

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

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

III

SPAZI DEL LUDICO.
DISCOTECHE E CLUBS
COME FRAMMENTI
DI SELVA URBANA

GIACOMO DE CARO

Prendendo in considerazione il susseguirsi meteorico di esperienze della *night-life* nelle discoteche, fino ai più moderni clubs nel mondo occidental-capitalista, il ludico in questa storia viene rimesso in discussione cercando di sottrarsi al luogo comune di “attività del tempo libero”. Si cerca di dare struttura autonoma a spazi adibiti a questa funzione, senza ricadere nella retorica di una funzione che è superflua e non strettamente necessaria alla vita. Si cerca di rileggere la vicenda in chiave architettonica, viste le poche occasioni in cui la disciplina ha indagato la natura e l'evoluzione di questi spazi nel tempo.

Presi in considerazione come avvenimenti unici e puntuali nello spazio urbano, questi fenomeni architettonici vengono letti come frammenti di selva che invadono le città. Frammenti di luoghi in cui il potere politico e sociale è meno presente nello spazio per la perdita di interesse o per l'inutilizzo, che fa aggiungere a questi spazi un sapore di selvaggio che contrasta la tipica visione della struttura urbana.

Luoghi tangibili, sicuramente, ma quello che è evidente è il loro aspetto amorfo e meteorico, la loro mancanza di linguaggio e lo spostarsi con lo spostarsi delle tendenze e delle necessità dei luoghi. Alcuni sono stati formalizzati dall'architettura ed altri lasciati nascere, crescere, esplodere, discutere e degenerare, senza prendere in considerazione l'esistenza a sufficienza da elaborare pensieri evolutivi e confusi alla “storia dell'architettura”. Più interessante è l'andamento e lo sviluppo di questi spazi, assieme a ciò che vi avveniva all'interno, a partire dagli anni Sessanta del Novecento, fino ad oggi. Col passare del tempo abbiamo accumulato un grande patrimonio, un'eredità spaziale che bisogna iniziare ad elaborare attentamente, proprio perché fenomeno radicato nella crescita e nello sviluppo di molte persone facenti parti della società in cui viviamo. Gli anni Sessanta del Novecento furono importantissimi per l'elaborazione di utopie filosofico-sociali che portarono allo sviluppo di questi spazi: la Scuola di Francoforte, scuola filosofica e sociologica marxista è forse tra le più importanti e forse anche una delle più mal interpretate dalla gioventù dell'epoca[†]. L'opera di Herbert Marcuse: *Eros e Civiltà*, è forse l'esempio più diretto e chiaro. Uno dei primi revisionisti freudiani che andò a rielaborarne il pensiero, cosa che poche volte e mai così bene si fece, dopo la morte del padre della psicanalisi. Nella sua opera più nota, l'autore, mette di nuovo in discussione la svalutazione moderna degli aspetti filosofici di Freud. Il fatto che l'accentuazione degli aspetti tecnici del freudismo portino spesso a conclusioni chiaramente qualificate in senso filosofico, invita proprio a riconsiderare gli aspetti più trascurati. Marcuse riporta

[illegible]

la psicoanalisi al suo terreno più vero, che non è un terreno scientifico. In questo periodo storico, la tecnicizzazione e l'intellettualizzazione del lavoro, tendono ad offrire libertà all'individuo consegnando possibilità di scelta e quindi perdita del controllo delle masse; questa liberazione è identificata come pericolo dalla società che richiede quindi un controllo più lungimirante sull'apparato produttivo. Il soggetto viene così inserito non solo nel circuito forza-lavoro, ma inserito anche nel ciclo produzione-consumo: paradossalmente vuole essere mercificato anche il tempo libero. L'opinione di Marcuse non prende in considerazione la classe e il profitto, ma la sua opinione a riguardo resta più che penetrante e calzante:

Certamente, uno ha il diritto di mettere in pratica la non repressività anche all'interno della società costituita: dalle stravaganze dell'abbigliamento agli espedienti più folli della vita diurna e notturna. Ma nella società costituita, questo genere di proteste si muta in uno strumento di stabilizzazione e perfino di conformismo, poiché non solo lascia intatte le radici del male, ma anche testimonia a favore dell'esistenza di una libertà individuale all'interno della repressione generale. È certamente un bene che queste libertà del privato siano ancora praticabili e praticate, ma la generale mancanza di libertà conferisce loro un significato regressivo. Un tempo questi sfoghi individuali dalla repressione erano privilegio esclusivo – in condizioni normali – di una limitata classe alta, mentre in condizioni eccezionali venivano concessi anche agli strati meno privilegiati della popolazione. In contrasto a ciò, la civiltà industriale avanzata, democratizza le autorizzazioni allo sfogo. Questa forma di compenso serve a rafforzare il governo che la consente, e le istituzioni che somministrano il compenso. ♂

Partendo dalla rilettura del *Disagio della civiltà* di Freud, Marcuse trova la risposta in una società non repressa e non repressiva attraverso la liberazione del soggetto dall'obbligo del lavoro, quindi dall'alienazione che l'individuo ne riceverebbe. Una volta identificato il feticcio della società moderna con la produzione, la soluzione (in termini freudiani) sarà la consapevolezza e la fine dell'obbligo di produzione, tornato ad una dimensione estetica della vita. Propone una visione di società libera dal lavoro, ma che ogni lavoro sia gioco riconsegnando l'otium alla società. Sarà proprio questa grande tecnologizzazione che farà esplodere questo gigantesco cambiamento, che avverrà anche parlando della sessualità: se l'eros viene liberato, la sessualità non sarà più repressa e ci si libererà dal vivere come in una performance e quindi di conseguenza una libertà dalla genitalità monogamica, eteroses-

suale e procreativa[¶]. La visione del pensatore ci aiuta a leggere ed interpretare il periodo storico in cui questi spazi sono inseriti, in una condizione poco cosciente e molto impacciata, che parte dagli anni in cui lui scrisse e che si protrae fino ad oggi, seppur con barlumi di cambiamenti. Il grafico prende in considerazione 36 spazi del contesto italiano, discoteche discusse e famose nel corso degli anni Sessanta, Settanta, Ottanta, Novanta del Novecento ed è evidente come la loro vita non abbia un andamento costante, hanno bensì un andamento meteorico, come un lampo, sembra proprio che la necessità ci sia, proprio perché nell'arco delle decadi la funzione si ripropone, ma stenti a sopravvivere. Come se la libertà che offrono queste eccezionali selve urbane dopo alcuni tempi, costantemente, decade, e con essa lo spazio muore. Questi spazi, che vogliono nascere come informali, di sperimentazione e di ricerca, sembrano rincorsi dalla formalizzazione politico-economica ancor prima di creare un linguaggio architettonico al loro interno. Il ritmo diventa il soggetto della vita capitalista, che ha il compito di consumare con una cadenza sincopata tutto ciò che offre la nostra società[¶]. Osservando sempre il grafico temporale, si può notare come nella fascia che intercorre tra il 1980 e il 1995, l'incremento e il funzionamento degli spazi sia molto stabile rispetto agli inizi, ma soprattutto rispetto al periodo più prossimo ai giorni nostri. Questa tendenza avviene in tutto il mondo occidental-capitalista e fa riflettere molto sul ruolo che questi spazi avevano nella nostra società. È proprio in questi anni sopra citati in cui la democratizzazione e la formalizzazione assumono un ruolo centrale, ma soprattutto di controllo delle masse. La perfetta fusione tra lo spazio temporale e architettonico, dedicato al lavoro, e allo spazio temporale e proto-architettonico del tempo libero: la settimana lavorativa e il fine settimana dedicato alle attività ludiche che illudono. Attraverso la rilettura freudiana del *Disagio della civiltà*, Marcuse ci spiega come il lavoro viene considerato la sublimazione di tutte le repressioni (arcaicamente quella sessuale) che trova uno sfogo controllato in questi ambienti sociali, in cui le norme risultano apparentemente differenti da quelle che solitamente vigono durante la settimana lavorativa. Se non si inserisse la nascita di questi spazi all'interno di un tessuto sociale e urbano, molto probabilmente non si capirebbe anche la loro fugace sfuggevolezza che palesa il grafico. Una delle sue caratteristiche più evidenti è sicuramente il rapporto che intercorre tra la parola formale e informale con l'accezione classica del termine: *che concerne la forma o è inerente alla forma*. Parlando di questi spazi, l'ambivalenza si regge tra significato, necessità e spazio architettonico. Mentre il ciclo funzionale, il significato ha un suo tempo di nascita, crescita e morte, che corrisponde con il

passaggio dall'informale al formale, lo spazio architettonico non trova il tempo di sviluppare un proprio linguaggio al passo con le tempistiche della tendenza, del pensiero. L'informalità, inizialmente, sembra che agevoli lo sviluppo, la crescita e l'evoluzione, sia di ciò che succede all'interno, ma anche dello stesso spazio architettonico. Quando successivamente, organi esterni cercano di formalizzare questi frammenti di serva urbana, regolamentarlo e dare una definizione a ciò che vi avviene all'interno, circoscrivendo il suo raggio d'azione, il più delle volte la crescita si interrompe, la spontaneità di evoluzione e il ciclo vitale dello spazio si arresta facendolo perire miseramente. È all'apice della vitalità di questi spazi che la posizione del filosofo Ernesto Francalanci emerge: questi spazi rivolti all'aspetto ludico della vita, diventano spazi illusori, che illudono proponendosi come campi di libertà, ossia danno una falsa percezione, un'immagine irreal e limitata che ne castra le potenzialità interne ¹.

