

# NELLA SELVA. XII TESI

A CURA DI

# SARA MARINI

Mimesis



NELLA SELVA. XII TESI  
a cura di Sara Marini

Le dodici riflessioni raccolte nel libro  
conseguono dalla redazione di dodici tesi di  
laurea magistrale in Architettura.  
Undici tesi sono state discusse tra il 2018 e  
il 2020 presso l'Università Iuav di Venezia,  
relatrice prof.ssa Sara Marini. La tesi di Arianna  
Mondin è stata discussa nel 2018 presso  
l'Akademie der bildenden Künste Wien, relatrice  
prof.ssa Angelika Schnell, correlatori prof.ri  
Luciano Parodi e Sara Marini.

EDITORE  
Mimesis Edizioni  
Via Montalcone, 17/19  
20099 Sesto San Giovanni  
Milano – Italia  
www.mimesisedizioni.it

PRIMA EDIZIONE  
ottobre 2021

ISBN  
9788857582290

DOI  
10.7413/1234-1234006

STAMPA  
Finito di stampare nel mese di ottobre 2021  
da Digital Team – Fano (PU)

CARATTERI TIPOGRAFICI  
Union, Radim Peško, 2006  
JJannon, François Rappo, 2019

LAYOUT GRAFICO  
bruno, Venezia

IMPAGINAZIONE  
Alberto Petracchin

© 2021 Mimesis Edizioni  
Immagini, elaborazioni grafiche e testi  
© Gli Autori

Il presente volume è stato realizzato con  
Fondi Mur-Prin 2020-2021.  
Il libro è disponibile anche in accesso aperto.

COLLANA SYLVA  
Progetto dell'Unità di ricerca dell'Università  
Iuav di Venezia nell'ambito del PRIN «SYLVA.  
Ripensare la "selva". Verso una nuova alleanza  
tra biologico e artefatto, natura e società,  
selvatichezza e umanità». Call 2017, SH2. Unità  
di ricerca: Università degli Studi di Roma Tre  
(coordinamento), Università Iuav di Venezia,  
Università degli Studi di Genova, Università  
degli Studi di Padova.

DIRETTA DA  
Sara Marini  
*Università Iuav di Venezia*

COMITATO SCIENTIFICO  
Alberto Bertagna  
*Università degli Studi di Genova*  
Malvina Borgherini  
*Università Iuav di Venezia*  
Marco Brocca  
*Università del Salento*  
Fulvio Cortese  
*Università degli Studi di Trento*  
Massimiliano Giberti  
*Università degli Studi di Genova*  
Stamatina Kousidi  
*Politecnico di Milano*  
Luigi Latini  
*Università Iuav di Venezia*  
Jacopo Leveratto  
*Politecnico di Milano*  
Mario Lupano  
*Università Iuav di Venezia*  
Micol Roversi Monaco  
*Università Iuav di Venezia*  
Valerio Paolo Mosco  
*Università Iuav di Venezia*  
Giuseppe Piperata  
*Università Iuav di Venezia*  
Alessandro Rocca  
*Politecnico di Milano*

NELLA SELVA.  
XII TESI

6—18      INTRODUZIONE.  
ENTRANDO NELLA SELVA  
SARA MARINI

## LOGOS E LOGO

20—45      L'ALTRO GENIUS LOCI  
TERESA GARGIULO

46—70      IL LOGOTIPO  
TRA ARCHITETTURA E MODA  
DAMIANO URBANI

## DI CARTA E DI TERRA

72—93      PROGETTO E DESTINO  
ALBERTO PETRACCHIN

94—120      ARCHITETTURA DI UN VILLAGGIO  
ALJOŠA MARKOVIĆ

IN PRINCIPIO ERA IL PETROLIO POI,  
LUDICAMENTE, SI ARRIVÒ ALLA SELVA DIGITALE

122—137      ARCHITETTURA DI PETROLIO  
ARIANNA MONDIN

138—160      SPAZI DEL LUDICO.  
DISCOTECHE E CLUBS COME  
FRAMMENTI DI SELVA URBANA  
GIACOMO DE CARO

## ENCLAVE E ARCHITETTUROFAGIE

- 162 — 181     ARCIPELAGO ENCLAVE.  
LE CHIAVI DEL PARADISO  
ANDREA PASTORELLO
- 182 — 206     ARCHITETTURE COMMESTIBILI.  
VERSO ALTRE ECOLOGIE  
DEL PROGETTO  
EGIDIO CUTILLO

