

*Da nervi vene valvole ventricoli  
da tendini da nervi e cartilagini  
papille nervi costole clavicole...  
in spasmi da ogni poro mi esce l'anima*

Patrizia Valduga, *Quartine*

Vorrei buttarla lì intanto come questione generale. Mi pare che valga la pena di contare in quanti siamo in sintonia su una scelta preliminare: sul come leggere i fenomeni dell'Impuro e dell'Artificiale (due titoli di G. Scarpetta) radicali post-moderni; sul fatto propedeutico che ci interessino questi fenomeni contemporanei anche quando siano non direttamente disciplinari e quando richiedano Attraversamenti (un titolo di AA.VV.) ri-categorizzanti; sul fatto che non siamo disposti ad occuparci di architettura se non leggendo questi fenomeni, se non facendone simultaneamente materiale concettuale e materia poetica, se non mettendoci a rischio rispetto ad essi; sulla opportunità che a partire da ciò si possa ricostituire un immaginario, una nuova figuratività e narratività però non anti-moderna dell'architettura post-moderna. In quanti non siamo disposti ad essere sussiegosi nei confronti dello sporco contemporaneo, a chiudere gli occhi, a cercare delle bellezze altrove; anzi, pensiamo che non ci siano.

In prima analisi, sembreremmo molti, forse troppi, e corrivi ad una moda di deriva metropolitana. Da un certo momento in poi però le radicalità scompaiono, le abitudini canoniche del moderno razionale riprendono spazio, si ideologizza una sorta di manierismo minimalista de-concettualizzato nel nome di una concretezza soltanto presunta, e non capisco più; e allora cercherò di ripercorrere alcuni punti di consenso e dissenso per fare dei passi avanti rispetto al significato possibile di un punto di vista che attraversi trasversalmente, insieme infilzandole progettualmente, le realtà ambientali e le mutanti disciplinarietà.

Per capirci: avanzo l'ipotesi che il mondo in trasformazione che siamo d'accordo di assumere positivamente chiedi alla cultura architettonica una trasformazione forte,

sia nei linguaggi sia nei paradigmi epistemologici che devono rispondere a sollecitazioni aggressive e spiazzanti, dolorose e spaesanti circa le nostre immagini di mondi possibili.

Ricorrerò spesso alla categoria del Mostro, intanto perché è immagine dei prodotti proteiformi e contaminati e transitori della metamorfosi e del rimescolamento cui assistiamo, poi perché mi sembra la chiave per transitare verso il Fantastico, il Meraviglioso, lo Strano, insomma verso le forme di espressione artistiche a forte tasso di irrazionale o di sovrarazionale, infine perché consente di avvicinare alcune pieghe peculiari della modificazione, quelle lungo le quali ritornano figuratività e narratività dell'architettura in una direzione del post-umano, del neo-paesaggistico, del post-organico, mediante singolari, post-soggettive, metafore della terra, del corpo, del cosmo.

Assumerò come riferimento tre figure icastiche e problematiche della nostra situazione di contemporaneità, che ricorrono nelle analisi.

Qualcuno ci promette di parlare trionfalmente della "mostruosità" inedita del computer-graphics. Attenti vigiliamo, perché il disegno, il computer, il modo di disegnare e di rappresentare le città, il modo di descrivere e rappresentare l'architettura sono cose in questo momento messe fortemente in discussione. E forse proprio il modo di rappresentarle è, come dire, il modo stesso di accettare l'indescrivibilità delle cose, e di cercare nuovi strumenti per descrivere ciò che non è descrivibile con gli strumenti tradizionali, è uno dei primi passi di entrata ottimista, positiva a scardinare o interpretare la indicibilità di questa differenza che ci sembra di non capire.

Manterrà questa promessa, questo bestione di computer, questo già-ex mostro ed oggi utensile, che però nella sua utilità sembra essere una delle chiavi di volta di una entrata nella realtà assolutamente differente da quella a cui siamo abituati, figuriamoci, le vecchie e nobili arti del disegno, le belle arti. Pensate quanto le dobbiamo rimettere in discussione per riparlarne, pur

di poterne riparlare. Identificazione delle arti del disegno dopo che il computer ci consente di mettere in ordine una biblioteca facendo a meno della sistemazione alfabetica (nome dell'autore, del titolo del libro, dell'argomento), perché la sua logica mostruosa trova più comodo e più facile metterli in ordine secondo una casualità che tanto lui può ricostruire sempre, in qualsiasi momento. Per le bottiglie dei vini, è la stessa cosa, non c'è bisogno di separare un corvo di Salaparuta da un altro qualsiasi vino perché il suo ordine, quello del computer, è di altro ordine. Ecco, è una bella messa in discussione della realtà, hai voglia ad inserire la realtà nel catalogo alfabetico. L'universo della comunicazione digitale promette insistentemente le inedite complessità di spazi-tempi virtuali, immateriali, dinamici, interattivi, forse nuovi soggetti di nuove forme di spiritualità. Possiamo ipotizzare davvero tale nuovo universo immaginario. Potrà ancora — dentro di esso — l'architettura confermarsi come Regina delle belle arti del disegno?

Altri segnalano la presenza emergente e pervasiva dello sporco e del decomposto, dell'informe e del disgustoso, nell'ambiente contemporaneo. Non solo all'ingresso di Milano ti si presentano la discarica, il depuratore, il deposito dei cassonetti, la serie crescente insomma delle sporcizie prodotte dalla città moderna, ed il loro deperire (così difficile da mettere in conto, correlativo oggettivo di disagi, angosce, dolori che il benessere ambientale pretende piuttosto di mascherare). Cose vergognose ancora da un lato, dall'altro non mascherabili semplicemente. La città di pietra, ovvero la nobile città europea, comincia con la discarica piuttosto che con la cinta muraria. Da un punto di vista moralistico si farebbe presto a dare seguito all'inutile lamentazione - uh! la brutta città moderna, il brutto disordine ambientale. Il punto di vista paradossalmente proprio moderno del conservazionismo, il punto di vista ecologico di maniera, ecco, quelli io non li vorrei nemmeno più, come dire, accogliere come interlocutori. La polemica è sterile ormai della

cultura del progetto contro la sovrintendenza ai monumenti (ok, è reazionaria...), contro l'ecologismo (occhei, è reazionario, non c'è dubbio). Non è reazionaria però la materia che essi gestiscono, non è reazionario il patrimonio, non è reazionaria la qualità dell'ambiente nell'età della crisi ambientale.

Allora, secondo me lì di nuovo, di fronte alla discarica, ove non la accogliamo semplicemente come il segno dei tempi, della fine dei tempi, in cui il brutto, lo sporco, il disordinato e il caotico ci assediano, in una città in cui non ci riconosciamo, ecco, piuttosto dobbiamo cercare di capire in che modo questo fastidio lo possiamo annettere, nei linguaggi ma non solo nei linguaggi, nei saperi e nelle competenze, di una più adeguata cultura del progetto.

Tra la discarica e il computer, anche se sono due cose così diverse tra loro, c'è qualcosa in comune, sono due "mostri" e sono due entità che non sono controllabili secondo logiche semplici, non è così facile organizzare una discarica come ci sembrerebbe. La follia conglomerata di una raccolta di immondizia è dello stesso ordine della fatica che fa un computer per mettere in ordi-

*Dalla mostra "I luoghi del segno epocale"  
Carlo Enrico Bernardelli*

*Roma (via Olimpica), 1997*