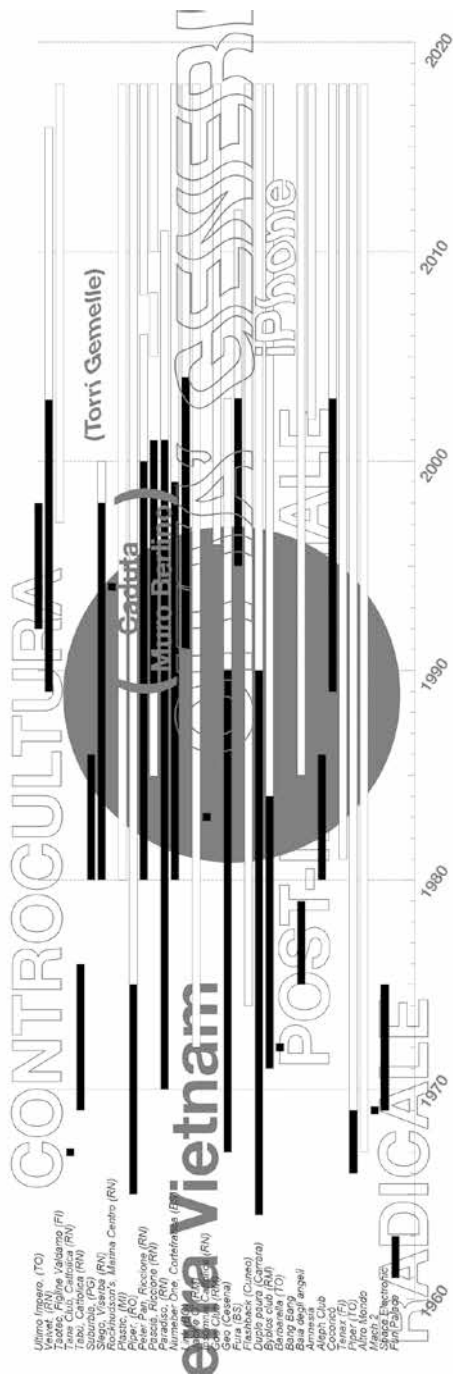
Illudono alla libertà | Illudono alla diversità | Illudono alla trasgressione | Illudono alla necessità | Illudono all'esperienza | Illudono all'intensità | Illudono all'esclusività | Illudono all'informalità | Illudono all'illegalità.

Spazi del ludico che non dovrebbero illudere, bensì alludere; riferirsi, accennare a qualcosa o qualcuno in modo indiretto, per vie traverse, per sviluppare pensiero nella psiche dell'individuo. Molto probabilmente una delle cause primarie della morte delle discoteche è probabilmente stata questa: il confondere l'illudere con l'alludere. Il ludico è stato mal interpretato, il gioco con riferimento all'aspetto libero e gioioso non è stato inteso ed il ciclo vitale è stato accelerato, giungendo ogni volta in modo violento alla morte.

DEGENERAZIONE

L'allusione ² non cortocircuita tra loro diversi piani di logicità, ma consegna al discorso una temporalità sospesa, un momento estatico che sta nel discorso sotto forma di parola. È una sospensione momentanea che implica la partecipazione attiva di un ascoltatore, che si presuma sia attento a cogliere la presenza contemporanea di più livelli di senso. L'allusione sospende il processo consequenziale del discorso, per offrire all'altro il piacere, ma anche la responsabilità di concludere il ragionamento e di interpretare esaurientemente il senso. La conseguenza del processo che attua è quella di aprire un varco oltre al procedimento naturale del discorso facendo dialogare in terreni imprevisi e unendo gli interlocutori con un piano culturale comune e simile. La caratteristica forse che descrive a pieno il concetto dell'allusio-

Grafico *Meteorico*, studio tendenze della vita degli spazi del ludico 1960-2020.



ne è molto probabilmente la virtù della *complessità*; essa abbraccia il reale e lo consegna interamente all'interlocutore, non cercando di semplificarne il messaggio. È proprio grazie alla parola complessità e alla sua difficoltà ad essere interiorizzata, che, molto probabilmente, l'*allusione* viene confusa con la sua grande antagonista, la *citazione*. Grande antagonista, che ha la particolarità di non essere il totale opposto dell'*allusione*. Etimologicamente, il termine deriva dal latino *citare*, che significa *muovere, chiamare, chiamare a giudizio*; nella contemporaneità si può pensare come un riferimento testuale a qualcosa, a sostegno del proprio pensiero. È affine alla copiatura, al falso piuttosto che all'evocazione e al richiamo, è un reato in cui il fine non è giustificato dal furto, proprio perché la citazione sfugge al giudizio e alla rielaborazione complessa che ci dà la possibilità di sperimentare l'*allusione*. Nel 1982 il filosofo Francalanci aveva già intuito che, *l'atto allusivo*, tipico delle avanguardie novecentesche, viene assorbito dall'*effetto illusivo* che produce la *copia* (la *citazione*).

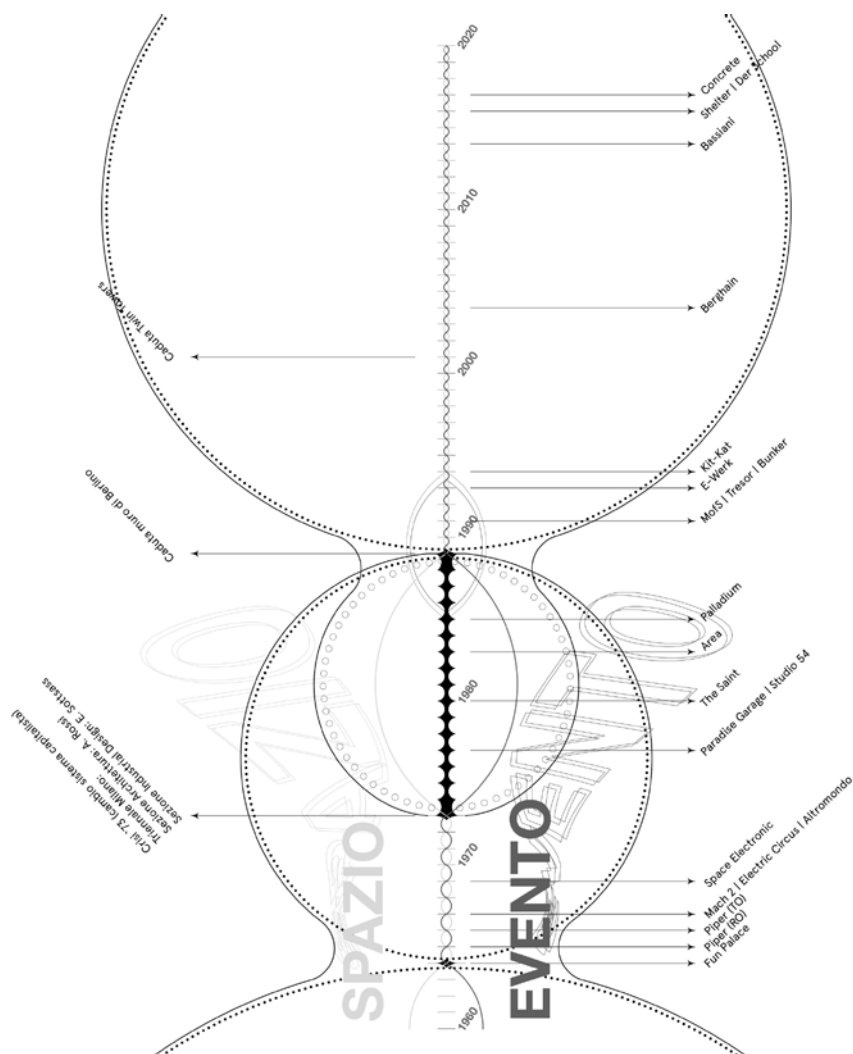
L'uso abbondante e frequente della citazione trasgressiva dentro le arti contemporanee si spiega dunque come rottura definitiva della continuità della storia, come de-lusione di ogni immagine utopica del futuro, come corruzione del testo e del monumento: è per questo motivo che l'architettura riflette più di ogni altra manifestazione artistica e concettuale i segni di un'epoca tarda e di decadenza, denominata con felice allusività "post-moderna".*

Il 17 marzo 2018 ha aperto al Vitra Design Museum di Weil am Rhein un'esposizione chiamata "Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today" in cui sono stati esposti e studiati tutti quei luoghi che per la critica hanno contribuito allo sviluppo del ludico nella vita delle persone¹¹. Ponendosi in modo molto ottimistico rispetto al passato, lungi dall'essere revisionista, l'esposizione vuole rimarcare una confusa nostalgia passata, non ancora interiorizzata, approfondita e sistematizzata dalla società odierna. In una modalità che appartiene quasi all'archeologia, ripercorre i tempi d'oro di alcune grandi discoteche di tutto il mondo occidentale. Circoscrivendo la tematica e rendendola apparentemente limitata nei contenuti, ne analizza le tendenze culturali, musicali e architettoniche consegnando al visitatore un'immagine mitizzata di tutta la scena ludica dei *grandi tempi passati*. Architettura, arte e moda si *con-fondono* in un'orgiastica immagine poco definita. D'altro canto è la prima esposizione considerata *ufficiale* che tratta architettonicamente il problema e la crisi del divertimento odierno. Altre cose, Barbarella, Electric Circus, Bamba Issa, fino ai famosissimi Palladium e Studio54 per arrivare alle esperienze più recenti del Tresor e del Berghain e infine descrivendo la