## CONTRO! MONUMENTI E DISSENSI

- 208 — 235     ~~VITA, MORTE, MIRACOLI,~~  
VENTURE E MONUMENTI  
GIUSEPPE RICUPERO
- 236 — 262     LA PROTESTA COME FORMA DI  
PROGETTO  
MARTINA DUSSIN

## AFFEZIONI, COLLEZIONI, CASE

- 264 — 291     CASE SPARSE.  
UNA STORIA FAMILIARE  
GABRIELE MORONA
- 292 — 306     GLI SPAZI DELLA COLLEZIONE  
GIULIA VACCARI
- 308 — 311     BIBLIOGRAFIE

INTRODUZIONE.  
ENTRANDO  
NELLA SELVA

SARA MARINI

La selva è tornata dagli scritti danteschi sia come immagine e immaginario, sia come realtà: l'Italia è oggi un paese forestale<sup>¶</sup>. Nel solco di questa tesi convergono studi appartenenti a diversi campi di lavoro, quali letteratura, geografia, architettura, giurisprudenza, arti, sociologia che, autonomamente e confrontando le proprie voci, guardano un "fuori" dimenticato<sup>⌘</sup>. Dopo decenni di osservazioni dentro città, dentro spazi della mobilità, dentro architetture, finalmente si è costretti a guardare oltre (ma anche a distanza ravvicinata) quel grande interno vissuto come zona di comfort, dilatato ad ogni angolo del pianeta (grazie al veicolo del turismo). Lo stesso grande interno appare oggi evidente, così come le sue intenzioni, le sue impalcature, le sue logiche. Ora che i confini sono stati infranti e il bosco incede più della città, le zone abbandonate sono sovrabbondanti e interessano le diverse tipologie di architettura (tanto faticosamente messe a fuoco), i protocolli sono insufficienti a gestire luoghi reali e virtuali, la natura non è più assimilabile a un accogliente ricordo o una dea da mettere sull'altare<sup>¶</sup> ma è un ambiente da attraversare, ora appare necessario entrare in questa selva<sup>Λ</sup>. Sei segmenti di possibili attraversamenti guidano un percorso accidentato: il numero dodici non è qui consequenziale ma segue la logica della continua scelta di come inoltrarsi. All'ingresso sei tracciati accennano vie tutte biforcute, il disegno che ne consegue non è chiaramente un dogmatico viale urbano ma ricalca l'incipit della forma di una radice da proseguire. I sei cammini sono disegnati dentro l'architettura, i suoi strumenti e linguaggi, le sue regole del gioco. Architettura non può più essere solo sostanza della città, predisposta per costruire fatti urbani o artefatti a misura di un territorio certo e controllato<sup>l</sup>; per queste ragioni, le dodici tesi conseguenti alle sei osservazioni qui raccolte non possono che investire le fondamenta.

