
attraverso le parole, attraversando l'architettura

pubblicato in "Tracce di Architettura"
n.25, giugno 1998



Il viaggio tracciato sulla cartina, alla ricerca per un immaginario urbano, "illustrato" da visioni di architettura, colta e domestica, può cominciare tra i fogli, l'inchiostro e le parole "disegnate" di Giacomo Ricci. Una chiacchierata lieve e leggera, un po' sfrontata ed irriverente, decisa ad indagare l'immaginario urbano che, a partire dai paesaggi naturali, attraversa le città, scopre gli ambienti domestici e gli oggetti che li abitano. Ma con Giacomo le parole, sempre fluide e veloci, seguono percorsi autonomi ed imprevedibili e le indagini, di cui sopra, si complicano. Come spesso accade, gli innocenti sono colpevoli, i colpevoli non si trovano più e le prove, tanto faticosamente cercate, sono tutte archiviate.

Il nostro itinerario, in sostanza, percorre energicamente uno spazio dove l'architettura può essere raccontata dal fumetto, il fumetto può descrivere l'utopia e l'utopia può abitare tra le pareti domestiche. Per comprendere questa metafora dell'architettura e del design bisogna stimolare la curiosità e la fantasia; solo in questo modo possiamo intuire il compito che, come architetti e designers, saremo chiamati a svolgere per costruire il ponte "sospeso" sul duemila.

Un ruolo difficile e tortuoso da comprendere che può, però, far propria un'esperienza come quella di Giacomo Ricci che non ha mai avuto il timore di mischiare la cultura "colta" a quella "povera", l'architettura espressionista di Bruno Taut a quella di città come Paperopoli.

Ma ciò che più ha reso significativo il corso di questa chiacchierata è stato scoprire che certi futuri sono molto più prevedibili di quanto non sospettassimo. Ed altri, al contrario, si presentano più inconsueti ed inaspettati al punto di dover chiedere aiuto per decifrarne le nuove parole. In codice, ad un irascibile papero, vestito alla marinara, che non conosce limiti di età e di linguaggio.

Il suo curriculum, per quelli ancora insoddisfatti, è semplice: Giacomo Ricci è un uomo inquieto di 53 anni che insegna presso la Facoltà di Architettura di Napoli, scrive libri, parla con i computers, disegna molto ed ha una insana dimestichezza con la fantasia. Forse per questo appare sempre un po' sospeso, un po' fuori posto, in ritardo o in anticipo.

Vincenzo Cristallo :- *Sei su di una barca in compagnia di Paperino, Escher, Hermann Finsterlin e Moebius. Come vedi questo inconsueto viaggio? Dove pensi che possa approdare?*

Giacomo Ricci : - *E' un viaggio fatto con cari amici che può portarci verso una realtà migliore, in una terra immaginaria, dove l'idea che abbiamo delle cose che ci circondano è del tutto mutata. Paperino rappresenta la mia infanzia e la lotta costante che ognuno di noi oppone al mondo intero; e poi mi somiglia molto, a partire dal carattere. Escher è quello che più mi interessa: egli sovverte la realtà, scambiando il sopra con il sotto, l'interno con l'esterno; determina, insomma, una esplosione del mondo fisico. Finsterlin, di tutti, è il personaggio più snob e rappresenta una mia infatuazione di giovinezza. Mentre Moebius, che considero il più grande disegnatore di fumetti del nostro tempo, rappresenta un amore della mia maturità.*

Moebius è un compagno ideale per fare viaggi di questo tipo; è uno dei pochi ca-pace di raccontare, con storie "semplicemente" disegnate, una metafora potente dell'Utopia, nella quale, più di altre, mi abbandono volentieri quando esco dall'architettura.

V.C - *Nelle cose che scrivi, ma soprattutto nei disegni che realizzi, ricorre spesso l'inquieto ed affascinante pensiero dell'utopia. Un'utopia che dall'architettura espressionista di Bruno Taut discende nelle scene immaginifiche di Moebius, fino a riversarsi nelle ambientazioni complesse ed inquietanti di Escher. La tua, in definitiva, mi appare una costante e testarda ricerca, rivolta alla scoperta del carattere più naturale e domestico dell'utopia. Una indagine fatta attraverso gli strumenti, le suggestioni e le inquietudini del tuo essere architetto che ama la letteratura, scopre l'illustrazione e la grafica ed infine si alimenta di storie a fumetti.*