totale perdita di comunità odierna data dalla informità degli spazi adibiti a festival. È proprio da questa esposizione che si evince la mancata allusione che avrebbero potuto regalare al mondo spazi come questi. Tutti *spazi illusione* vittima di cambi culturali che non hanno mai potuto sperimentare un linguaggio, in quanto il passaggio da un mondo artistico maggiormente allusivo ha ceduto il posto al mondo delle immagini illusive: non consegnano al pubblico interrogativi complessi e possibilità di ampliare le problematiche che lo circondavano. Spazi presentati come *statement* di libertà esclusiva e non inclusiva, che non accogliendo il cambiamento e volendo cercare di assumere il compito di spazio non repressivo, affonda ad ogni esperienza, interiorizzando un'introspeccività che lo fa implodere e scomparire. Credendosi spazi *informali* e credendo di consentire la libertà di espressione, la loro funzione e il loro programma implode all'interno dello spazio stesso, che non essendo possessore di un linguaggio identificativo, scompare, assorbito dalla *formalità* istituzionale diventando spazi con le funzioni più diverse e disperate: appartamenti, spazi pubblici, musei. Ciclo creduto apparentemente fisiologico anche dai curatori dell'esposizione che hanno riassunto tutte le esperienze del tema facendo *degenerare* il tutto in un'esposizione non esperienziale. Altro aspetto che sicuramente ha aiutato la veloce degenerazione di spazi come questi, è l'aumento quantitativo della tecnologia, che quindi ha influenzato anche l'aspetto qualitativo della stessa. La tecnica è la forma di razionalità che, soprattutto incrementandosi dal punto di vista quantitativo nella seconda metà del Novecento, ha modificato anche l'aspetto qualitativo della vita. Questo fenomeno ha completamente fagocitato gli spazi in questione; non avendo nel loro passato un linguaggio architettonico e un'istituzionalità autorevole come potrebbe essere per i teatri, è nata nell'incremento tecnologico massivo che ha ucciso sul nascere questo fenomeno. Tecnica che illude, tecnica che non agisce, perché l'azione ha la finalità dello scopo, tecnica che "*fa*": deve solo eseguire con perfezione, illudendo e dando una falsa percezione, un'immagine irreali, non complessa della realtà. Come la differenza tra *citazione* e *allusione*, la tecnica consegna all'uomo un tipo di intelligenza che è *convergente* e non *divergente*. Nell'intelligenza convergente, i problemi trovano soluzione all'interno del modo con cui sono stati impostati, logica binaria di cui è fatta l'informatica, che si può associare al silenzio di pensiero che ci dà il mondo illusivo; mentre l'intelligenza divergente è quella che di fronte ad un problema, non necessariamente trova la soluzione all'interno del problema stesso, ma capovolge i termini con cui viene posto. Intelligenza che si può associare all'allusività che in modo estatico ci porta alla cono-

scenza di altri tipi di tempi, apportando cultura e cambiamento. Il grafico cerca di mettere in luce la dispersione funzionale che ha caratterizzato l'evoluzione e la totale perdita di consistenza degli spazi in questione. All'inizio degli anni Sessanta lo *spazio* e la *musica* convivevano all'interno dello spazio club. L'invenzione previa della radio, ma anche dei jukebox avevano contribuito alla formazione dello spazio in questione; con il vinile e il sintetizzatore si hanno gli anni di massima identificazione spazio/musica, ossia la fruizione della musica era ancora controllata e veicolata secondo canali di comunicazione ancora definibili e circoscrivibili. La fusione tra spazio e musica ha iniziato a scemare, quando la fruibilità musicale ha cominciato a parcellizzarsi da un lato, e quando lo spazio adibito alla musica ha iniziato ad essere più fluido e sfuggibile al fruitore. La tecnica ha permesso di raggiungere il massimo degli scopi con l'impiego minimo dei mezzi, lo scopo tecnico ha subordinato lo scopo del ludico, per cui sia lo spazio che la musica sono stati assorbiti totalmente da questo incremento attraverso una delle sue branche: la tecnologia. Tutto ciò trova espressione nell'invenzione dello smartphone, che incarna appieno l'idea individualistica di spazio e di musica. L'offerta illusiva dello smartphone, offre applicazioni che illudono di vivere uno spazio: Twitter, Facebook, Instagram, Grindr, Tinder. Luoghi inesistenti che illudono il fruitore di esperire. L'offerta continua con l'illusione di essere ad un concerto, ad una serata in un club, con applicazioni facili da ottenere quali: Apple Music e Spotify. *Spazio* e *musica* che un tempo dividevano la realtà, ora sono degenerate ad icone rappresentate in uno schermo retro-illuminato. Grande strumento di deviazione è stata la televisione che, incarnando lo spazio e la musica, ma anche svariate altre funzioni insieme, ha lanciato il fruitore da un'idea di *spazio-esclusivo* ad un mondo di *immagini* totalmente *accessibili*. La televisione sembra che abbia sfruttato l'atteggiamento implosivo dei club per accompagnare la tecnica alla creazione di realtà più fluide, meno implosive ma meno determinate. La totale rigidità e introspezione che ha portato la discoteca ad implodere su sé stessa, è completamente l'opposto dell'accessibilità fluida che caratterizza l'epoca più prossima alla nostra. Modelli di azione che sembrano differenti dall'inizio degli anni Sessanta ad oggi, ma ciò che cambia è solamente il modo di metterli in gioco, con la conseguente degenerazione e morte. Il cambiamento è stato solo il passaggio dall'*implosione*, tipica dei club iniziali, alla *dispersione*, come causa di morte. Due termini che agendo in modo diverso, portano comunque all'inesistenza di qualcosa che prima c'era. Da esperienze passate dove regnava la mancanza di *allusività*, ad esperienze governate dalla totale *illusività*, in cui il concetto del ludico mai è stato interiorizzato e compreso.

Linea del tempo *Spazio-Evento*, interpretazione temporale
del concetto di spazio ed evento 1960-2020.



Dalla necessità fisiologica umana, nei primi anni Sessanta nacquero luoghi in risposta al fare post bellico, in cui la vita oltre alla casa privata, non era stata pensata. Il Werkbund aveva progettato la famosa cucina razionale, Le Corbusier aveva pensato alla famosa Unité, ma la centralità del corpo non era ancora stata presa in considerazione, se non come massa occupante uno spazio. L'esigenza di approfondire questo tema iniziò a farsi sentire molto presto. Con grandi tentennii, l'Inghilterra offrì un grande punto di partenza grazie al *Fun Palace* di Cedric Price. Estremo progetto modernista, mai realizzato, prevedeva un'organizzazione razionale del tempo libero che ancora non era stato preso in considerazione dopo la seconda guerra mondiale. Progetto molto raffinato e complesso che combinava la scienza cibernetica e l'arte, non era altro che un completamento modernista di tutte le teorie sul vivere sociale che sino a quegli anni aleggiavano sui tessuti urbani delle città europee. La novità principale era la lungimiranza per cui l'architetto, assieme alla moglie, avevano individuato momenti della vita a cui non si aveva ancora pensato e progettato. Vere e proprie risposte-contrasto al modernismo arrivarono con gli studi sviluppati dagli architetti Radicali, in cui la centralità del corpo era diventata un aspetto essenziale. Dal 1964, negli studi, viene ritrovata una centralità del corpo nello spazio. Frutto di molti ambienti culturali, il movimento del corpo, le necessità fisiologiche e la sessualità ampliarono lo spettro progettuale di molti architetti di quel periodo.

Anche l'architettura dunque s'adopera a modificare il ruolo del corpo umano. Elettricamente esteso, pare, ma di sicuro psicovestito in perfetta letizia, e sempre più desideroso di raccogliersi nelle stereoeostasi dell'alta fedeltà musicale, questo nostro corpo (circuito) umano viene liberandosi proprio dappertutto. Adesso, può partecipare direttamente a definire il senso del "posto" che occupa, come presenza fisica motrice, come corpo capace di adattare l'ambiente su sé stesso, e non più tanto viceversa. Se l'allegria necessita la disponibilità del nostro corpo, questo è il momento di divertirsi. ✱ ♪

Piper di Torino, Piper di Roma, il Mach2 a Firenze, lo Space Electronic e l'Electric Circus: tutti progetti nati da fermenti culturali di quegli anni, sensazioni condivise da tutto quel mondo occidental-capitalista ormai uscito dal secondo conflitto mondiale da più di un ventennio. La complessità di questo tema, dal punto di vista spaziale, è che esso non comprende solo la fisicità dello spazio, cosa che comunemente viene discusso in un tema architettonico; ma il discorso comprende l'intreccio

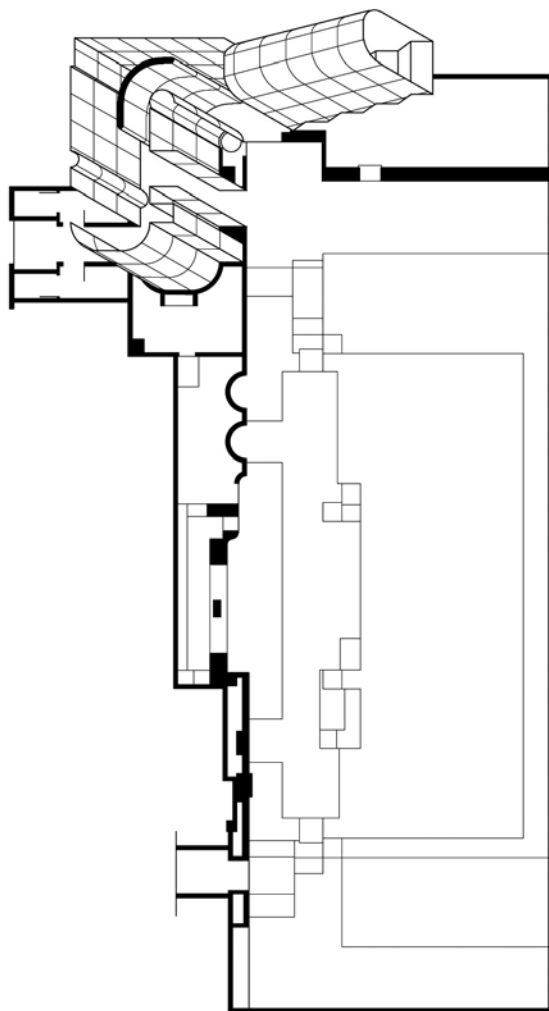
orgiastico tra la parola *spazio* e la parola *evento*. Solo tenendo in considerazione l'evoluzione e l'intreccio di questi due aspetti del tema è possibile avere un quadro d'insieme del sistema, come viene rappresentato nella linea del tempo. Lo *spazio* considerato è il luogo fisico, l'involucro, esistente, edificato, in cui avviene l'evento. *Evento* come unione di corpi nella collettività, di movimento nello spazio e, politicamente parlando, di offerta culturale proposta; ma non solo: evento come programma proposto e come persone che frequentano questi spazi, tribù di persone che, non avendo codici compatibili con quelli della società normata, cercano e occupano interstizi urbani facendoli rivivere sotto nuova forma. 1973, anno di grande rottura a livello mondiale: se prima di quell'anno la sperimentazione architettonica in questo campo era molto attiva grazie alle esperienze Radicali, questo fuoco si stava lentamente spegnendo. Il 1973 è l'anno che vede il mondo in collasso totale; il sistema capitalista subisce un cambiamento epocale, diventando un sistema molto più complesso: *capitalismo flessibile*. David Harvey nel suo testo *La crisi della modernità*, descrive lucidamente il passaggio da un capitalismo più rigido e controllabile, ad uno più fluido e più flessibile che porta una maggiore confusione, alla produzione di tantissimi squilibri e perdita di sicurezze. In campo economico è quindi un anno che porterà l'inizio di una crisi finanziaria molto ingente. Non solo, ma è anche l'anno in cui la Triennale di Milano istituisce due sezioni espositive e non più una: la sezione di *architettura*, quell'anno presieduta da Aldo Rossi e la sezione di *industrial design*, assegnata ad Ettore Sottsass*. Anno in cui l'architetto Sottsass pubblica il suo progetto intitolato: *Il Pianeta come festival*. Con questo progetto mise in risalto il più grande contrasto nella relazione tra *spazio* e *evento* nel ludico: il totale piacere di progettare e di vivere lo spazio; l'uomo non aveva più necessità di vivere a contatto o per il lavoro, assunto freudiano di base che servirebbe a contenere la violenza umana, ma il corpo ormai allo stato di natura, avrebbe avuto bisogno di spazi dediti a coltivare il puro piacere, sia esso stato visivo, olfattivo o sessuale: tutti i sensi avrebbero preso parte al nuovo sistema vitale. L'evento e lo spazio nel loro rapporto ludico hanno disegnato l'idilliaca utopia che mai potrebbe esistere.

