

Il venditore di immagini

"Felice chi ha ogni giorno Fillide sotto gli occhi e non finisce mai di vedere le cose che contiene [...] Segui linee a zigzag da una via all'altra, distingui zone di sole e zone d'ombra, in uno spazio dove si tracciano percorsi tra punti sospesi nel vuoto, in uno spazio dove l'architettura si sottrae agli sguardi tranne che se la cogli di sorpresa."

(I. Calvino - Le città invisibili)

Ho visto un uomo al mercato stamattina: aspetto sicuro e accattivante, abito scuro e sorriso malizioso.

Ho visto un venditore di immagini al mercato stamattina: attorno a lui nebulosamente si affannavano corpi, si consumavano incontri e seduzioni, senza scambiare una parola, senza sfiorarsi con un dito, senza neanche alzare lo sguardo. Negli occhi dell'uomo scuro ho visto le paure della gente, la superficialità, le abitudini, le nostalgie e i luoghi comuni. Qualcuno lo chiama architetto e lui, con una smorfia compiaciuta si esibisce in un concerto di musiche orecchiabili, di immagini ipnotiche. L'uomo nero prepara cinicamente il rito funebre dell'Architettura sotto gli occhi della massa ignorantemente disinteressata; parteciperanno: architetti, architettini e, addoloratissimi, milioni di giovani studenti delusi. "Lunga vita all'architettura!" esclama qualche ribelle soffocando nella folla.

Nessuno si accorgerà di nulla, nelle case e nelle città si continuerà a lavorare, a studiare, ad ingurgitare passivamente milioni di immagini finché i cervelli atrofizzati collasseranno riposizionandosi sul grado zero della conoscenza, in una sorta di esplosione di eccessi.

E' molto tempo che non esco di mattina, ma rivivo quest'allucinazione ogni volta che mi trovo tra la gente. Intellettuali e critici scrivono di nuove avanguardie, nuovi orizzonti per l'architettura fatti di trasparenze e immaterialità, senza preoccuparsi di dover lavorare anzitutto alla formazione di nuovi committenti. Nell'era dell'immagine ogni cosa sembra essere stata resa possibile dalla logica che ha banalizzato i cinque sensi riassumendoli nella sola vista.

Immersa nell'universo delle informazioni, l'architettura contemporanea annaspa nell'etereo e nell'immateriale, aggrappandosi all'effimero in acrobatici esperimenti più o meno riusciti; afferma Paul Virilio in un'intervista del 1994: "dopo che tutta la storia si era costruita sull'approvazione della terra, ora diventa centrale l'appropriazione del tempo: dell'istantaneità e dell'ubiquità. Il "live" offerto appunto dai media" (P. Virilio - I signori del tempo). Trionfo di architetture leggere e trasparenti, di forme blobloidali e sfuggenti, facciate fotosensibili e spazi euclidei a n dimensioni: alcune delle risposte dell'élite progettistica mondiale al susseguirsi

degli eventi, risposte che si fondano sull'equivoco sociale per cui l'architettura contemporanea non risolve i problemi ma li rappresenta, provocando una voragine di incompatibilità culturale tra committente -schiavo di quelle polverose eredità formali iconicamente rappresentanti uno "status", un'appartenenza (apparenza?) sociale- e Architetto, schiavo della mediatizzazione e dei venditori di immagini. E' la rivolta delle metafore, il sopravvento, la vittoria delle arti figurative che, adeguandosi pressoché passivamente alle nuove corrispondenze architettura-elettronica propongono opere il cui interesse va ben oltre il puro compiacimento tecnico, con consistenti implicazioni sul piano corporale e percettivo: l'approccio a Guernica è assai diverso dall'esperienza motoria, alienante e terribilmente sconvolgente di camminare su "Coro", lo splendido tappeto interattivo di Studio Azzurro. L'equivoco è evidente: di fronte al gran fluire del mondo l'uomo non è che uno schiavo artefice della propria condizione di arretratezza rispetto agli straordinari mostri che ha realizzato; ha ideato e prodotto macchine che corrono più di lui, che pensano più velocemente, che vedono e reagiscono con capacità enormemente superiori. "Sei ancora quello della pietra e della fionda uomo del mio tempo..."

Dunque prima di parlare di nuove metafore dell'effimero sarebbe forse opportuno riflettere sulla nuova committenza, che è tutt'altro che effimera e rappresenta il dato fondamentale mancante. Coltiviamo seduttive illusioni senza esserci ancora liberati delle ragnatele che abbiamo addosso. Quello residenziale è un tema importante, perché maggiormente colpito da contraddizioni, equivoci e incoscienze progettuali. La residenza deve ascoltare e dare risposte a tutte le categorie: la casa è per l'uomo l'unico vero luogo del potere; il luogo delle piccole rivincite che ogni individuo ha bisogno di prendersi a fronte di un sistema più grande e veloce di sé, il territorio sul quale animalescamente vuole avere il controllo, rendendo vano ogni tentativo di innovazione proposto o imposto dalla ricerca architettonica. Povero piccolo ignaro utente, schiavo inconsapevole del mercato che ti ha condannato allo stato embrionale! "La nozione di "abitare in" -scrive Peter Eisenman- significa semplicemente "abituarsi a", e da un architetto la gente vuole proprio ciò che è abituale. In altre parole, l'architettura va bene finché appaga le abitudini della gente."

La mia proposta progettuale si insinua in questo contesto rifiutandolo: studia l'interazione tra uomo e oggetti, osserva, conta gli individui in coda alle casse dei supermercati e dei magazzini ikea, li ascolta, li illude fino ad approfondire le contraddizioni fra trasparenza dei flussi e dei comportamenti ed esigenze di privacy, di protezione. L'edificio cresce, in una sorta di divenire segretamente predeterminato, secondo un destino già stabilito del quale l'utente è convinto di essere l'artefice.

Caseonline, esperienze interattive in rete fatte di moduli prodotti in serie ma componibili in (illusoriamente) libere configurazioni formali generanti labirintici spazi interstiziali, tagli planivolumetrici e indiscrete quinte semitrasparenti; elementi riconoscibili perché presenti nell'immaginario collettivo, confacenti anche all'"uomo col trapano in mano" ed alla donna dalle aspirazioni medio-borghesi; moduli che fanno dei processi di aggregazione l'origine della loro complessità e casualità, variabili che, avvenendo con discreti margini di arbitrarietà, introducono il concetto di imprevisto e di non finito.

Una frammentarietà spaziale che servendosi dell'omologia e della topologia produce l'azzeramento tipologico portandolo al suo punto di collasso; oggetti essenzialmente topologici, fluidi nel loro essere percorsi, ampliati e vissuti.

Valentina Ricciuti