

piccoli paesaggi ove natura e artificioso s'intrecciano, ma non solo, altri vari progetti con alta valenza culturale si pongono come percorso alternativo all'architettura dello *star system*. Questo diverso orientamento viene evidenziato dall'A. in un paragrafo intitolato *dal grigio al verde*, titolo tratto da una citazione di Emilio Ambasz che in un dattiloscritto del '95 - *Green towns* - afferma: **costruire nuove città ripetendo vecchi schemi suburbani e, peggio ancora, ripetendo antichi errori, non è ciò che ho cercato di realizzare. Ciò che vorrei proporre è di costruire una nuova città «verde»: una città che diversamente dai modelli tradizionali non sia il regno della casa «nel» giardino, ma l'offerta della casa è il giardino. Ho speso gli ultimi venticinque anni della mia vita professionale a sperimentare edifici capaci di restituire alla comunità il più possibile di verde secondo una strategia progettuale che mi piace definire del «verde sopra il grigio».**

In molti progetti degli anni Novanta, spesso non realizzati, più che un'opera di architettura che si pone in contrapposizione rispetto alla natura, i SITE propongono la possibilità di fondere ed integrare i due elementi, trasformando la costruzione in una sorta di «cerniera tra paesaggio antropico e naturale, elemento di confronto e mediazione tra storia e morfologia». Queste opere appaiono come una metafora dell'architettura da cui traspare il timore di un possibile disastro ecologico: sarà la natura

ad avere l'ultima parola divorando il costruito. Da questa visione nascono: il Museo di Arti Islamiche a Doha, Qatar 1997; il Giardino delle Sculture a Carate Brianza, Milano 2000; la Casa Fabiani, Novara (progetto in corso di realizzazione). La più eclatante è la Torre Residenziale a Mumbai in India del 2004, ispirata ai giardini di Babilonia, la cui immagine nella copertina del volume richiama un simbolismo e un legame con la natura che rappresentano anche un appello in favore di un'architettura sostenibile mentre l'edificio, una volta realizzato, potrebbe costituire un ponte, visibile e concreto, tra le tradizioni indù ed il futuro dell'architettura. Essa è imperniata su una spina strutturale stratificata, rinforzata da una serie di cavi di acciaio che sostengono cinque piani galleggianti e vari livelli intermedi - sistemati ora a giardini, ora a terrazzi, ora ad aree panoramiche - corredati da giochi di acqua e attrezzature ricreative. La spina centrale, che rappresenta anche il principale sostegno dorsale, è dominata nella sommità dalla residenza come emulazione di un sistema umano. Ogni parte della fabbrica è un gioco di elementi interni/esterni che, diramati dalla colonna vertebrale centrale, creano uno spazio ben articolato, gradevole e stimolante.

Di tutti i progetti dei SITE, Pisani fa un'attenta lettura nella parte finale del volume *Progetti e opere 1984-2006* in cui si alternano descrizioni dettagliate, *credits*, schizzi, disegni, *rendering*, fotografie, secondo l'ordine cronologico. Dalla lettura

emerge che, se la prima produzione progettuale - quella post-sessantotto - ha riscontrato interesse ed attrattiva, non è da meno tutta la produzione successiva, fino ai progetti più recenti, dove, con orientamenti culturali diversi, viene praticata quella ricerca sperimentale necessaria ed essenziale per la nostra disciplina.

In definitiva ci associamo al pensiero di Mario Pisani: **Vorremmo concludere questa nostra traversata, una sorta di gala erranza tra le opere dei SITE, segnalando una frase che ci sembra cogliere il significato del tentativo perseguito dalle architetture analizzate e che recita: «Ma che ne è dell'anima del mondo, Michael? Che ne è dell'anima mundi e del 'fare anima mundi'? La condizione del mondo, la sofferenza dei suoi oceani e dei suoi fiumi, della sua aria, delle sue foreste, la bruttezza delle sue città e il depauperamento dei suoi terreni ci hanno certamente costretto a sentire che non possiamo andare nel mondo per il nostro tornaconto, che in realtà stiamo distruggendo le nostre anime con l'atteggiamento che pretenderebbe di salvarle. La barca della morte, che secondo Lawrence ciascuno deve costruire, non è più un'arca privata in grado di reggere alle tempeste; la barca della morte è l'anima del mondo che affonda come un barcone per le immondizie, sovraccarico. Anche di tutto questo parlano le opere dei SITE.**

A. Castagnaro

DARIO RUSSO, *Free Graphics. La grafica fuori delle regole nell'era digitale*, Lupetti, Milano 2006.