I pensieri involuti sulle città non hanno fatto che tramandare finora l'idea folle e pericolosa, l'idea malata e aggressiva che gli uomini "devono" vivere soltanto per lavorare per "produrre" e poi consumare. Ho progettato immaginando che qualcuno si sia spostato col pensiero e con le azioni dalla morale dell'uomo "lavoratore produttivo" e si sia avviato a pensare che gli uomini possono vivere per vivere e possono lavorare, se vogliono – caso mai – per sapere con il corpo, con la psiche e con il sesso che stanno vivendo. ✱ ✱

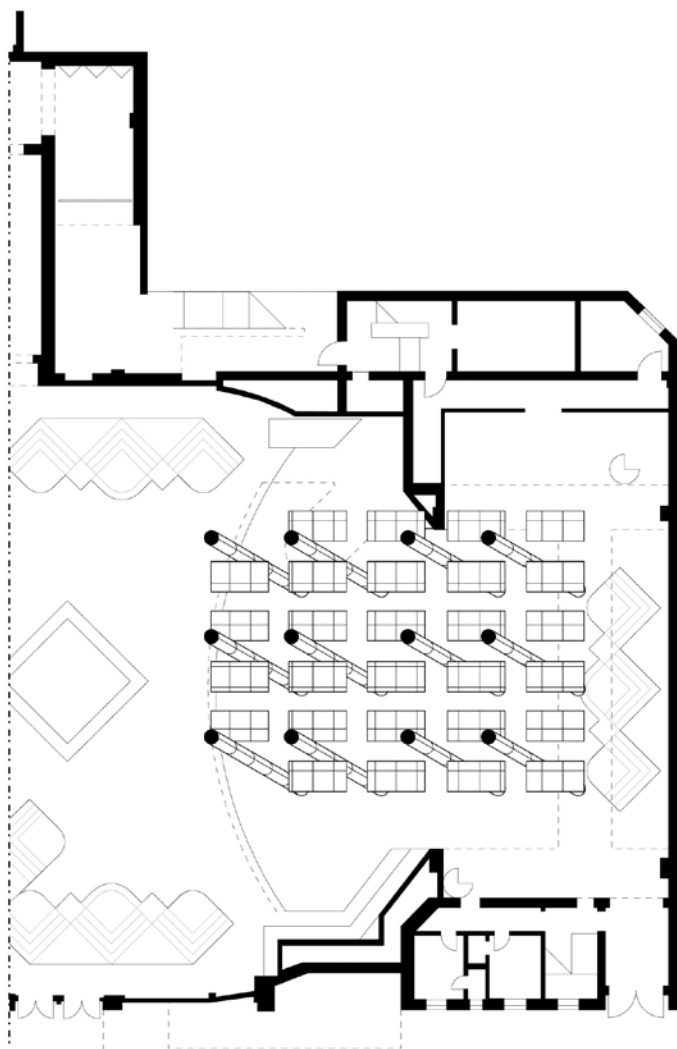
Io so che queste cose qualcuno le può volere e so che può anche “pretenderle” per sé, con molta intensità, con molta passione, con molta necessità, con molta religione. Lo so da quando ho capito che la libertà non viene da nessuna altra parte se non dalla possibilità della consapevolezza che ognuno di noi può avere che sta vivendo e anche che sta, piano piano, morendo. † ♀

1973 anno di rottura, anno di morte, anno di crisi, anno in cui la sperimentazione tra *spazio* ed *evento* sembra risultare superflua. L'accademia, che sembrava aver acquisito questi importanti temi, sembra perdere l'interesse proprio nell'anno in cui avviene lo scioglimento di Superstudio. È qui che c'è *la morte della divinità*, del re, la morte che permette alla società di perdere il controllo e di trasgredire ai divieti imposti: si esce dalla norma in tutti i modi possibili. Da motivo di sperimentazione e ricerca, la tematica evolve a motivo di aggregazione di minoranze tendenti alla fuga da regole sociali codificate con l'invasione di luoghi abbandonati, in cui comunità si ritrovavano appropriandosi di spazi non più utilizzati dalla *scena* della società. Scarti urbani dove il potere che la società esercitava su questi spazi viene perso. Le esperienze maggiori e più significative si trovano a New York, che, investita dalla grande crisi finanziaria, subisce un ingente svuotamento del centro urbano. Spazi quotidiani trovano il vuoto funzionale in poco tempo e comunità di *neri*, *omosessuali* e *ispanici*, trovano i propri frammenti si selva urbana da riempire con i loro turbamenti e le loro attività. Sono gli anni dello Studio 54, del Garage Paradise, poi del Palladium, The Saint, gli anni delle rivendicazioni sociali queer con la *Ball Culture* † ⚡. Spazio ed evento in questo periodo storico si incontrano in modi meno formalizzati e meno istituzionalizzati per dare il via a molte subculture interraziali che andavano a togliere forza alla società W.A.S.P. (White Anglo-Saxon Protestant) che aveva mitizzato il tanto chiacchierato “sogno americano”. In questo periodo nascono anche altri fenomeni che non solo raggruppano la parte della società che non trova un codice inseribile in norme condivisibili dai molti, ma queste tribù iniziano a condividere esperienze in spazi non tradizionalmente architettati. La tendenza cambia radicalmente nel 1989, dopo la caduta del muro di Berlino. In questa occasione le comunità non codificate si appropriano di spazi frutto di un surplus di produzione spaziale avvenuti negli anni precedenti alla caduta del muro. Ed ecco che la vecchia e obsoleta centrale termoelettrica che lavorava nel *backstage* della società per la società, diventa motivo di novità spaziale per queste comunità selvagge e vaganti. Lo stesso succede per luoghi come vecchi magazzini di stoccaggio sovietici, sotterranei che servivano allo

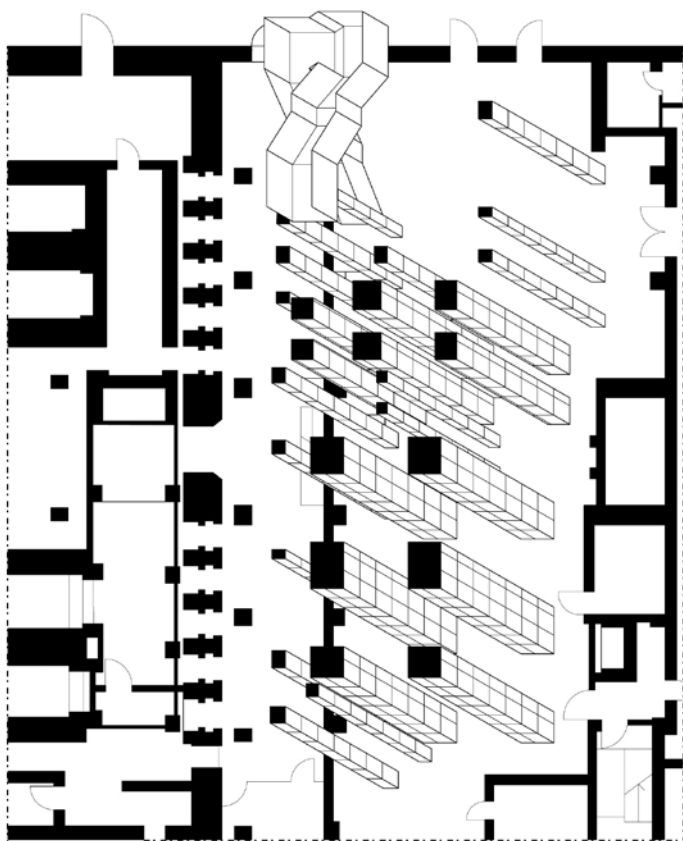
Piper Club (Torino), pianta (1966). Entrata con scalinata sonora di Sergio Liberovici in assonometria con griglia modulare comparativa 1 x 1 m.



Studio54 (New York), porzione pianta (1977). Soffitto e pilastri in assonometria con griglia modulare comparativa di 1 x 1 m.



Berghain (Berlino), porzione pianta (2014). Pilastri in assonometria con griglia modulare comparativa di 1 x 1 m.