Logo e *logos* è un binomio, un'associazione, un'antitesi esplicita nella condizione della selva: un luogo è tale quando è ad esso attribuito un nome a cui consegue anche una legge. Se lo spazio è oscuro, selvaggio, aspro e forte, come recita Dante, prima di attribuirgli un nome serve di nuovo conoscerlo, poi a questo primo movimento consegnerà una domanda: la legge che lo regolerà sarà dettata dallo spazio stesso o da chi lo attraversa? Si tratta di una domanda classica che ricorre ormai con un carico di retorica tale da renderla invisibile. Tra *genius loci* e logotipo sussiste uno spartiacque da misurare. Il *genius loci*, dopo la definizione di "paesaggio" sancita dalla Convenzione europea del Paesaggio del 2000\*, dovrebbe essere considerato un impasto di azioni e reazioni tra civiltà e natura. Il rimosso, il backstage del Monte Ventoso (nel quale Petrarca diede senso al termine "paesaggio"), in sintesi quanto è oltre la miglior inquadratura chiede, da tempo, di stare in scena. Junya Ishigami scrive che spesso l'architettura deve confrontarsi con paesaggi modesti<sup>1</sup>, gli studi sulla Terra definiscono drammatiche alcune delle dinamiche che investono gli stessi territori, è quindi impossibile abitare queste scene? La nozione di selva appunto impone di tornare a studiare aree, ad attraversare zone con gli occhi e l'atteggiamento dei pionieri, a conoscere quanto si cela negli strapiombi solitamente invisibili, oscuri, inaccessibili. Queste incursioni nelle cavità nere non sono tanto tese a dare loro un nuovo nome, un nuovo logo, quanto a predisporre architetture capaci di attraversarle e di modulare quella solarizzazione a cui è esposto il consolidato *genius loci* – ovvero le scene idilliache disegnate da natura e storia. Il problema del conoscenza e del riconoscimento può quindi iniziare da un cammino nei territori reali o da un attraversamento tra i codici, tra gli stemmi e gli araldi. Corpi e città si sostanziano di linguaggi, di simboli

e lettere tatuate sulla pelle o sui muri, a cui conseguono abiti e architetture in base alla scala a cui si osserva. Gli stessi codici definiscono nuove comunità i cui affiliati possono oggi essere molto distanti tra di loro. L'ornamento e la scrittura incisi sulle pareti esterne dell'architettura sono prepotentemente tornate sulla scena dopo decenni di oblio, appunto l'ornamento non è più un delitto ma una testimonianza a volte doverosa. Il sigillo esposto sancisce una posizione, esplicita una promessa. Mentre nella realtà natura e cultura iniziano continui scontri, con la scrittura possono essere sancite nuove alleanze, nuovi codici comportamentali, nuovi riti di attraversamento dello spazio.

#### DI CARTA E DI TERRA

Guardare alla selva contemporanea è tornare all'antico, saltare, dimenticare secoli, riavvolgere il nastro della storia con l'attuale consapevolezza. Se il tempo lineare della storia impone di nuovo un percorso certo, la teoria non può che operare per manipolazioni, per impasti, per manomissioni, aggiornamenti e dichiarate amnesie come nei trattati rinascimentali che, "cancellando" il Medioevo, hanno saldato il proprio contemporaneo con un'antichità certamente aggiornata e interpretata. Si può così guardare alla recente modernità e ai suoi campi e controcampi, alle scenografie salvifiche e alle terre consumate e celate come volti del giano bifronte del *genius loci*, o ancora concatenare contemporaneità e Rinascimento per tornare al senso del logo, oppure doverosamente connettersi al tempo in cui la terra ancora dettava la legge. Allora nelle carte andava cercata l'architettura come profezia ¶ ¶, allora l'alleanza tra natura e villaggio era continuamente in gioco, ogni giorno riscritta. Il ritorno della selva impone attenzione a terre marginali, province abbandonate, villaggi lontani per verificarli come alternativa alla città, città che oggi si presentano vuote

come un set, strutturate sull'evento, il movimento continuo, il museo totale e un riscatto sociale spesso solo promesso. La nozione di terra dirama ulteriormente il percorso: essa è disegnata e occupata da architetture nei tarocchi, è un'immagine di carta che insieme ad altre ricorda il gioco del destino e la complessa ragnatela che questo tesse, ma è anche una realtà che impone regole su come disporsi in campo. L'arte dei tarocchi, qui presa a pretesto per ragionare sulla potenza della carta e delle sue rappresentazioni sintetiche, è stata occasione per immaginare e interpretare il mondo, per fissarne coordinate naturali e costruite, tutte accomunate dall'astrazione. Lo stesso gioco certo ha fatto dimenticare la lettura del possibile destino incombente nei segni dell'ambiente, ma ha costretto relazioni, ha costruito dialoghi intorno a tavoli, ha mantenuto saldi i nessi tra singolo e universale, ha nutrito l'interpretazione del mondo, non solo quello dato ma anche l'altro, quello impreveduto, esterno, non evitabile. L'architettura della dura campagna, dove appunto il destino è sempre incerto, torna prepotentemente in scena dopo essere stata censurata✠✠. Troppo dura e aspra e forte era la vita con la terra tanto che in paesi come l'Italia è stata cancellata sovraimponendo infrastrutture e altre strutture. La ricerca sull'architettura della campagna è stata interrotta, nutrita decenni fa da importanti mostre che avevano sancito la necessità dell'osservazione, dell'aggiornamento continuo sullo stato delle cose e dei territori✠✧. Tornare nel villaggio implica riprendere e riaggiornare vecchi mestieri, abitare ai bordi un bosco che suona al correre del vento, avere certezza della gestione dell'acqua, saper impiantare connessioni e comunità capaci di accogliere l'ambiente come nuova forma di città. Mentre l'architettura urbana deve rinunciare allo spazio per costruire convivenze, quella del villaggio si adopera per preservarlo, per contenerlo, per averne di riserva, per dividerlo con