G.R. - *L'utopia nella mia storia di architetto ed illustratore è un termine capitale. Dirò di più: sono convinto che l'assenza di questa parola chiave nel bagaglio di esperienze che ognuno di noi va, nel tempo, accumulando, ci può solo rendere costruttori del nulla e uomini incapaci di scoprire il nostro futuro.*

*Amo ricordare la definizione di utopia di Walter Benjamin contenuta nel suo *Angelus Novus*. Afferma Benjamin che l'utopia è, nella sostanza, l'inverarsi ininterrotto di avvenimenti che, pur appartenendo al passato, attendono di realizzarsi nel presente. Ogni uomo è un essere atteso che non nasce mai per caso, ed è in possesso, fin dalla nascita, di una dote messianica, consegnatagli dalla storia dell'umanità, sulla quale, le generazioni che lo hanno preceduto, esercitano il diritto morale di realizzare la loro utopia. La teoria di Benjamin è analoga a quella esposta, nel 1919, da Ernst Bloch nel suo *Geist der Utopie - Spirito dell'utopia* - un testo chiave per comprendere il significato dell'utopia nel "moderno". Secondo Bloch l'utopia, un invisibile filo rosso che accompagna la storia dell'umanità, rappresenta la conservazione di tutti i desideri e le aspirazioni degli esseri umani che, annullati nella morte, chiedono udienza alle generazioni futu-*

re affinché vengano accolti e realizzati nel loro presente. Nulla è quindi disperso. Ogni atto, sogno e desiderio viene conservato. Milioni di persone scomparse in secoli e secoli di storia fanno di non essere morte invano, anzi, possono riscattare la loro vita attraverso l'esistenza delle nuove generazioni che rappresentano, in definitiva, la realizzazione del loro futuro.

Ma ipotesi e teorie così forti e suggestive possono realizzarsi, per ora, oltre che in un certo tipo di cinema e letteratura, solo nell'immaginazione e nel capovolgimento della ragione che emerge dai fumetti. La realtà sceneggiata e disegnata dei fumetti è talmente eversiva e potente al punto che nessuno si meraviglia nel leggere una storia nella quale un personaggio si svita la testa, la poggia per terra e questa, poi, continua a pensare e parlare. Ciò dimostra che nel mondo del fumetto e delle illustrazioni è possibile, più che altrove, trasgredire le regole e le certezze della nostra realtà blindata e dove, quindi, è più naturale fare discorsi inconsueti ma seri, tesi alla definizione del nostro futuro.

V.C. - *Da tempo (ed Andrea Branzi fa questa ipotesi in un articolo apparso già dieci anni fa su l'"Architettura" di Zevi), la ricerca e la trasformazione della progettazione degli scenari urbani si sposta continuamente dall'architettura al design, dimostrando che i mutamenti delle nostre città avvengono, oltre che nella direzione consueta dell'architettura anche, e più velocemente, attraverso l'ampliamento del parco oggetti. Attraverso il design. Ma ciò, in accordo con quanto afferma Gillo Dorfles, equivale a dire che le trasformazioni urbane avvengono anche nella direzione dell'arte, del cinema e del fumetto.*

G.R.: - Sono d'accordo anche se queste teorie, profondamente necessarie per immaginare il nostro futuro, rimangono complesse e difficili da articolare. La nostra epoca, rappresentata da una condizione di profonda transizione culturale rende materialmente difficile la pratica del discorso globale e complessivo, ma l'intelligenza e l'energia creativa dell'uomo sono, per fortuna, una potenza vitale che trova sempre il modo di emergere e rappresentarsi, anzi, non smette mai di lavorare e produrre; piuttosto sceglie altre strade. Questa risorsa è oggi più evidente nella piccola scala del design, al quale vengono date più possibilità poiché la si ritiene, a torto, più innocua. Per alcuni il piccolo oggetto domestico poco può rispetto alla complessità del mondo. E allora cadono le difese e le barriere della cultura ufficiale. Si aprono delle brecce nella disciplina "ingessata" del design e dell'architettura dalle quali emergono fughe in avanti, nuovi oggetti e, più in là, illustrazioni e fumetti.

Io, che sono profondamente vichiano, credo che la sostanza dell'uomo non sia mai cambiata. Se questo è vero, quindi, non sono neanche mai mutate le sue attese di fondo. Allora le "trappole" economiche, sociali e culturali che ci hanno costruito intorno non riusciranno a fermare questa profonda insoddisfazione umana che ciclicamente ritorna e che costantemente riempie il nostro desiderio di guardare al futuro. Il design, allora, può rappresentare la scoperta di queste nuove tracce di significati che suggeriscono proiezioni verso il futuro.