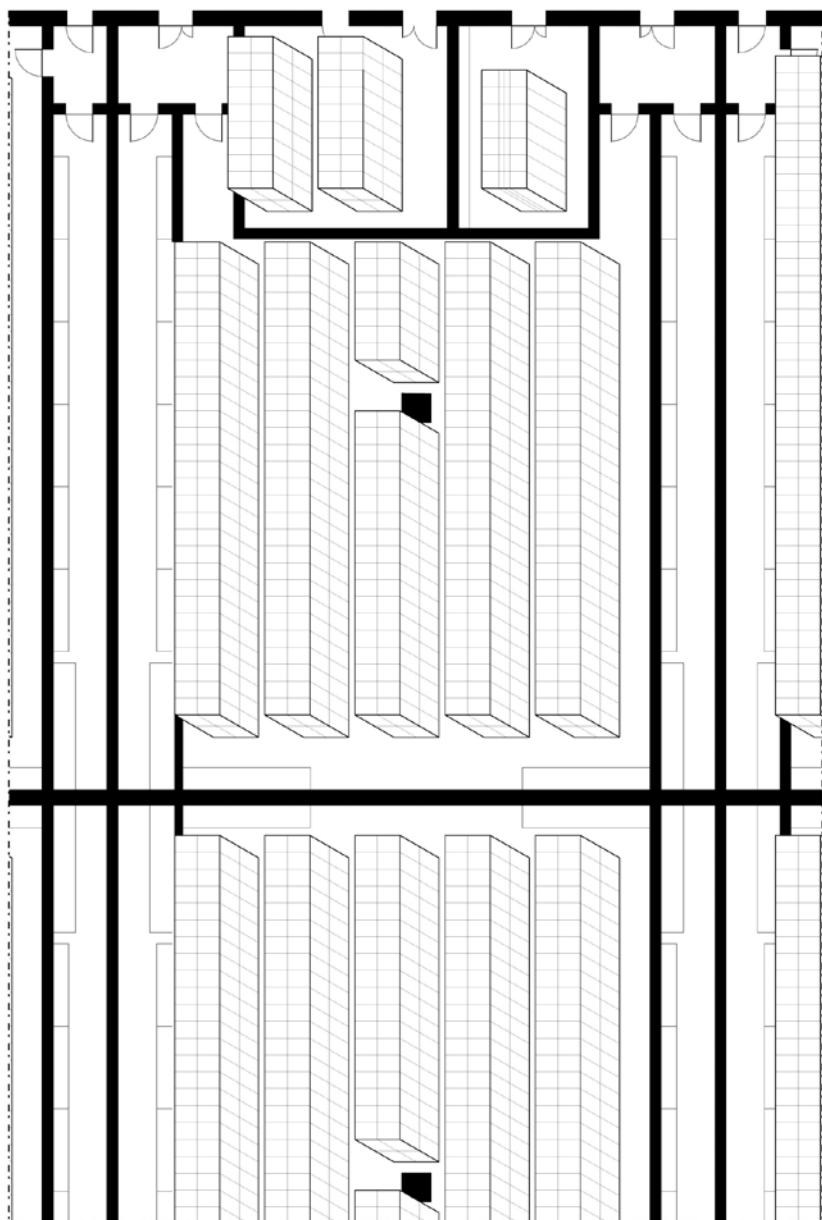


stoccaggio di posta o bunker abbandonati. La tendenza generale quindi è la riesumazione di spazi che solitamente non venivano resi pubblici e accessibili a tutti. Ancora una volta un grande trauma che sconvolge l'assetto mondiale. Il rimescolare le tendenze non codificate porta il pensiero dei Rave Party all'interno di questi luoghi abbandonati dopo la caduta del muro. Avviene un'unione memorabile in cui queste *tribù*, caratterizzate da un'energia volatile, incontrano frammenti di selva urbana abbandonata da occupare e riportare in vita, dopo il grande muro materiale e ideologico che aveva lacerato la città di Berlino per 30 lunghi anni.

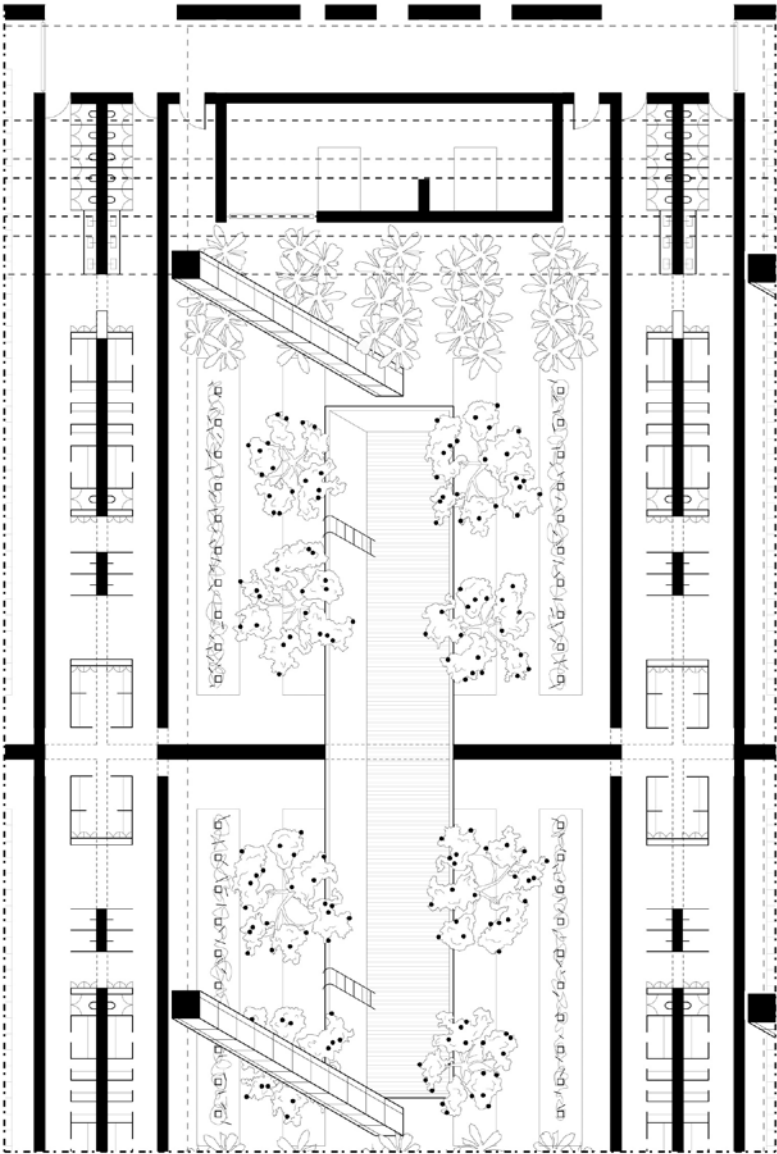
1963, 1973, 1989, sono momenti di grande svolta per questi frammenti di selva urbana. Se in un primo momento la disciplina architettonica sembrava volersi occupare molto intensamente del tema, nel 1973 la degenerazione e l'abbandono della ricerca all'interno della disciplina si rese chiara: non era più l'architettura colei che orientava la vista di questo orizzonte ancora inesplorato. Lo svuotamento di Manhattan con la crisi del 1973 ha chiarificato la direzione che stava prendendo questo tema. Spazi resi selva, svuotati dal controllo del potere sono divenuti buchi urbani che la natura aveva la possibilità di riprendersi, riportandoli allo stato selvaggio. Sono comunità non codificate o poco accettate dalla società che non a caso vengono attratte per esperire modi di fare, sessualità non aderenti alla norma eteronormativa e comportamenti poco accettati. Si forma sempre più un sodalizio tra spazio tendente al selvatico e comunità selvatiche proprio per la loro posizione sociale. Ospitano eventi al confine tra il naturale | selvatico e l'urbanizzato | antropizzato. Vengono a crearsi spazi che ridisegnano dall'interno i confini urbani, frammentando il tessuto e regalando alla città zone limite su cui lavorare allo smantellamento di repressioni addizionali, ma lavorare anche a livello spaziale; una ricerca in costante movimento. L'apice del fenomeno avviene con la caduta del muro di Berlino, lo svuotamento di ingenti spazi della zona est e l'arrivo dagli Stati Uniti della Techno, musica nata da e per minoranze. La fusione di questi elementi ha creato la Clubculture $\text{†} \text{A}$, fatta di norme e comportamenti molto diversi da quelli che invadono il tessuto urbano. Con l'esperienza di Berlino si consolida la vita e il comportamento disegnando una chiara direzione di utilizzo di spazi residuali urbani in cui vengono accettate le minoranze con una visione inclusiva. La tesi conclude facendo una riflessione sul futuro di questo fenomeno, pensando alle comunità che si sentono attratte da questi spazi, utili per esprimere sperimentazione e ricerca sul corpo, indagando sui loro spostamenti. Il digitale, non come fenomenicamente si presenta ai nostri occhi, ma come concretizzazione di spazi del mondo computazionale, è l'ipotesi avvanza-

ta. In un mondo dominato dall'egemonia dei dati, dei cloud per immagazzinare informazioni e dalla possibilità di immagazzinarli in modo virtuale, non bisogna dimenticarsi che il loro spazio fisico esiste ed è distribuito ancora poco uniformemente nel territorio. Oggi attraverso i nostri smartphone possiamo accedere a realtà non visibili dal luogo in cui ci troviamo; ma dove risiedono queste informazioni impalpabili? I *data centers* ¶ 1, immensi spazi da migliaia di metri quadrati che ospitano rack server che sostengono la connessione e gli spazi virtuali che ogni giorno appaiono nei nostri schermi. Spazi privi di aperture, con misure di sicurezza all'avanguardia da renderli gli spazi più controllati e più sicuri al mondo. Inaccessibili per l'uomo, se non per i pochi addetti ai lavori, rendono questi spazi ancora poco esplorati e attraenti per comunità la cui spinta è quella di sperimentare spazi nuovi. Un mondo in cui la tecnologia avanza e si rimpicciolisce, cambia notevolmente posizione e ambiente, renderà gli attuali data centers contenitori vuoti e tutti da scoprire. La tesi quindi si confronta con la progettazione di un club in un data center futuribilmente dismesso. Composti da grandi stanze con all'interno grandi server che superano i 2 metri d'altezza, lo spazio viene articolato come una sorta di labirinto tecnologico in cui è molto facile perdere l'orientamento e soprattutto il senso del tempo, giacché i più non possiedono aperture verso l'esterno. Spingere il corpo verso questi estremi, non esclude le possibilità di pericolo al suo interno. L'edificio in questione presenta una pianta regolare in calcestruzzo senza alcuna apertura verso l'esterno con un corridoio che circonda tutto l'edificato con al centro le stanze server. A livello progettuale, i gesti più importanti da controllare sono i flussi, un mare di gente che si perderà all'interno di 10.000 mq di superficie. Il flusso di entrata viene imbottigliato e selezionato attraverso un volume che antecede lo spazio già esistente. L'annessione di questo *nartece* ospiterà le condutture dell'aria e l'elettricità necessaria al club e degli spazi per la programmazione. Così facendo avviene la sintesi della parola *spazio* e della parola *evento*, che sono emersi dalla ricerca. Lo spazio viene creato dal nartece offrendo ossigeno e luce alle comunità che vi ospiterà, mentre la parola evento viene sintetizzata attraverso spazi che saranno utili all'invasione da parte della comunità invadente. Come un parassita, il nuovo volume si accosta all'esistente senza toccarlo strutturalmente. Al suo interno conterrà, negli spazi una volta adibiti a raffreddare i server, una successione di funzioni che serviranno tutte alla fisiologia umana: verrà coltivato il benessere fisico dell'individuo. Servizi igienici per funzioni fisiologiche individuali, precederanno la funzione delle dark room. Successivamente l'individuo attraverserà le docce per poi

Data center (Ponte San Pietro – BG). Porzione pianta con rack server in assonometria con griglia modulare comparativa di 1 x 1 m.



