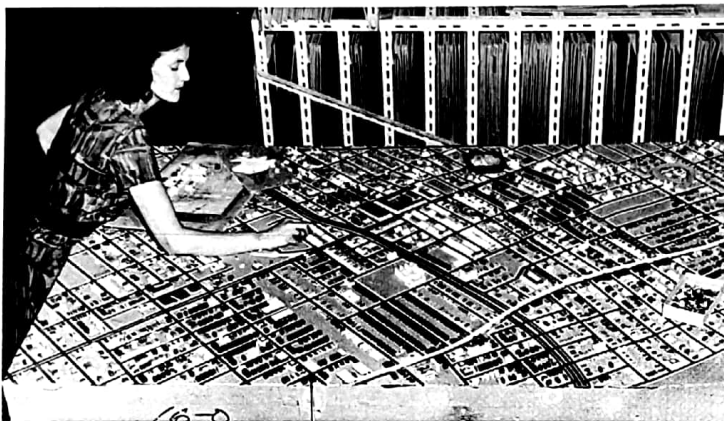


Il modello di Robert Moses

Marc Miller

1967



Nell'edificio del Queens Museum nel Flushing Meadow Park è conservato il "Panorama" della città di New York, un enorme plastico in scala dei *boroughs* della città costruito in occasione della New York World's Fair del 1964-65.

Con la sua superficie di 836 metri quadrati, precedentemente utilizzata come pista di pattinaggio a rotelle, e con i suoi oltre 860.000 edifici, il "Panorama" è un eccezionale monumento all'arte della modellistica.

Durante la fiera circa un milione di persone pagarono 25 cents per fare il giro del plastico su un vagoncino, in una specie di "volo in elicottero simulato". Questo pellegrinaggio quasi cessò dopo la fine della fiera, ma questo capolavoro della modellistica fu conservato. La

metropoli in miniatura fu considerata una celebrazione della città, e nel corso degli anni ha mostrato ai visitatori i cinque *boroughs* della città visibili tridimensionalmente in dettaglio.

Il "Panorama" non è solo un oggetto di grande fascinazione, ma fornisce anche informazioni pratiche. La sua prospettiva a volo d'uccello permette a architetti, imprenditori, urbanisti e semplici curiosi sia di vedere gli errori e i successi del passato che di intuire le possibilità di future trasformazioni.

L'enorme plastico è stato ideato dal presidente della World's Fair Corporation, Robert Moses, ed eseguito da Raymond Lester e dal suo gruppo. Le dimensioni del plastico rimandano alla dimensione dell'esperienza professionale



2

1/3. Un momento della realizzazione,
e due vedute del "Panorama" della città
di New York, 1963.
*During the creation and two views of the
"Panorama" of New York City, 1963.*
Queens Museum, New York.

di Robert Moses: egli era abituato a pensare in grande. Moses è stato per circa cinquant'anni il più prolifico costruttore di New York. Suoi sono centinaia di parchi, l'ideazione di molte autostrade e strade panoramiche, sette dei ponti più importanti, centinaia di edifici privati e pubblici (tra gli altri il Lincoln Center, lo Shea Stadium e il New York Coliseum).

Anche se il "Panorama" era stato pensato come un'attrazione della fiera mondiale, Lester ne curò la precisione, non soltanto l'effetto spettacolare. Usando fotografie aeree e registri catastali, un gruppo di 75 persone lavorò per quasi quattro anni, con un costo di oltre 800.000 dollari, per riprodurre la città in scala 1:1200.

Sono presenti tutti gli edifici esistenti al 1964. Benché la maggior parte siano rappresentati da oltre 200 modellini standard, più di 25.000 edifici furono costruiti individualmente, riproduzioni accurate sul piano architettonico di edifici specifici. Il programma di Moses prevedeva di trasferire a Manhattan le 270 sezioni separate del "Panorama" dopo la chiusura della fiera, ma per inerzia il plastico rimase al Flushing Meadow Park. La gestione e la manutenzione furono affidate allo staff del Triborough Bridge & Tunnel Authority, un'impresa di costruzioni diretta dallo stesso Moses.

Perché il plastico fosse sempre attuale, Lester & Associates avevano previsto degli aggiornamenti annuali.

Nei primi anni '70, Moses si ritirò e il New York City Building divenne il Queens Museum, e il "Panorama" smise di essere un modello utile ai costruttori. La crisi economica della città ebbe pesanti conseguenze sull'edilizia nei cinque *Boroughs*, e ridusse gli aggiornamenti del "Panorama". L'aggiornamento del 1975, con l'aggiunta delle torri del World Trade Center, è stato l'ultimo. Da quel momento gli aggiornamenti sono stati fatti solo da singoli architetti o imprenditori, e a poco a poco il "Panorama" ha perso la sua attualità.