V.C.: - *Quali debiti pensi di avere nei confronti della "materia" della grafica e del fumetto?*

G.R.: - I quattro personaggi con i quali abbiamo cominciato questo viag-

gio sono tutti miei grandi creditori e prima o poi so che dovrò ripagarli. Ho forti debiti con le storie squinternate e quotidiane di Paperino, con la grafica metafisico-surreale di Escher, con l'eleganza sperimentale di Finsterlin e con le suggestioni di futuro create da Moebius. Ma devo molto, soprattutto dal punto di vista grafico, al surrealismo, a quella capacità tipica di questa poetica di procedere nelle storie per associazioni, per percorsi analogici.

Nei miei racconti di architettura disegnata, le storie sono composte da "spazi" percorribili solo attraverso questa chiave di lettura surrealista. L'attacco da una inquadratura all'altra avviene attraverso un meccanismo associativo basato su analogie, tipico dei procedimenti automatici legati all'immaginazione onirica che, per questi stessi motivi, mi ha sempre affascinato. Nel sogno la ragione "diurna" viene superata dall'assenza di una logica evidente; è possibile, però, rintracciare un filo che diventa rosso e che lega un insieme di apparenti assurdità in un percorso perfettamente logico.

V.C.: - *Come agli architetti, così ai disegnatori di fumetti - oltre che a scrittori e a registi cinematografici - è consentito scoprire e rappresentare le trasformazioni future delle nostre città e tradurre questi nuovi ed immaginari scenari urbani. Una straordinaria condizione, questa, che ha offerto la possibilità di formulare nuove e meno addomesticate visioni urbane che, trasferite nell'attuale patrimonio dell'architettura e del design, sono, probabilmente, in grado di chiarirne ed ipotearne la trasformazione nella cultura del vivere e dell'abitare che si affaccia al prossimo millennio.*

G.R.: - Sicuramente esiste questa realtà complessa fatta di similitudini e differenze. Io credo che l'architettura nella sua produzione di tipo immaginifico ed utopistico rientri a pieno titolo all'interno di discipline come la grafica ed il fumetto con le quali esiste certamente una genesi comune, una stessa matrice contemplativa. Ma , poi, le strade, inevitabilmente, finiscono per dividersi.

L'architettura, nel momento in cui recepisce i compromessi appartenenti al mondo reale, perde questa caratteristica particolare e subisce un notevole ridimensionamento del suo grado d'immaginazione. E' proprio questa riconosciuta doppia appartenenza che determina l'ambiguità profonda ed ineludibile dell'architettura, sempre attraversata da un complesso confronto dialettico tra la sua anima immaginifica e la sua concretezza attuale.

Così non è per il cinema, il romanzo ed il fumetto poiché questi non hanno debiti nei confronti della realtà, all'interno della quale si muovono in piena libertà. Vivono, insomma, in un territorio autonomo di attuazione che sceglie come e quando vuole (e, soprattutto, soltanto quando ciò sia utile all'economia dell'opera) il contatto con il mondo reale.

E' vero che il fumetto ha leggi di mercato e la grafica si pone al servizio della pubblicità per veicolare un prodotto commerciale, ma è una commistione del tutto marginale se paragonata al rapporto complesso e globale che l'architettura ha rispetto alle tensioni reali. Basta ricordare che la disciplina costruita dell'architettura fa i conti con le leggi della fisica reale, mentre il fumetto usa le leggi di una fisica d'invenzione; anzi, quanto più si forzano le leggi della natura, tanto più il fumetto, soprattutto quello di fantascienza, riesce a produrre straordinarie comunicazioni. Ciò rende il

fumetto e le altre discipline analoghe un terreno altamente favorevole alla speculazione, alla fuga, all'invenzione utopistica.

Per ciò che riguarda più propriamente i possibili scenari urbani ai quali siamo destinati, è evidente che l'architettura e il design concorrono pienamente all'ideazione ed alla costruzione visibile di questi nuovi paesaggi. Nel fumetto, invece, l'immaginazione, che è al servizio di una creatività più immediata e comunicativa, segue percorsi liberi che hanno certamente una grande efficacia nella configurazione futura delle nostre città; questa libertà, però, al tempo stesso, rappresenta il sintomo di un grande malessere dell'uomo.