Data Club (progetto). Porzione progetto dell'area frutteto con piscina e pilastri in assonometria con griglia modulare comparativa 1 x 1 m.



immersersi in una piscina riscaldata dove rilassarsi e riprendersi dal percorso esperienziale avvenuto. La zona centrale del data center ospiterà un frutteto comprendendo banani, melograni e maracuja, con al centro una grande piscina. Per accedere a questo spazio il corpo deve percorrere il tragitto già descritto, passando per degli spogliatoi comuni. Arrivato nella piscina principale, l'individuo verrà immerso in una situazione contrastante: tra tecnologia e natura si potrà immergere nella piscina più grande che ospita il club. La presenza del frutteto non si ferma a puro scopo visivo, ma i frutti saranno quelle vitamine che il corpo assumerà per riprendere energia. Al momento della fine dell'evento, il corpo verrà invitato ad uscire attraverso le innumerevoli aperture che circondano il peristilio. Un'ondata di aria pura e fresca inizierà a richiamare il corpo all'uscita e i flussi verranno gestiti attraverso le aperture che faranno scivolare i corpi, una dispersione casuale che mantiene la confusione ormai acquisita dalle molte ore passate all'interno del club ¶ t.

✧ Si veda H. Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Milano 1965, ed. or. *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*, Beacon Press, Boston 1964.

∞ H. Marcuse, *Prefazione*, in Id., *Eros e civiltà*, Einaudi, Milano 2001, p. 36, ed. or. *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, Beacon Press, Boston 1955.

⬇ Si veda H. Hester, *Xenofemminismo*, Nero, Roma, 2018. Il libro racconta lo sviluppo e la maturazione del movimento femminista, da quello iniziale, agli stadi più evoluti e complessi dei giorni nostri.

Λ Si veda G. Jones, *Slave to the Rhythm*, 1985. Nel video del brano, l'autrice restituisce la personale visione di schiavitù dell'uomo contemporaneo, inserendo anche il ballo come aspetto schiavizzante. Nel testo, come nel video, il ballo e il movimento sono gli agenti necessari per completare la sensazione di sottomissione ad una vita convulsa e frenetica.

⌋ Si veda E.L. Francelanci, *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*, Mazzotta, Milano 1982. L'autore indaga le rotte nel momento in cui le avanguardie non rispecchiano più i valori che coincidono con il contemporaneo. Ricostruendo filologicamente la parola *ludico*, l'autore ne studia i diversi aspetti consigliando di avanzare nel mondo dell'arte attraverso una riflessione critico-creativa.

⌚ L'esposizione "Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today" di Basilea, tenutasi dal 17.03.2018 e il 09.09.2018, esplora l'emergenza architettonica dei *nightclubs* come spazi di sperimentazione di interior design, nuovi media e stili di vita alternativi. Prodotta dal Vitra Design Museum e ADAM (Brussels Design Museum) è stata allestita in seguito anche a Prato al Centro Pecci con un approfondimento della figura di Leigh Bowery, personaggio chiave della cultura underground londinese.

✧ E.L. Francelanci, *op. cit.*, p. 26.

⌋ Si veda E. Fiumi, 1999: *Florentine Memoirs (The story of the 1999 Group)*, 2017. Cortometraggio che racconta la storia e il ruolo del padre facente parte dello studio radicale.

⌋ La XV Triennale del 1973 punta ad approfondire la ricerca di migliori usi dello spazio abitativo. Aldo Rossi, nella Mostra di Architettura, riporta il dibattito teorico progettuale all'interesse internazionale. La Mostra Internazionale del Disegno Industriale, allestita da Ettore Sottsass e Andrea Branzi, gioca nell'esposizione di materiale audiovisivo.

✧ T. Trini, *Divertimentifici*, in "Domus", 458, 1968, p. 19.

✧ E. Sottsass, *Pianeta come festival*, in B. Radice (a cura di), *Ettore Sottsass. There is a Planet*, Triennale Design Museum-Mondadori Electa, Milano 2017, p. 27.

✧ Ivi, p. 28.

✧ Si veda *Paris Is Burning*, film documentario del 1990 in cui è palpabile la situazione di segregazione a cui erano sottoposte le minoranze gay e transessuali nere e ispaniche. Il documentario unisce la situazione di miseria e l'approccio ludico alla vita delle comunità in cui la pista da ballo era la rivendicazione della propria esistenza.

✧ Si veda F. Denk, S.V. Thulen, *Der Klang Der Familie. Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, Books on Demand, Berlino, 2012. La raccolta di interviste a clubbers, DJs e organizzatori, ripercorrono cronologicamente la storia e le particolarità della nascita della clubculture.

✧ Si veda A. Laumonier, *6/5: La Rivolta delle Macchine*, Nero, Roma, 2018. Per una lettura completa sulla nascita e l'evoluzione del concetto di borsa fino alla creazione di algoritmi finanziari siti in data centers sparsi in tutto in pianeta.

✧ Si veda il documentario *WE CALL IT TECHNO! A documentary about Germany's early Techno scene and culture* diretto da H. Wick e M. Sextro, Berlino, 2008.

BIBLIOGRAFIE

L'ALTRO GENIUS LOCI
TERESA GARGIULO

- Ballard J.G., *Il mondo sommerso*, Feltrinelli, Milano 2017, ed. or., *The Drawned World*, Berkeley Books, London 1962.
- Bois Y.A., Krauss R., *L'informe. Istruzioni per l'uso*, Mondadori, Milano 2003, ed. or. *Formless. A User's Guide*, Zone Books, New York 1997.
- Clément G., *Manifesto del Terzo paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2014, ed. or. *Manifeste du Tiers paysage*, Éditions Sujet/Objet, Paris, 2004.
- De Martino E., *Il mondo magico*, Bollati Boringhieri, Torino 2019.
- Eco U., *Opera aperta*, Bompiani, Milano 2016.
- Foucault M., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, 2011.
- Galimberti U., *Orme del sacro*, Feltrinelli, Milano 2000.
- Galimberti U., *Psiche e techne*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- Jung C.G., *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Bollati Boringhieri, Torino 2019, ed. or. *Über die Archetypen des kollektiven Unbewussten*, 1886.
- Koolhaas R., *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2001.
- Lynch K., *Deperire. Rifiuti e spreco nella vita di uomini e città*, a cura di M. Southworth e V. Andriello, CUEN, Napoli 1992, pp. 270-271, ed. or. *Wasting Away*, Sierra Club Books, San Francisco 1990.
- Norberg-Schulz C., *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, Milano 1979, ed. or. *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, New York 1975.
- Schopenhauer A., *Il mondo come volontà e rappresentazione*, Einaudi, Torino 2013, ed. or. *Die Welt als Wille und Vorstellung*, F. A. Brockhaus, Leipzig 1819.
- Venturi R., Scott Brown D., Izenour S., *Imparare da Las Vegas*, Quodlibet, Macerata 2010, ed. or. *Learning from Las Vegas. The Forgotten Symbolism of Architectural Form*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1972.
- Venturi R., *Complessità e contraddizioni nell'architettura*, Dedalo, Bari 1984, ed. or. *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966.
- Visetti G., *Le coste di Sorrento e di Amalfi*, Nicola Longobardi, Castellammare di Stabia 2009.

IL LOGOTIPO TRA ARCHITETTURA E MODA
DAMIANO URBANI

- Alciato A., *Il libro degli emblemi. Secondo le edizioni del 1531 e del 1534*, Adelphi, Milano 2009, ed. or. *Emblematum liber*, Augusta, Heinrich Steyner, Vindelicorum 1531.
- Caro R., *The Power Broker. Robert Moses and the fall of New York*, Knopf, New York 1974.
- Cooper M., Chalfant H., *Subway Art*, Thames & Hudson, London 2015.
- Day D.R., *Dapper Dan. Made in Harlem. A Memoir*, Random House Inc., New York 2019.