La grafica, o meglio il *visual design*, ha effettuato negli ultimi trent'anni una virata violenta. Si tratta di una svolta di portata inaudita, strettamente legata - anche questa! - all'avvento delle tecnologie digitali. Dei suoi effetti, siamo quotidianamente utenti; quasi sempre inconsapevoli, non abbiamo avuto tempo e capacità per rifletterci sopra né per comprenderla nelle sue sottili articolazioni. Eppure, se abbandoniamo il campo degli utenti, molto spesso solo vittime di questi cambiamenti epocali, anche nel territorio ben più ristretto degli addetti ai lavori, il fenomeno che ha visto cambiare del tutto il design tipografico è stato solo sporadicamente riconosciuto. In questo senso, il recente testo di Dario Russo appare fondamentale nell'affiancarsi a quei pochi altri contributi che hanno indagato un territorio finora vergine, anche se già relativamente sedimentato. Con sistematicità didascalica, Russo chiarisce i lineamenti di un fenomeno complesso e articolato cogliendone i principi fondamentali.

L'avvento delle tecnologie digitali ha consentito di scorporre la tipografia da quello che era stato, sin dai tempi di Gutenberg, il suo supporto: il tipo. In un certo senso, si potrebbe quindi non erroneamente parlare di «fine della tipografia» (o *The End of Print*, per dirla con David Carson). La domanda posta da Sergio Polano risulta pertanto

legittima: **Si può ancora chiamarla tipografia?** Anche in questo campo infatti si è passati dal reale al virtuale, come direbbe Tomás Maldonado, o dagli atomi ai bits, come direbbe il più radicale Nicholas Negroponte. Il *visual design* è quindi diventato anch'esso prodotto esclusivamente digitale con tutti i connotati che ciò comporta. Non solo quell'amplificazione inaudita delle possibilità grafiche, fatto facilmente intuibile, ma anche alcuni effetti peculiari, collaterali e spesso non richiesti: **al di là delle sfumature terminologiche, la presa di coscienza che la scrittura digitale è intrinsecamente diversa dalla vecchia tipografia ha permesso l'affermarsi di una forma testuale figurativa, molto espressiva, che caratterizza la grafica odierna.** Tutto questo, come Russo costantemente richiama, avviene in maniera ancora più clamorosa nella misura in cui s'innesta su una tradizione (tipografica) quasi esclusivamente basata su un ambito rigido e razionale quale quello della Scuola svizzera: **I caratteri odierni non conservano necessariamente le proporzioni della tipografia tradizionale, e la stessa struttura del testo può essere manipolata fino ai limiti della leggibilità per produrre un effetto visivo.** La svolta è decisamente radicale.

Tutto ciò è stato solo talvolta delineato dagli studiosi e pertanto questo testo risulta essenziale per colmare un vuoto. Ma, al di là di questa pur lodevole tempestività, l'autore merita la nostra ammirazione poiché coglie alcune importanti articula-

zioni del fenomeno: e tra esse due mi sembrano di particolare profondità. La prima riguarda il fondamentale legame che esiste tra la *Free Graphics* e il fenomeno diffusissimo, seppur non sufficientemente stigmatizzato, di avvento dello «schermo» come nuovo protagonista della contemporanea quotidianità. Non c'è ambiente di qualunque genere, domestico o pubblico, dove non si possa riconoscere la incontenibilmente crescente presenza – silenziosa e perturbante – di schermi. E andando oltre, di persone pressoché immobili di fronte a essi. La pagina del libro, seppur alla fine ancora vittoriosa come prodotto ultimo, nonostante le innumerevoli apocalittiche condanne a morte, è stata di fatto sostituita da un display dalle caratteristiche radicalmente diverse. Per un grafico si tratta di un salto senza precedenti: **È un dettaglio trascurabile che la risoluzione del monitor, vale a dire la finezza di dettaglio delle lettere, sia di gran lunga inferiore rispetto a quella su carta? E che quest'ultima assorba la luce invece di emetterla? Sicuramente no. Ed è opportuno trasportare direttamente il tipo cartaceo sullo schermo in considerazione anche del fatto che il carattere digitale è camaleontico? Può mutare colore, contorno, disposizione e può persino «rumoreggiare»...**