altre forme di vita, per conquistare ogni giorno le ragioni della propria esistenza in un disegno complessivo.

IN PRINCIPIO ERA IL PETROLIO POI, LUDICAMENTE, SI ARRIVÒ ALLA SELVA DIGITALE

Certo un grande motore dell'esodo dalle campagne è stato il petrolio poi, ludicamente, è arrivata la selva digitale. Già negli anni Ottanta del Novecento Giancarlo De Carlo inizia il recupero del borgo di Colletta di Castel Bianco considerando l'automobile il mezzo fisico per raggiungerlo e la rete virtuale (l'intera superficie del borgo è oggi percorsa da cablatrice con fibra ottica) lo strumento per superare l'esilio imminente su chi abita ai bordi della selva. L'oro nero – sgorgante dal suolo solo se costretto – ha dominato in questi decenni le scene politiche, urbane e territoriali. Ancora oggi presenza solida difficilmente dimenticabile, non ha mai fatto perdere di vista il legame con la terra, i nessi tra i valori e le risorse, tra i desideri individuali e il disegno delle forze in gioco alla scala planetaria\*↓. Ma proprio la sua concretezza, il suo essere una materia reale, il suo dichiarato peso economico, la trama delle infrastrutture che lo contengono e lo trasportano ne fanno oggi una presenza ingombrante. Mentre la città si organizzava razionalmente come una fabbrica, metteva a nudo le proprie arterie vitali, dimenticando il ludico\*↑, sempre relegato in ritagli di tempo e spazio e raramente assimilato al tema della gioia, un'altra rete prendeva consistenza. I movimenti radicali in architettura hanno cercato di mostrare i giochi del destino che l'architettura e il pianeta stavano affrontando, hanno cercato di far cadere il futuro nel presente, di mostrare le deformazioni dei territori e delle città disegnate dal petrolio, ma il carattere rivoluzionario del ludico è implosivo nelle forme dell'arte. Delle loro visioni va ricordata ad esempio la verifica di mondi e territori considerando la scomparsa dello spazio del lavoro\*↓, profezia importata da altre scienze ma nevralgica per le

sorti della scena contemporanea in balia di silenziosi rivolgimenti tecnologici. Poi il postmoderno ha cercato di far coincidere la gioia dell'architetto, nel pescare liberamente tra i linguaggi della storia, con la gioia della città, fallendo perché le strade di cartapesta non riempiono i cuori come gli affreschi del passato più remoto che parlano delle possibilità della vita e non delle sue maschere. Nel frattempo, il ludico trovava spazio nelle zone abbandonate del sistema urbano, come un raddomante capace di scovare rovine e macerie dettate dalla fine di cicli di vita e come un cercatore d'oro capace di riattivarle (spesso solo alla luce dell'oscurità). La selva coincide qui ancora con territori di riserva: perimetrati dalla dimenticanza, dal disinteresse e dalle attività principali della città, lasciati fuori, consegnati a comunità della notte per sperimentare (tra musica, arte, teatro e vita) o per marginalizzare. La prossima scoperta del ludico, ormai sempre più relegato al mondo virtuale, potrebbero essere proprio le carcasse lasciate vuote dalla pesante infrastruttura che nutre e permette il funzionamento dell'on-line. Di nuovo un altro *genius loci* che ha molti loghi, il mondo virtuale sta occupando, proprio come il petrolio, ettari di terreno, edifici sterminati che contengono server, database, non misurabili infrastrutture che attraversano oceani e che sono vere, concrete, presenti e ora in funzione. Forse proprio il ludico riscoprirà un giorno questi mondi come corpi da riciclare.