- Gucci P., Gucci. *La vera storia di una dinastia di successo*, Milano, Mondadori 2015.
- AA.VV., Gucci. *The Making of*, New York, Rizzoli 2011.
- Koolhaas R., *Delirious New York. Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001, ed. or. *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Thames & Hudson, London 1978.
- Le Corbusier, *L'arte decorativa*, Quodlibet, Macerata 2015, ed. or. *L'Art Décoratif d'Aujourd'hui*, G. Crès, Paris 1925.
- Le Corbusier, *Quando le cattedrali erano bianche. Viaggio nel paese dei timidi*, Marinotti, Milano 2003, ed. or. *Quand les cathédrales étaient blanches. Voyage au pays des timides*, Plon, Paris 1965.
- Norberg-Schulz C., *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, Milano 1979, ed. or. *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*, Rizzoli, New York 1975.
- Polhemus T., *Street Style. From Sidewalk to Catwalk*, Thames & Hudson, New York 1994.
- Ursprung P. (a cura di), *Herzog & De Meuron. Natural History*, Canadian Centre for Architecture, Montréal 2002.
- Veblen T., *La teoria della classe agiata. Studio economico sulle istituzioni*, Einaudi, Torino 2007, ed. or. *The Theory of the Leisure Class. An Economic Study of institutions*, Allen & Unwin, London 1925.
- Venturi R., Scott Brown D., Izenour S., *Imparare da Las Vegas*, Quodlibet, Macerata 2010, ed. or. *Learning from Las Vegas. The Forgotten Symbolism of Architectural Form*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1972.
- Wigley M., *White Walls, Designer Dresses. The Fashioning of Modern Architecture*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1995.

PROGETTO E DESTINO
ALBERTO PETRACCHIN

- AA.VV., *Guida all'Italia. Leggendaria, misteriosa, insolita, fantastica*, Mondadori, Milano 1971.
- Albrile E., Rossi P.A., Fumagalli S. (a cura di), *Picatrix-De Radiis. La summa della magia ermetica attraverso la mediazione araba*, Mimesis, Milano 2018.
- Alemanì C. (a cura di), *Il mondo magico*, catalogo della mostra, Marsilio, Venezia 2017.
- Argan G.C., *Progetto e destino*, il Saggiatore, Milano 1965.
- Battisti E., *L'Antirinasimento*, Garzanti, Milano 1989.
- Bonito Oliva A., *Il territorio magico*, Firenze 1973.
- Dal Co F. (a cura di), *10 immagini per Venezia*, Officina, Roma 1980.
- De Martino E., *Il mondo magico*, Bollati Boringhieri, Torino 2017.
- De Seta C., *Il destino dell'architettura*, Laterza, Milano 1985.
- Eco U., *Non sperate di liberarvi dei libri*, Bompiani, Milano 2009.
- Eisenman P., *La fine del Classico*, a cura di Rizzi R., Mimesis, Milano 2009.

- Jodorowski A., *La via dei tarocchi*, Feltrinelli, Milano 2005, ed. or. *La via del Tarot*, Debolsillo, Barcelona 2004.
- Kiesler F., *Magic Architecture*, 1944.
- Kipnis J. (a cura di), *The Perfect Acts of Architecture*, The Museum of Modern Art, New York 2001.
- Lethaby W., *Architettura, misticismo e mito*, Pendragon, Bologna 2003, ed. or. *Architecture, Mysticism and Myth*, 1891.
- Maresca M.P., Vaccaro V., *Massoneria ed ermetismo nella Napoli del '700: la cappella San Severo*, in "Psicon", 4, luglio-ottobre 1975, pp. 101-111.
- Marini S., Corbellini G. (a cura di), *Recycled Theory. Dizionario illustrato/Illustrated Dictionary*, Quodlibet, Macerata 2016.
- Meillasoux Q., *Tempo senza divenire*, Mimesis, Milano 2014, ed. or. *Time Without Becoming*, Mimesis, Milano 2008.
- Persico E., *Profezia dell'architettura* (1935), Skira, Milano 2012.
- Taut B., *La corona della città*, Mazzotta, Milano 1973, *Die Stadtkrone*, Jena 1919.
- Woods L., *Radical Reconstruction*, Princeton Architectural Press, New York 1997.
- ARCHITETTURA DI UN VILLAGGIO**
ALJOŠA MARKOVIĆ
- Amo, Koolhaas R., *Couttryside. A Report*, Taschen-Guggenheim Museum, Köln-New York 2020.
- Andrić I., *Il ponte sulla Drina*, Mondadori, Milano 1960, ed. or. *Na Drini Čuprija*, 1944.
- Bošković M., Maširević M., *Samouki likovni umetnici u Srbiji*, Eskenaziarte, Torino 1977.
- Deroko A., *Narodno neimarstvo I e II*, Srpska akademija nauka i umetnosti, Beograd 1968.
- Findrik R., *Dinarska brvnara*, Muzej "Staro selo", Sirogojno 1998.
- Findrik R., *Narodna arhitektura. Putevi čuvanja i zaštite*, Društvo konzervatora Srbije, Republički zavod za zaštitu spomenika kulture, Beograd 1985.
- Findrik R., *Narodno neimarstvo: stanovanje*, Muzej "Staro selo", Sirogojno 1994.
- Findrik R., *Zlatiborska brvnara i muzej narodnog graditeljstva "Staro selo" u Sirogojnu*, Republički zavod za zaštitu spomenika kulture, Beograd 1987.
- Gasparini E., *Il matriarcato slavo*, Sansoni, Firenze 1973.
- Iveković R., *Autopsia dei Balcani. Saggio di psico-politica*, Raffaello Cortina, Milano 1999.
- May J., *Architettura senza architetti*, Rizzoli, Milano 2010.
- Narodi J., *Etnografski*, Institut SANU, Beograd 1965.
- Kojić B., *Seoska arhitektura i rurizam*, Građevinska knjiga, Beograd 1958.
- Petrović Z., Stanić R., *Stare srpske kuće kao graditeljski podsticaj. Kuće arhitekta Bože Petrovića*, IRO Građevinska knjiga, Beograd 1985.
- Stierli M., Kuljić V. (a cura di), *Toward a Concrete Utopia: Architecture in Yugoslavia: 1948-1980*, MoMA, New York 2018.
- Thoureau H.D., *Walden ovvero Vita nei boschi*, Rizzoli, Milano 2001, ed. or. *Walden; or, Life in the Woods*, Ticknor and Fields, Boston 1854.
- ARCHITETTURA DI PETROLIO**
ARIANNA MONDIN
- Amo, Koolhaas R., *Couttryside. A Report*, Taschen-Guggenheim Museum, Köln-New York 2020.
- Pasolini P.P., *Petrolio*, a cura di Chiarcossi M.C. e Chiarcossi G., Einaudi, Torino 1992.
- Benedetti C., Gragnolati M., Luglio D. (a cura di), *Petrolio 25 anni dopo. (Bio)politica, eros e verità nell'ultimo romanzo di Pier Paolo Pasolini*, Quodlibet, Macerata 2020.
- Gras A., *Oil. Petite anthropologie de l'or noir*, Éditions B2, Paris 2015.
- Ciorra P. (a cura di), *Energy. Architettura e reti del petrolio e del post petrolio*, Mondadori, Milano 2013.
- Nagarestani R., *Cyclonopedia. Complicity with Anonymous Materials*, re.press, Melbourne 2008.
- Deschermeier D., *Impero ENI: l'architettura aziendale e l'urbanistica di Enrico Mattei*, Damiani, Bologna 2008.
- Foise V., Merlo M., *Edoardo Gellner. Percepire il paesaggio-Living Landscape*, Skira, Milano 2008, p. 29.
- Logar E., *Invisible Oil*, Springer, Berlin 2011.
- SPAZI DEL LUDICO. DISCOTECHE E CLUBS**
COME FRAMMENTI DI SELVA URBANA
GIACOMO DE CARO
- Bataille G., *L'eroticismo*, SE, Milano 2017, ed. or. *L'Erotisme*, 1957.
- Brugellis P., Pettena G., Salvadori A. (a cura di), *Utopie radicali*, Quodlibet, Macerata 2017.
- Eisenbrand J., Rossi C., Kries M., Thietz K. (a cura di), *Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today*, Vitra Design Museum, Weil am Rhein 2018.
- Foucault M., *Utopie Eterotopie*, Cronopio, Napoli 2018.
- Francalanci E.L., *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*, Mazzotta, Milano 1982.
- Harvey D., *La crisi della modernità*, il Saggiatore, Milano 2015, ed. or. *The Condition of Postmodernity*, Wiley, New York 1989.
- Laumonier A., 615: *La Rivolta delle Macchine*, Nero, Roma, 2018, ed. or. 6: *Le soulèvement des machines*, Points, Paris 2018.
- Marcuse H., *Eros e Civiltà*, Einaudi, Torino 2001, ed. or. *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, Beacon Press, Boston 1955.
- Perec G., *Specie di spazi*, Bollati Boringhieri, Torino 2013, *Espèces d'espaces*, Galilée, Paris 1974.
- Pettena G., *L'anarchitetto. Portrait of the artist as a young architect*, Guaraldi, Rimini 1973.
- Szacka L.C., *Exhibiting the Postmodern. The 1980 Venice Architecture Biennale*, Marsilio, Venezia 2016.
- Tschumi B., *Architettura e disgiunzione*, Pendragon, Bologna 2005, ed. or. *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1996.

ARCIPELAGO ENCLAVE.
LE CHIAVI DEL PARADISO
ANDREA PASTORELLO

Agamben G., *Homo Sacer. Edizione integrale 1995-2015*, Quodlibet, Macerata 2018.

Agamben G., *Il regno e il Giardino*, Neri Pozza, Vicenza 2019.

Ballard J.G., *Super-Cannes*, Feltrinelli, Milano 2000; ed. or. *Super-Cannes*, Flamingo, London 2000.

Colomina B., *Domesticity at War*, The MIT Press, Cambridge Mass. 2007.

Degoutin S., *Prisonniers volontaires du rêve américain*, Éditions de la Vilette, Paris 2006.

Esposito R., *Termini della politica - Vol. I*, Mimesis, Milano 2018.

Houellebecq M., *La possibilità d'une île*, Fayard, Paris 2005.

Sloterdijk P., *Sfere III. Schiume*, Raffaello Cortina, Milano 2015, ed. or. *Sphären III. Schäume*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004.

Swayze J., *Le meilleur des (deux) mondes*, Éditions B2, Paris 2012.

Ungers O.M., Koolhaas R., *The City in the City. Berlin: A Green Archipelago*, Lars Müller Publishers, Zürich 2013.

ARCHITETTURE COMMESTIBILI.
VERSO ALTRE ECOLOGIE DEL PROGETTO
EGIDIO CUTILLO

Agamben G., *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino 2002.