In sintesi, mentre l'architettura si può considerare un agente che ha in sé una carica positiva nei confronti della costruzione del paesaggio urbano, il fumetto, invece, è una sorta di agente reattivo all'interno del territorio metropolitano che permette la precipitazione degli incubi che provengono proprio da paesaggi costruiti che tanto sereni non devono essere.

Il fumetto, insomma, ha in sé la capacità di assumere la forza di un potente sversatoio delle energie liberate, dei rifiuti metropolitani e dei miasmi che da questi esalano. Basta ricordarsi i fumetti americani degli anni cinquanta per comprendere ciò che stiamo raccontandoci.

In essi l'affollamento di supereroi di tutte le fattezze, taglie e razze non riesce, in ogni caso, a nascondere la condizione oppressiva che l'uomo medio americano vive nelle sue città spopolate, metastatiche, immense. E gli scenari urbani, magari solo accennati per grandi masse scure o luci radenti, tratti febbrili che comunicano le tensioni che in esse si sviluppano, rivestono un ruolo decisivo nella definizione dell'ansia, della nevrosi ossessiva, della schizofrenia che sempre si accompagna ai personaggi disegnati.

V.C.: - *Nella domanda precedente volevo, nella sostanza, affermare che i fumettisti, allo stesso modo dei romanzieri, dei registi o degli artisti, hanno la straordinaria capacità di immaginare, in tutta la loro carica eversiva, le possibili trasformazioni domestiche ed urbane che, un futuro più o meno vicino, può riservarci; essi, insomma, sono in grado di rappresentare, inoltre, con differenti tecniche e strumenti, scenari metropolitani in cui i rapporti che esistono da sempre tra le "cose" e gli uomini, possano mutare del tutto.*

G.R.: - Mi sembra di poter sottoscrivere questa tesi. Ma si tratta di una possibilità che è stata data, soprattutto, al cinema e poi ai libri che hanno rappresentato la fonte ispiratrice di moltissimi film-capolavori, da quando la cultura "alta" ha compreso che il romanzo di appendice, nonostante sia un genere di consumo, era cosa molto più seria di quando potesse apparire ad una prima superficiale lettura. Se vuoi anche Edgar Allan Poe è, in qualche modo, in quanto scrittore-giornalista, autore di brevi, singolari, stupendi, racconti che hanno la stessa funzione del romanzo di appendice, anche se si tratta - come dire? - di "romanzi-lampo". Si sono così scoperti testi nei quali la costruzione di mondi "paralleli" a quello reale, una vera e propria pletora di universi autonomi e contemporaneamente veri e in sviluppo - proprio come accade nel meglio delle intuizioni geniali di Phil Dick -, permetteva la sostanziazione delle tensioni che comprimevano la psiche degli uomini e dall'inconscio emergevano prepotentemente. Per il fumetto tutto questo è, per così dire, "pane quotidiano" anche se la cultu-

ra "alta" fa una certa fatica a rendersene conto e segna decisamente il passo.

Inoltre il fumetto, con la sua natura di mezzo espressivo semplice ed essenziale, paradossalmente, lo rende immediato nella stragrande maggioranza dei casi, molto più del cinema e, per questo, molto più eversivo. Bisogna naturalmente intendersi: il termine "eversivo" va qui inteso nel suo etimo latino "evertere", e, cioè, uscire fuori, sguainare, rivoltare, porre il dentro fuori e il fuori dentro. Esso, cioè, consente molto di più di esteriorizzare il dentro delle cose, stravolgendone completamente il senso, ribaltandolo, tirandone fuori l'opposto. L'eversività del linguaggio fumettistico - o, forse, dei linguaggi che lo compongono -, difficile da controllare e codificare in maniera precisa, è stata la principale causa che ne ha determinato l'abbandono da parte del mondo accademico. Da qui ad essere relegato in un angolo come sottoprodotto culturale il passo è molto breve. L'unico che ha resistito nel tempo ed è riuscito a realizzarne un pieno recupero sul piano del valore culturale è stato Umberto Eco che ne ha riconosciuto la complessa natura epistemica e semiologica.

V.C.: - *Credo che questa riconosciuta carica eversiva e, a volte, disordinata del fumetto, capace di trasformarsi in atti di notevole forza comunicativa, trova facilmente il modo di contaminare e manomettere la struttura precostituita dell'architettura e del design. Nel mondo così vasto e complesso del design questa corrosione sembra partire dalla riscoperta della grafica primitiva di Disney, recuperata, fin dagli anni settanta, oltre che da Ettore Sottsass, da*

Andrea Branzi e Massimo Morozzi. Un lavoro di ricerca e sperimentazione che sembra aver fatto emergere una volontà di paradosso e mostruosità tale da penetrare nelle pieghe delle nostre ossessioni quotidiane mettendo in luce o in ombra, i significati più profonde nascosti dei rapporti che ci legano agli oggetti che abitano le nostre case.