#### ENCLAVE E ARCHITETTUROFAGIE

Tornando al contemporaneo, questa volta di ritorno dal prossimo futuro, due tensioni attraversano le forme dell'urbano e dell'architettura, entrambe dettate dall'espansione della selva. Enclave e architetturofagie si contendono lo spazio, le prime concretamente, le secondo attendendo evoluzioni tecnologiche, tradizioni di ritorno e l'applicazione effettiva del paradigma ecologico.

La ricerca di un Eden o di un esilio perfetto disegna luoghi esclusivi, spesso non servono recinti basta che la comunità che le abita siano conformi negli intenti – come nella città giardino che già Ebenezer Howard ipotizzava a numero chiuso (fissato a 25.000 abitanti) e solo per benpensanti –, oppure che i suoi cittadini condividano il lavoro, come a Milano 2 “residence” di Mediaset. A volte la giungla della città impone la fuga, come nel film *The Village*† nel quale si narra del patto tra alcuni sconosciuti sancito per censurare l’esistenza della città e costruire un’altra realtà, altre volte solo gli esseri umani ad essere chiusi fuori, come nelle terre segnate dalla disastrosa esplosione della centrale nucleare di Chernobyl, ormai conquistate da animali selvaggi. L’architettura dell’esilio o dell’autoesilio è monumentale come mura antiche o estremamente fragile come l’immensa distesa di una bidonville. Della fragilità o meglio della fragranza fanno bandiera edifici costruiti di pannocchie o aringhe, di nuovo tornando alla realtà del passato prossimo o di terre dimenticate o cancellate. Se l’enclave rimette in campo immagini di un Medioevo contemporaneo di dantesca memoria, affinché l’architettura accolga e faccia proprio il sempre più pressante problema della fame deve mettersi in gioco come nelle favole. Da un lato si rimanda alla felice enclave di *Running Wild*†† racconto di James G. Ballard ambientato appunto in un mondo chiuso e controllato ma non per questo sicuro, dall’altro ad *Hänsel und Gretel*†† favola costruita intorno al problema della miseria tanto da far coincidere la casa con il nutrimento. Chiaramente le favole sono molto più spietate dei romanzi. La consunzione progettata dell’architettura, il suo offrirsi come corpo e cibo esula dal gioco della società per deformare e rendere sostanziale il problema delle ecologie del pianeta. La legna da ardere può essere parte integrante di un’architettura, così come altri materiali possono dar corpo a pareti predisposte

per essere consumate. Nutrendosi di architettura si può arrivare a un grado zero della struttura che non cerca senso solo nelle sue giuste proporzioni ma anche nell'aver partecipato attivamente al gioco della vita, alle logiche della selva.

#### CONTRO! MONUMENTI E DISSENSI

Una linea attraversa la letteratura italiana, intercetta gli scritti di Dante e la favola nera *Pinocchio* di Collodi<sup>†</sup>, racconta di storie nere, a tratti ludiche, di protagonisti un po' spaventati e po' speranzosi, ma soprattutto di un paese fatto di scene universali nelle quali trova sempre spazio il monumento e diverse forme di dissenso. Tornare alla selva equivale a perdere le coordinate urbane e a riformularne di nuove, senza dimenticare necessità primarie del genere umano e della terra, ma anche simboli e profezie per ritrovarsi. In alcune città degli Stati Uniti sono oggi abbattute da manifestanti le statue di coloro che come Colombo "scoprirono" o "occuparono" il nuovo mondo. Il monumento si predispone più di altre architetture ad essere la scena per fissare un ricordo o la scena da abbattere, muove sentimenti e azioni, moti che possono anche cambiare nell'arco di una vita. Non sempre la sostanza del monumento è permanente e persistente. Land art e architettura si fondono oggi per erigere simboli del ritorno del rimosso, come *Triumphs and Laments* (2016) processione disegnata sottraendo parti del nero smog ancorato alle mura del Tevere di William Kentridge, o per permettere ludicamente (e quindi anche con una visione critica e seria) di camminare sulle acque, come *The Floating Piers* (2016) percorso galleggiante costruito da Christo nel lago d'Iseo. Questi due recenti esempi hanno mantenuto il nesso, non doveroso, tra misura mastodontica, titanica e idea di monumentalità, cancellandone però la persistenza. *L'éphémère est éternel* scriveva nel 1980 Manfredo Tafuri a proposito