Ma il testo di Russo, seppur dedito a delineare queste sottili articolazioni, è giustamente orientato a riflettere su un fenomeno più vasto che lega la grafica alla cultura in senso lato: come la crescente dimensione

fluida della cultura contemporanea investe il campo specifico del visual design. **Ma non soltanto l'architettura, il design, l'arte, la grafica – dal *Blur* di Neville Brody ai titoli carsoniani, da *Fuse* ai caratteri informali di Sagmeister – non soltanto il «visibile»... stando a quanto afferma il sociologo Zygmunt Bauman, perfino la società, nel suo stesso funzionamento, si è ormai «liquefatta»: alla rottura irreversibile degli assetti sociali, istituzionali e culturali della modernità, seguirebbe una fase piuttosto instabile e in costante mutamento, una *Modernità liquida*.**

Lo scenario della grafica viene quindi correlato a quello di fenomeni più vasti quali quelli del design e dell'architettura. Sotto la spinta della nuova tecnica digitale, è cambiato lo statuto di quello che in senso assoluto viene definito come «visuale»: oggetti, edifici, automobili, cartelloni, illustrazioni e soprattutto la mutevole iconografia di cui display e tv sono solo finestre. Questo «visuale» è diventato fluido e ludico (oltre che *Free*). Qualunque stazione di servizio o spartitraffico o mobile o depliant pubblicitario, per non parlare di tutto l'enorme indotto che viene da *cartoons*, parchi tematici e quant'altro, mette in scena una tendenza univoca la cui dimensione iperreale è stata notata oltre che da Baudrillard anche da tanti altri fra i quali Soja, Bowler, Eco. Ciò ha fomentato una produzione decisamente «giocattolosa» di architetture – che solo in parte si correla a quanto definito decostruttivi-

simo – ma anche di designer come Giovannoni o Arad e di grafici come Brody. Tutto ciò è meticolosamente scandagliato nelle pagine di questo testo guardando ad esempi noti e meno noti e a realtà particolari quali quella della Scuola iraniana.

Ma la nuova grafica, nonostante la sua dichiarata originalità, spesso ricalca atteggiamenti stereotipicamente avanguardistici. Dichiarazioni di principio sulla propria totale asistematicità sono frequenti così come dirompenti esibizionismi alla Sagmeister. Le connessioni con Marinetti e soprattutto con i costruttivisti russi vengono attentamente rintracciate dall'autore e viene ben individuato il paradossale revival del collage riconducibile a Schwitters: **I designer in questione hanno letteralmente cannibalizzato – e metabolizzato – alcuni artisti d'avanguardia della prima metà del Novecento, realizzando in termini digitali (il che significa industriali o comunque seriali) quello che gli avanguardisti concretavano manualmente.**

Il rapporto tra spazio testuale e spazio fisico e i conseguenti intrecci tra disegno e scrittura, a partire dalla parentela etimologica racchiusa nel doppio significato del greco γράφω sono a fondamento di questa riflessione sulla grafica, e permettono di spiegare il mutuo intreccio tra architettura digitale e grafica digitale. Così, considerato che anticamente «disegnare» e «scrivere» si fondono in un unico termine (γράφω), seguendo il ragionamento di Russo sulla *Free*

Graphics, è possibile arguire che, in forza della sua connaturata ed espressiva fluidità, la scrittura digitale recupera la figuratività dell'originaria pitto-grafia, cosicché il punto più avanzato in termini di progresso tecnologico coincide con il punto iniziale: gli estremi si toccano.

M.S.

«Where are we going?», Opere scelte dalla collezione François Pinault, Venezia, Palazzo Grassi, 30 aprile - 1 ottobre 2006.

Rinnovati i suoi spazi con ristrutturazione operata dall'architetto Tadao Ando, Palazzo Grassi riapre al pubblico. La presentazione di 223 opere della collezione di François Pinault, dal 2005 proprietario della storica sede museale veneziana, rappresenta la prima occasione espositiva espressa dalla sua nuova gestione.

La scelta di puntare soprattutto sulla produzione di artisti ad oggi operanti, unitamente all'ampiezza ed eterogeneità dei linguaggi presi in esame, indica l'esposizione quale credibile riassunto delle espressioni contemporanee, quantomeno di quelle più internazionalmente affermate a livello collezionistico.