G.R.: - Ti rispondo ricordando una mostra realizzata con mia moglie Antonia nel 1986 dal titolo "La casa Onirica", allestita presso il Centro Ellisse di Napoli. Ciò che allora tentammo di realizzare rappresentava la trasposizione metaforica della nostra casa. Ambienti inventati nei quali erano collocati, oltre ai miei quadri, oggetti, tavoli e vestiti realizzati da noi. Il senso di questa metafora domestica era quello di rendere visibile la mostruosità del quotidiano; di come una casa possa, in fondo, essere un turbinio di flussi incredibili, un universo familiare schizofrenico; soprattutto quando non riesce ad aprirsi al mondo esterno. Questa condizione trasgressiva e tragica dell'animo umano fu rappresentata in quell'occasione - al pari di una provocazione dadaista - da due veri occhi di bue recuperati in un macello, disposti su di un vassoio di argento accostato a due bottiglie di acqua colorata color del sangue.

V.C.: - *Stiamo proponendo una idea dei fumetti e dei personaggi che li popolano come esploratori che guidano l'architettura ed il design per strade e sentieri mai percorsi o forse troppo in fretta abbandonati; ma soprattutto come luogo di sintesi creativa e progettuale dove, meglio che altrove, si può testimoniare l'ambiguità e l'incertezza dei tempi.*

G.R.: - E' certamente così. Il fumetto è questo ed è interpretabile soprattutto come uno dei segnali emergenti più significativi di una certa epoca. Basti pensare all'exasperazione caricaturale dei sentimenti tipica dei fumetti, così vicina, però, all'exasperazione delle sensazioni e degli stati

d'animo che viviamo quotidianamente.

V.C.: - *Parliamo di questa nostra difficile professione di architetti sempre sull'orlo di una crisi globale, delle difficoltà di comprendere dal di dentro l'architettura e dell'indifferenza che ormai suscita in molti.*

G.R.: - Ho, di questa faccenda, una personale e, se vuoi, discutibile visione: molta architettura moderna, rappresentata in larga misura da quella razionalista e funzionalista, è sicuramente poco interessante se non decisamente brutta. Mi rendo conto che questa affermazione non corrisponde del tutto al vero poiché esiste nell'architettura del nostro secolo una grande e complessa articolazione di forme e di pensiero; però, in estrema sintesi, quando il pensiero architettonico si fa cosa, diventando un bene collettivo, entra in un drammatico confronto con il mondo della necessità e della funzionalità a tutti i costi che, spesso - per non dire quasi sempre -, le fanno perdere il suo naturale statuto di bellezza e, paradossalmente, anche le sue potenzialità funzionali, rendendola oggetto inutile e orribile. Nelle Accademie e nelle Università, inoltre, sembra essere diventato estremamente difficile parlare di estetica e di bellezza perché questi termini si ritengono - io penso in maniera estremamente superficiale ed incolta - superati e che, quindi, è inutile continuare a discuterne.

Si è definitivamente perduta - o quasi - quella fondamentale e necessaria capacità di definire il bello e il brutto al punto che la presenza stessa di questi termini è stata abolita nel lessico corrente, nell' "architettese moderno". E un architetto che fa uso di un lessico assolutamente privo di questi concetti, di queste fondamentali categorie del pensiero progettante è un soggetto che trascura le profonde potenzialità del suo mestiere e vive, per questo, in uno stato di perenne confusione e di netta inferiorità culturale ed operativa, rispetto agli architetti del passato. Una autocastrazione violenta, una sensibilità depauperata, un'idiozia completa e suicida: ecco, questi mi sembrano i destini che caratterizzano, al momento, la stragrande maggioranza degli architetti contemporanei, a cominciare dai più "grandi".

E quindi, per rispondere sinteticamente alla tua domanda, l'architettura moderna appare confusa e poco interessante perché i suoi protagonisti hanno abbandonato gli strumenti critici indispensabili alla sua comprensione e sono, di conseguenza, del tutto incapaci di realizzarla. Per questo, poi, geometri, ingegneri, periti edili, arredatori ci "rubano" il mestiere; per questo, ancora, nascono le merloni(bis, ter) che lo minano dalla base: semplicemente perché si sono accorti che gli architetti non esistono più, che hanno rinunciato agli aspetti vincenti del mestiere.