Bataille G., *La parte maledetta preceduto da La nozione di dépense*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, ed. or. *La Part maudite, précédé de La notion de dépense*, Les Éditions de Minuit, Paris 1949.

Camporesi P., *Il paese della fame*, il Mulino, Bologna 1978.

Cocchiara G., *Il paese di Cuccagna e altri studi sul folklore*, Bollati Boringhieri, Torino 1980.

Dali S., *De la beauté terrifiante et comestible de l'architecture de Moderne Style*, in "Minotaure", 3-4, dicembre 1933, pp. 72-76.

Deleuze G., *La piega. Leibniz e il barocco*, Einaudi, Torino 1988, ed. or. *Le pli - Leibniz et le baroque*, Les Éditions de Minuit, Paris 1988.

Derrida J., *Ciò che resta del fuoco*, Se, Milano 2000.

Grimm J., Grimm W., *Tutte le fiabe, prima edizione integrale 1812-1815*, a cura di Miglio C., Donzelli, Roma 2015.

Lynch K., *Deperire. Rifiuti e spreco nella vita di uomini e città*, a cura di M. Southworth e V. Andriello, CUEN, Napoli 1992, pp. 270-271, ed. or. *Wasting Away*, Sierra Club Books, San Francisco 1990.

Negarestani R., Mackay R. (a cura di), *Collapse Volume VII. Culinary Materialism*, Urbanomic, Falmouth 2011.

Pagano G., Daniel G., *Architettura rurale italiana*, catalogo della mostra, Hoepli, Milano 1936.

Price C., *Re: CP*, a cura di Obrist H. U., LetteraVentidue, Siracusa 2011.

Rudofsky B., *Architettura senza architetti*, Editoriale scientifica, Napoli 1977, ed. or.

Architecture Without Architects, Museum of Modern Art, New York 1964.

Serres M., *Il contratto naturale*, Feltrinelli, Milano 2019, ed. or. *Le contrat naturel*, Éditions François Bourin, Paris 1990.

Tafuri M., *Storia dell'ideologia antiurbana*, Istituto Universitario di Architettura di Venezia, Venezia 1973.

VITA, MORTE, MIRACOLI;
VENTURE E MONUMENTI
GIUSEPPE RICUPERO

AA.VV., *L'architettura della memoria in Italia: cimiteri, monumenti e città*, Skira, Milano 2007.

Agamben G., *L'avventura*, Nottetempo, Roma 2015.

Bruno G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Johan & Levi Editore, 2015 Milano.

Coppo P., *Le ragioni degli altri. Etnopsichiatria, etnopsicoterapie*, FrancoAngeli, Milano 2013.

De Seta C. (a cura di), *Storia d'Italia. Annali 5*, Einaudi, Torino 1982.

Gaglianò P., *Memento. L'ossessione del visibile*, Postmedia Books, 2016 Milano.

Latour B., *Il culto moderno dei fatticci*, Meltemi, Milano 2017, ed. or. *On the Modern Cult of the Factish Gods*, Durham, North Carolina 2010.

Lenzini F., *Riti urbani. Spazi di rappresentazione sociale*, Quodlibet, Macerata 2017.

Marini S. (a cura di), *Heritage. Orchestra Rehearsal*, bruno, Venezia 2017.

Marini S., Roversi Monaco M. (a cura di), *Patrimoni. Il futuro della memoria*, Mimesis, Milano 2016.

Pace S., *La scoperta della città antica. Esperienza e conoscenza del centro storico nell'Europa del Novecento*, Quodlibet, Macerata 2016.

Reale L., Fava F., Cano J.L. (a cura di), *Spazi d'artificio. Dialoghi sulla città temporanea*, Quodlibet, Macerata 2016.

Rykwert J., *La seduzione del luogo*, Einaudi, Torino 2003, ed. or. *The Seduction of Place: The History and Future of Cities*, Oxford University Press, Oxford 2004.

Riegl A., *Il Culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, Abscondita, Bologna 1981, ed. or. *Der moderne denkmalkultus. Sein Wesen Und Seine Entstehung*, 1903.

Rossi A., *Autobiografia scientifica*, il Saggiatore, Milano 2009, ed. or. *A Scientific Autobiography*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1981.

LA PROTESTA COME FORMA DI PROGETTO
MARTINA DUSSIN

Agamben G., *Lo stato d'eccezione*, Bollati Boringhieri, Torino 2003.

Aureli P.V., *Il progetto dell'autonomia. Politica e architettura dentro e contro il capitalismo*, Quodlibet, Macerata 2016.

Bey H., T.A.Z., *Zone temporaneamente autonome*, Shake, Milano 1993, ed. or. *TAZ: The Temporary Autonomous Zone*,

- Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Autonomedia, New York 1991.
- Borgonovo V., Franceschini S. (a cura di), *Global tools 1973-1975. Quando l'educazione coinciderà con la vita*, Nero, Roma 2018.
- Brugellis P., Pettena G., Salvadori A. (a cura di), *Radical Utopias*, Archizoom, Remo Butti, 9999, Gianni Pettena, Superstudio, UFO, Ziggurat, Quodlibet, Macerata 2017.
- Coles A., Rossi C. (a cura di), *EP: The Italian Avant-Garde: 1968-1976*, Sternberg Press, Berlin 2013.
- Comitato Invisibile, *L'insurrezione che viene. Ai nostri amici*, Adesso, Nero, Roma 2019.
- Deleuze G., *Saggio sulle società del controllo*, in Id., *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000.
- Deganello P., *As razoes do meu projecto radical*, Matosinhos: ESAD, Escuela Superior de Artes e Design, Porto 2009.
- Deganello P., *Design politico. Il progetto critico, ecologico e rigenerativo. Per una scuola del design del XXI secolo*, Altra Economia, Milano 2019.
- Fisher M., *Realismo capitalista*, Nero Edizioni, Milano 2018, ed. or. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Zero Books, Winchester 2009.
- Focault M., *L'ordine del discorso*, Einaudi, Torino 2004, ed. or. *L'Ordre du discours*, Gallimard, Paris 1971.
- Focault M., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 2004, ed. or. *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975.
- Frassinelli G.P., *Architettura impropria: prima, durante e dopo il Superstudio*, Sagep Genova 2017.
- Frassinelli G.P., *Design e antropologia: riflessioni di un non addetto ai lavori*, Quodlibet, Macerata 2019.
- Gargiani R., *Archizoom associati, 1966-1974: dall'onda pop alla superficie neutra*, Electa, Milano 2007.
- Gruppo 9999, *Ricordi di Architettura*, Tipolitografia G. Capponi, Firenze 1972.
- Superstudio, *Opere 1966-1978*, a cura di Mastriqli G., Quodlibet, Macerata 2016.
- Rogger B., Voegeli J., Widmer R. (a cura di), *Protest. The Aesthetics of Resistance*, Lars Müller Publishers, Zürich, 2018.
- Scolari M., *Avanguardia e nuova architettura*, in Bonfanti E. (a cura di), *Architettura razionale*, FrancoAngeli, Milano 1973, pp. 156-157.
- Superstudio, *La vita segreta del Monumento Continuo. Conversazioni con Gabriele Mastriqli*, Quodlibet, Macerata 2015.
- Ghirri L., *Paesaggio italiano*, Electa-Quaderni di Lotus, Milano 1989.
- Guidi G., *Cinque Paesaggi, 1983-1993*, Postcard, Roma 2013.
- Maino F., *Cartongesso*, Einaudi, Torino 2014.
- Malaguti P., *Lungo la Pedemontana. In giro lento tra storia, paesaggio veneto e fantasie*, Marsilio, Venezia 2018.
- Meneghello L., *Libera nos a malo*, Rizzoli, Milano 1975.
- Paolini M., *Bestiario veneto: parole mate*, Biblioteca dell'immagine, Pordenone 1999.
- Trevisan V., *I quindicimila passi*, Einaudi, Torino 2002.

GLI SPAZI DELLA COLLEZIONE GIULIA VACCARI

- Agamben G., *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 1994.
- Agamben G., *Cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Roma 2006.
- Benjamin W., *Passages*, Einaudi, Torino 2000, ed. or. *Das Passagen-Werk*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1983.
- Clément G., *Giardini, paesaggio e genio naturale*, Quodlibet, Macerata 2013, ed. or. *Jardins, paysage et génie naturel*, Collège de France-Fayard, Paris 2012.
- Clément G., *L'Alternativa ambiente*, Quodlibet, Macerata 2015, ed. or. *L'Alternativa ambiente*, Sens & Tonka, Paris 2014.
- Grazioli E., *Il collezionismo come forma d'arte*, Johan & Levi, Milano 2012.
- Guattari F., La Cecla F., *Le tre ecologie*, con interventi di J. Baudrillard, P. Fabbri e W. Sachs, Sonda, Milano 2019.
- Lugli A., *Wunderkammer*, Allemandi, Torino 1997.
- Roelstraete D., *Machine à penser*, Fondazione Prada, Milano 2018.
- Serres M., *Il contratto naturale*, Feltrinelli, Milano 2019, ed. or. *Le contrat naturel*, Éditions François Bourin, Paris 1990.
- Scalbert I., *Never Modern*, Park Book, Zürich 2013.
- Soane J., *Histoire de ma maison*, Éditions B2, Parigi 2015, ed. or. *Crude Hints Towards an History of My House in Lincoln's Inn Fields*, 1812.
- Venturi R., *Complessità e contraddizioni nell'architettura*, Dedalo, Bari 1984, ed. or. *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966.

CASE SPARSE. UNA STORIA FAMIGLIARE GABRIELE MORONA

- Bizzarri G., E. Bronzoni (a cura di), *Esplorazioni sulla via Emilia. Vedute nel paesaggio*, Feltrinelli, Milano, 1986.
- Celati G., *Verso la foce*, Feltrinelli, Milano 1992.
- Falco G., *L'ubicazione del bene*, Einaudi, Torino 2009.
- Galesi E., *Atlante dei classici padani*, Krisis Publishing, Brescia 2015.
- Ghirri L., *Il profilo delle nuvole, immagini di un paesaggio italiano*, Feltrinelli, Milano 1989.

*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