del teatro del mondo di Aldo Rossi, teatro che sparendo ha conquistato la propria eternità nel ricordo individuale e nella memoria storica. La città senza monumento è una periferia, la selva predispone e accoglie monumenti di differente taglia, li esige come tappe di un attraversamento spesso periglioso, avventuroso. Ma la selva è anche essa stessa una forma di protesta, una forma di occupazione non autorizzata. Del resto, la guerriglia urbana o propria ad altri spazi si è sempre sostenuta su strategie, tattiche, conoscenza del luogo, necessità di rifugi, convivenza con l'oscurità. La protesta è una forma di progetto perché deve interpretare i luoghi, farsi spazio, ribaltare gli usi a proprio favore, approfittare di situazioni vantaggiose ed evitare il campo aperto. A meno che quest'ultimo non sia relegato in casa. La protesta ha investito diversi luoghi della città, dalla fabbrica, alla strada, dalla scuola ai centri commerciali, a volte si è nutrita della selva e del mito della capanna dove costruire in solitaria le proprie armi contro un mondo non più condiviso. In casa la protesta è entrata poco, Bernardo Bertolucci ne ha narrato un'incursione nel suo film *The Dreamers* (2003) dove tre giovani ragazzi smontano la disposizione preordinata delle funzioni in un appartamento borghese parigino attraverso comportamenti e inattese occupazioni, mentre fuori altri giovani seguono le marce del Sessantotto. Oggi che la casa è un'enclave obbligata a causa della pandemia in corso, oggi che il grande interno non è più desiderabile, ma è l'unica terra praticabile, forse quella protesta può riattivarsi e rimettere in gioco i saldi principi che definiscono ancora la rigida gabbia della casa-macchina o della casa-teatro.

Sempre due idee di casa marciano il sesto tracciato di questa incursione nella selva. Inseguendo la storia vera

di una famiglia si tracciano mappe di territori, o ancora restando in casa si coltivano selve di oggetti forse utili solo a cercare il paradiso perduto o a costruire paesaggi dell'imprevedibile. Le terre del Nord Est italiano sono state oggetto per diversi decenni di studi nei quali l'avanzata della città è stata centrale. Strade, case, capannoni, centri commerciali hanno occupato la terra, hanno portato all'ubiquità tracce e forme di città. Nel frattempo, questi stessi territori sono stati conquistati, questa volta più silenziosamente, dal procedere del bosco incolto, grazie ad una serie di ritirate (in primis del mondo dell'agricoltura), grazie allo spegnersi di alcuni cicli economici (come testimoniano alcune aree industriali o capannoni abbandonati). Sempre al contempo di queste dinamiche, seguendo il movimento nel territorio di una sola famiglia, le sue diverse generazioni ramificate nel territorio, si possono rilevare come i desideri individuali hanno dato forma a case e i legami famigliari hanno dato corpo a reti, rimandi, legami tra punti distanti. Si può così sondare quanto la casa sia stata oggetto del desiderio, progettata e realizzata con le proprie mani o con pochi complici, spesso oltre le regole. La posizione della casa è scelta, da alcune generazioni, per poter accedere al lavoro, strategicamente individuando punti nella mappa che coincidono con avamposti. Ancora le case nuove, che si diramano dalla prima nella quale ha sede una famiglia contadina, ricreano comunque un dialogo con un piccolo pezzo di terra, perché quest'ultima è sostanza d'affezione incancellabile. La storia di una famiglia corrisponde a una serie di case costruite, alcune ancora amate, altre oggi abbandonate, altre maledette perché troppo grandi o troppo piccole, troppo lontane o troppo vicine. Case e abitanti coincidono per poco tempo, è la storia di un istante a cui non è data possibilità di essere monumento perché troppo privata. La selva qui incombe come spazio strategicamente