V.C.: - *Allora l'architettura dei giovani architetti, quella che si affaccia sul prossimo millennio a quali linguaggi e metafore dovrà affidarsi per sopravvivere?*

G.R.: - Chiuso purtroppo il discorso estetico, se non lo si riuscirà a rifondare (su basi nuove, non c'è dubbio, ma pur sempre di una fondazione estetica si tratta) l'architetto dovrà puntare sulla conoscenza dei sistemi di tecnologia avanzata intesi come realizzazione del controllo complessivo del territorio. Il suo ruolo dovrà essere quello dell'intermediario "intelligente" tra la inestinguibile carica di aggressività dell'uomo nei confronti della natura e le bellezze da conservare, tutelare e sviluppare in maniera armoniosa; ciò equivale a dire che l'architetto dovrà interpretare, critica-

mente, il rapporto tra l'imprenditore che vuole trarre un profitto dal territorio e la valenza di bene complessivo, pubblico ed esauribile del territorio stesso. Mi richiamo, insomma, alla stessa funzione che l'architetto aveva nella Grecia antica: egli era quello che costruiva la città, le dava forma armoniosa, utile e bella e la città era tutto il mondo vivibile all'interno delle mura. Le mura sono oggi il nostro intero territorio abitabile, spazio siderale compreso.

E' utile ricordare, poi, che la storia non sa che stiamo per entrare nel nuovo millennio e neanche l'architettura ha compreso (ancora) di attraversare una tappa epocale; essa, quindi, procederà con tutte le sue contraddizioni che saranno superabili solo se diverrà, come dicevo prima, uno strumento di intermediazione tra il bene collettivo, rappresentato dal territorio, e la necessità di soddisfazione dei naturali bisogni degli uomini (tra i quali, purtroppo, va immesso, gioco forza, anche quello della rendita e del plusvalore).

V.C.: - *Nella conclusione di un tuo libro dell'88, Casa dolce casa, scrivi che la città dei fumetti ideata da Disney rappresenta il risultato di un connubio, del tutto particolare, tra tecnologia e natura, tra moderno e antico. La casa, in questa città abitata da paperi e topolini, diviene un rifugio, una protezione, l'alter ego di chi vi abita. Una casa, insomma, vista come punto di contatto tra l'abitare moderno, spogliato dell'aggressività e l'abitare antico privato dello stato di soggezione.*

G.R.: - Credo molto in questa possibilità. Nel mondo contemporaneo l'arcaico e il moderno devono poter convivere. La metafora di Paperino, che vive in quel suo modo estremamente singolare, sta proprio lì a testimoniare che possiamo far coesistere dentro di noi e nelle nostre città il concetto di arcaico, inteso come l'uomo che cerca la tranquillità in equilibrio con l'ambiente, e il concetto di tecnologia, inteso come sereno ed appropriato utilizzo di strumenti avanzati che rendono la vita, è inutile nascondere, più facile. Questa è l'idea di Paperopoli, città concepita, in fondo, come un paese, dove stanno abilmente assieme l'orto e l'autostrada, il mastello di legno per lavare i panni a mano e la TV.

In questa condizione di profonda transizione culturale che siamo costretti a vivere, vedo una possibile e concreta via d'uscita per l'architettura e il design e per architetti e designers che dal passato aspirano a trasferirsi nel futuro: cercare di coniugare la nobiltà dell'antico con l'intelligenza della tecnologia moderna in un "equilibrio" tutto ancora da inventare.

Le ultime parole di questa chiacchierata sono spese per discutere sulla condizione della leggerezza come filosofia cui aspirare per cercare di realizzare un piccolo angolo di "equilibrio". Discorso solo accennato. Concordiamo, come su gran parte delle cose dette, sulla difficoltà di abbandonare librerie colme di libri "pesanti", da guardare oltre che leggere, per passare a poche mensole vuote occupate da condensate memorie computerizzate, dall'aspetto innocuo ma dalla potenza sconcertante. Ma siamo d'accordo sul fatto che, e non è poco, vi potranno essere almeno più fiori (veri, ci mancherebbe altro), tra quelle tavole, in compagnia, però, di qualche buon Topolino d'annata, con relativa copertina sgualcita e macchia di sugo, scampato all'ansia della memoria virtuale. Una utile ripassata per mantenere calda la malinconia ed attivare la fantasia per le città che desideriamo e che stiamo costruendo (non si sa mai) sul nostro computer domestico.