Una prima analisi delle scelte di gusto operate da Pinault sembra confermare che il grande mecenatismo, interpretato nell'età contemporanea dall'alta borghesia, ha cessato da tempo di trovare somiglianza e rappre-

sentazione sociale nell'arte che acquista e, conseguentemente, sostiene. Spesso con le sue migliori avanguardie, l'arte appare, stando ai suoi esiti estetici e concettuali, incline alla confutazione di valori e codici di comunicazione della stessa società che gli uomini come Pinault contribuiscono a plasmare. A meno che non si voglia individuare una conformità tra l'imprenditore alla guida di un polo del lusso internazionale (proprietario di griffe come Gucci), e Cindy Sherman, cui la percezione di una «deriva» contemporanea del corpo, in allontanamento dall'io per rispondere alle sollecitazioni dei modelli dominanti, ispira le fotografie qui esposte: monumentali fantocci, dalla confusa identità sessuale, svendono all'obbiettivo un campionario di orifici, secrezioni, accoppiamenti improbabili, fondatori inconsapevoli di una nuova pornografia impersonale e disperata. Ancora una difficile convergenza ideale, almeno con il ruolo sociale del fondatore della holding «PPR», è immaginabile dal «compro dunque sono» provocatoriamente enunciato dal finto manifesto pubblicitario di Barbara Kruger, polemica continuatrice dello spirito Pop Art. E ciò mentre Piotr Uklanski si fa direttamente beffe del committente, risolvendo il suo «Monsieur François Pinault» del 2003 attraverso l'universale simbolo dei pirati (e del veleno...): l'immagine cioè di due tibie incrociate alla base di un teschio, ricavato da un'autentica radiografia del complice, e divertito, soggetto del ritratto. Una più sottile contraddizione

può inoltre intercorrere tra il «dire meno», essenza dello spirito minimalista così approfondito dal collezionista francese, e la ridondanza implicita nella comunicazione di massa, veicolo necessario per conferire valore aggiuntivo ai prodotti della moda e del lusso, al centro della sua attività imprenditoriale.

Il riflesso sull'attività collezionistica del superamento dei grandi movimenti espressivi, e della frantumazione dei rispettivi gruppi, sembra essere quello di una accennata eterogeneità e nomadismo del gusto, giustificati da un deciso individualizzarsi dell'operare artistico e dal moltiplicarsi delle sue possibili «centrali». A questo la curatrice Alison M. Gingeras provvede sul piano espositivo a dare ordine, individuando delle macro aree stilistiche e concettuali, similmente a quanto già sperimentato in grandi collezioni permanenti quali la nuova Tate di Londra. Prende quindi forma un allestimento certamente raffinato che, rinunciando ad una netta divisione in sezioni, avvicina artisti diversi sulla base, si passi il gioco di parole, di «assonanze visive», ovvero comuni tensioni estetiche che prescindono da più profonde intenzionalità di contenuto. Diviene così accettabile, se si accetta questa prospettiva, l'inserimento della pittura di Rothko, dal cromatismo lirico ed emozionante, oltre che spaziale, in un più generale *Impulso Minimalista*, e con essa la bianca «pittura analitica» di Ryman. Un contesto che comprende anche le riuscite sale monografiche dedicate all'opera di un minimalista autentico come Donald Judd,

del quale sono presenti le note realizzazioni metalliche dai severi ritmi modulari, e della canadese Agnes Martin, scomparsa nel 2004: una pittura lineare, impalpabile, dalle geometrie silenziose e dalle quotazioni in vertiginosa ascesa, che lascia in evidenza l'ordito della tela e la sua nuda materialità. Richard Serra, definito dallo stesso Pinault «uno dei più grandi scultori del nostro tempo», affida invece il rigore del proprio stile a materiali più grezzi e vissuti, dall'intrinseca espressività («Floor Pole Prop», 1969).

Particolarmente ricca, e per contrasto visivamente eccessiva, è la sequenza di artisti riconducibili alla moderna interpretazione della Pop Art. Damien Hirst, esponente più celebre della nuova arte britannica, persegue l'esibizione di quanto viene, socialmente parlando, negato alla vista, pur riguardandoci direttamente come individui e consumatori. Le celebri mucche in sezione di «Some Comfort...» del 1996, e l'allineamento colorato del contenuto di innumerevoli confezioni di farmaci, si affiancano ad un iperrealista, nonché tecnicamente ben eseguito, quadro sulla vivisezione. Takashi Murakami fa giocare su tre livelli comunicativi (video, scultura e pannelli fotografici) il personaggio immaginario «Inochi» (2004), in una rappresentazione del Giappone contemporaneo orientata dalle ossessioni della sua vasta produzione visiva di intrattenimento, e dai *manga* in particolare. La ricerca di Jeff Koons viene riassunta dalle sue folli divagazioni *kitsch*, che annove-