abbandonato all'interno dell'involucro domestico, serve conviverci per altre ulteriori vicissitudini che potrebbero chiedere altro spazio. Case colme di oggetti come quelle che custodiscono collezioni, in questo caso l'abitante si fa da parte per lasciare spazio al proprio tesoro. Oggetti che inizialmente sono l'obiettivo e poi diventano la testimonianza a cui costruire loossiane tombe. Già John Soane progettando il contenuto della propria casa-museo, accoglieva al suo interno opere preziose e banali copie: quel che contava era l'intensità della scena, il suo sopravanzare lo spazio, oltre la logica del contenimento, come in un'arca in attesa di rilasciare il proprio contenuto in un tempo a venire. Lo stesso Soane scrive nel 1812 *Crude Hints Towards an History of My House in Lincoln's Inn Fields*, libro nel quale immagina la propria casa come un cumulo di rovine e la interroga sui suoi possibili passati come un archeologo. La casa è, nel racconto e nell'uso reale, oggetto in viaggio così come i frammenti accatastati al suo interno. Entrando nella selva appunto non si può tralasciare la dimensione spazio-temporale, le condizioni potrebbero mutare celermente e costringere a nascondersi nell'oscurità delle ombre del bosco. Le stesse ombre grazie alle quali Étienne-Louis Boullée trova l'incipit di *un nuovo genere di architettura* ☼, forse "solo" una forma d'arte, certamente una profezia.



Si veda F. Cotugno, *Italian Woods. Alla scoperta di una risorsa che non conosciamo, i nostri boschi*, Mondadori, Milano 2020.



La ricerca Prin "Sylva", avviata nel 2020, vede appunto coinvolti docenti e ricercatori di diverse sedi e aree disciplinari al fine di leggere il suo termine guida concretamente, storicamente, letterariamente e di rilevarne i caratteri nei territori del presente e di prefigurare le architetture che li potranno domani abitare.



Si veda T. Morton, *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*, Columbia University Press, New York 2016.



Il tempo della selva, già presente in territori e immaginari, ha preso corpo come documento ed è raccontato in "Vesper. Rivista di architettura, arti e teoria | Journal of Architecture, Arts & Theory", 3, *Nella selva / Wildness*, 2020.



Si fa qui riferimento a due capisaldi della teoria del progetto: A. Rossi, *L'architettura della città*, Marsilio, Padova 1966 e V. Gregotti, *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano 1966. Nello stesso anno è pubblicata la prima edizione del libro R. Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966. I tre volumi disegnano tre vie nel solco dell'architettura in un anno topico per il pensiero dell'architettura, per l'idea di città, monumento e storia, per il ripensamento del progetto moderno e per l'indagine dei rapporti possibili tra manufatto e contesto, si veda "San Rocco", 14, 66, 2018.



Il ragionamento sul *genius loci* muove qui dal grande classico degli studi architettonici: C. Norberg-Schulz, *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, New York 1975, lo stesso ragionamento si nutre di recenti studi sull'immagine dei territori, si veda a questo proposito S. Chiodi, *Genius Loci. Anatomia di un mito italiano*, Quodlibet, Macerata 2021.



"La Convenzione europea del paesaggio è stata adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa a Strasburgo il 19 luglio 2000 ed è stata aperta alla firma degli Stati membri dell'organizzazione a Firenze il 20 ottobre 2000." [www.convenzioneeuropeapaisaggio.beniculturali.it](http://www.convenzioneeuropeapaisaggio.beniculturali.it), consultato il 02.05.2021.



"Scenery so modest as to hardly constitute architecture. The idea is to create within everyday life this kind of personal-scale openness, a product of individual experience: an accumulation of such mini-landscapes in different place". J. Ishigami, *Freeing Architecture*, Fondation Cartier, Paris 2018, p. 21.



