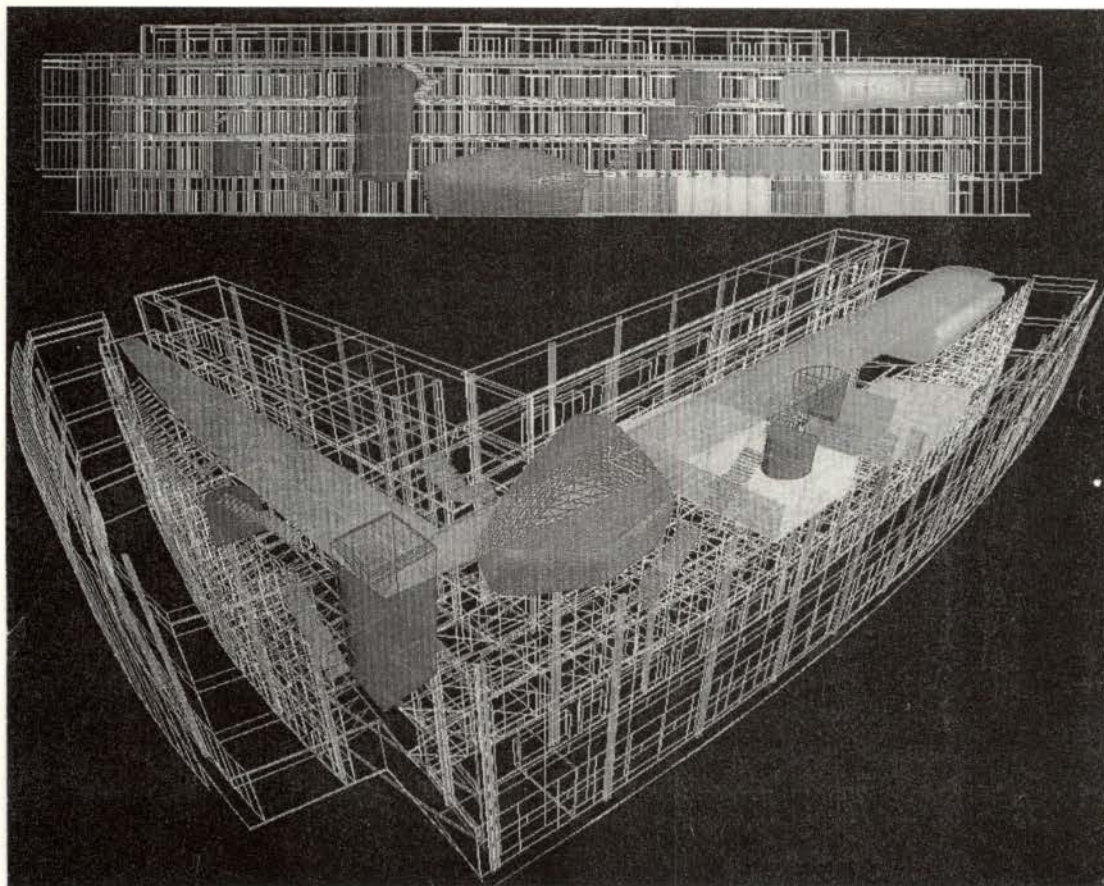
Le successive forme di radicalizzazione dell'espressione artistica (Dadaismo, Surrealismo, Minimal Art, ecc.) ha portato ad una condizione di stallo, di estinzione se non addirittura di autodistruzione delle potenzialità espressive dell'arte.

Al contrario, l'architettura postmoderna, scoperta ideologicamente la sua "inesenzialità" ai fini sociali, in quanto si ritiene non sia necessario trasformare la materia là dove è già tutto trasformato, ma organizzare e manipolarne i significati, sostenuta tra l'altro da una cattiva interpretazione del concetto di "autonomia disciplinare", trova la sua legittimazione nella proposta di "mosse" figurative all'interno di un gioco di forme e contenuti che ha ormai perso ogni possibilità di regolamentazione statutaria. Si propone, questa architettura, come nuova avanguardia in quanto arte pura e soggettiva (oggetti da



1. Eric Owen Moss. Hayden Tower, Culver City, L.A. (California). Plastico del progetto.





2. Odile Decq e Benoit Cornette. Sede della CNA-SEA, Limoges 1994. Studio dell'assemblaggio dei volumi al computer.

boudoir e arte del *look* ) sostenuta e paradossalmente promossa dal potere, vista la sua incapacità di incidere sulle reali forme dell'insediamento umano, proponendosi più come apparato scenografico, essenza superficiale, spettacolo, che non come modello di vita (al moderno primato della pianta, il primato del prospetto postmoderno). Assistiamo in definitiva ad una progressiva derealizzazione ed artificializzazione del fare architettonico che si contrappone alle ormai antiche "moderne mitologie del reale". Dall'irruzione del reale nella rappresentazione (*ready made, dripping, cut up*) alla sua negazione come referente e l'"assunzione del simulacro come illusione" per esplorarne la sua tecnica natura virtuale.

*Barocco* - Scambio del segno con il contenuto, uso dei materiali come derivati, simulazione, seduzione, illusione, centralità di ciò che appare rispetto a ciò che è, è una conseguenza di questo processo di derealizzazione e sostituzione a favore del

simulacro. La tecnica svolge in questo processo un ruolo determinante. Estinta la contrapposizione heideggeriana fra la tecnica e l'essere, alla tecnologia meccanica moderna, pesante e calda che trasforma la realtà (la sovversione *hard* del futurismo e la macchina come modello figurativo di riferimento), si sostituisce la tecnologia contemporanea che serve ad interrogare, dissolvere, ricostruire, destrutturare, non soltanto i mezzi e le modalità della costruzione della forma classica, ma soprattutto destrutturare l'identità e la cultura di colui che manovra la macchina stessa e la sua elettronica (scompiglio *soft, medium*, rapporto artistico "dolce" con la tecnologia). Tradotto in termini figurativi la destrutturazione della rappresentazione si esprime attraverso l'improvvisa "apparizione" di elementi eterogenei e insoliti (effrazione); la modificazione repentina di ritmo, di illuminazione e densità (congestione); l'assenza di consistenza, la sospensione e immersione dei segni (rarefa-