Si pensi ad esempio alle opere di Herzog & De Meuron per Ricola, come lo stabilimento e magazzino realizzato nel 1992-1993 a Mulhouse, o alla biblioteca della Fachhochschule a Eberswalde realizzata dagli stessi autori nel 1994-1999.



Si veda E. Persico, *Profezia dell'architettura*, Muggiani, Milano 1945.



Si veda Amo, R. Koolhaas, *Countryside*.

*A Report*, Taschen-Guggenheim Museum, Köln-New York 2020; M. Cucinella (a cura di), *Arcipelago Italia. Progetti per il futuro dei territori interni del Paese*, Quodlibet-La Biennale di Venezia, Macerata-Venezia 2018; S. Marini, *L'architettura della campagna*, in A. Ferlenga, M. Biraghi (a cura di), *Comunità Italia. Architettura / Città / Paesaggio 1945-2000*, Silvana editoriale-La Triennale di Milano, Milano 2005, pp. 149-151; 256-257.



Si fa riferimento in particolare alle mostre: "Architettura rurale italiana", curata da Giuseppe Pagano e Guarniero Daniel, allestita in occasione della VI Triennale di Milano del 1936; "Mostra dell'architettura spontanea", curata da Giancarlo De Carlo, in collaborazione con Giuseppe Samonà ed Ezio Cerutti, allestita in occasione della IX Triennale di Milano del 1951.



Resta ancora fondamentale per capire il peso e il ruolo dell'oro nero il libro rimasto incompiuto e edito postumo P. Pasolini, *Petrolio*, Einaudi, Torino 1992.



Si veda E.L. Francalanci, *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*, Mazzotta, Milano 1992.



Constant Nieuwenhuys nell'immaginare New Babylon nel 1956 accoglie l'ipotesi dettata da studi economici che buona parte degli abitanti del pianeta non lavoreranno più, sostituiti dalle macchine e dalla intelligenza artificiale, tesi ripresa e ribadita nella sua urgenza ad esempio nel volume Y. N. Harari, *21 Lessons for the 21st Century*, Penguin Random House, New York 2018.



*The Village* è un film diretto e sceneggiato da Manoj Nelliyyattu Shyamalan nel 2004.



J.G. Ballard, *Gioco da bambini*, Anabasi, Milano 1992, ed. or. *Running Wild*, Hutchinson, London 1988.



Fiaba tedesca ripresa e scritta da Jacob e Wilhelm Grimm nella loro raccolta *Kinder-und Hausmärchen* edita nel 1812.



Si ricorda che nella prima versione del racconto di Collodi, Pinocchio muore impiccato all'albero, solo grazie alle proteste e alle insistenze dei lettori la storia è stata ampliata fino ad arrivare al lieto fine. Sull'Italia come paesaggio di immaginari letterari e visivi spesso immersi nella provincia e nelle sue ordinarie oscurità si veda L. Ruali, *Il paese nero-Black Italy*, Bruno, Venezia 2019.



M. Tafuri, *L'éphémère est éternel. Aldo Rossi a Venezia*, in "Domus", 602, 1980, pp. 7-11.



"Cercai di trovare un insieme composto dall'effetto delle ombre. Per riuscirci, immaginai che la luce (così come l'avevo osservata in natura) mi restituisse tutto ciò che partoriva la mia immaginazione. Tale è stato il modo in cui ho proceduto quando ho lavorato alla creazione di questo nuovo genere di architettura". È.-L. Boullée, *Architettura. Saggio sull'arte*, Einaudi, Torino 2005, p. 88.

*Finito di stampare  
nel mese di ottobre 2021  
da Digital Team – Fano (PU)*

EGIDIO CUTILLO  
GIACOMO DE CARO  
MARTINA DUSSIN  
TERESA GARGIULO  
SARA MARINI  
ALJOŠA MARKOVIĆ  
ARIANNA MONDIN  
GABRIELE MORONA  
ANDREA PASTORELLO  
ALBERTO PETRACCHIN  
GIUSEPPE RICUPERO  
DAMIANO URBANI  
GIULIA VACCARI