Non si tratta di un plastico sofisticato come altri plastici moderni: quello di San Francisco nell'Environmental Research Laboratory di Berkeley simula addirittura le ombre degli edifici e mi-

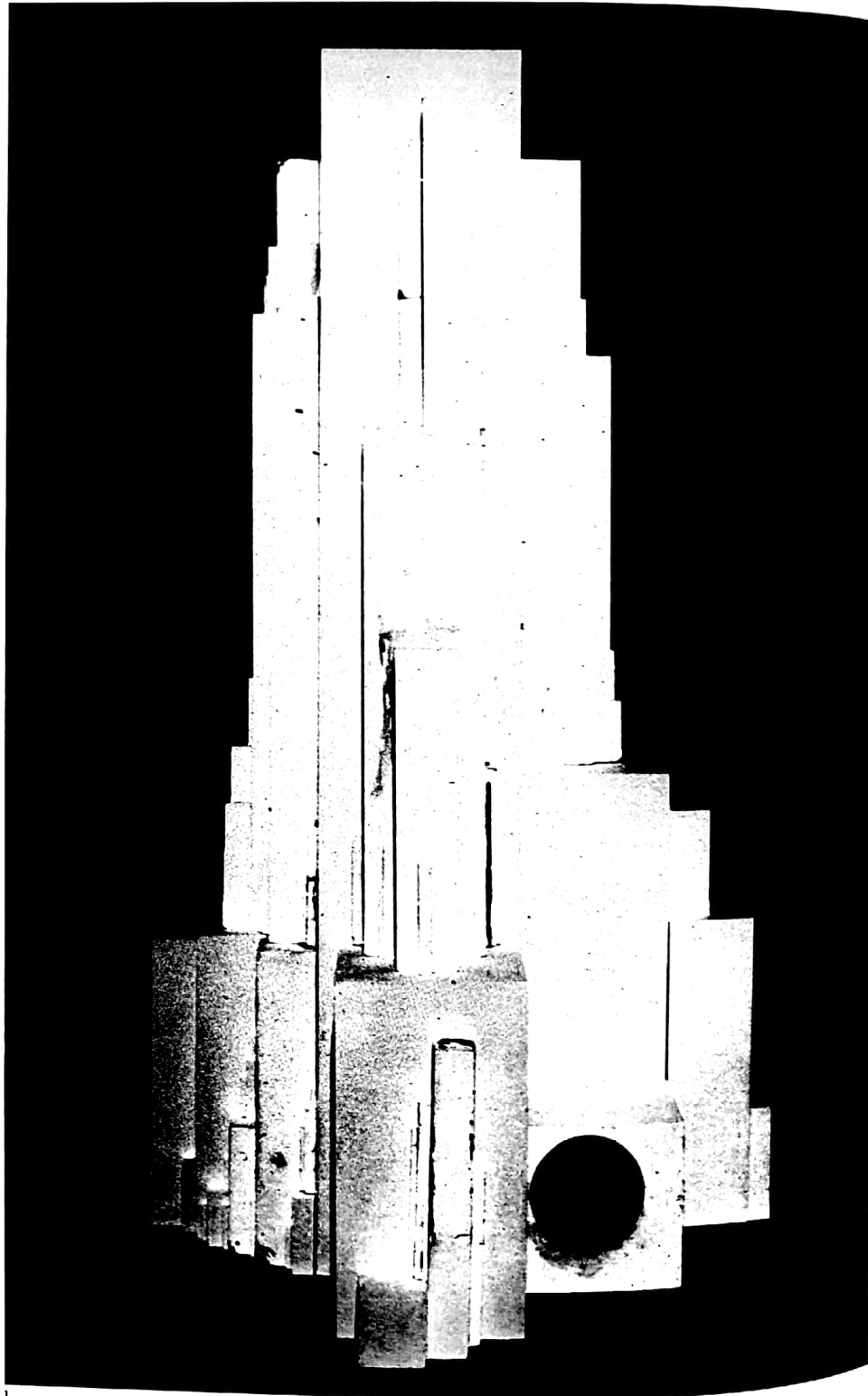
75
sura gli effetti del vento. La maggior parte dei plastici delle più importanti città, d'altra parte, si limita al centro cittadino più densamente costruito. Così come è stato ideato da Robert Moses, il "Panorama" invece comprende tutta la città: è il più grande plastico di città del mondo, una mappa tridimensionale che comprende tutta l'area municipale.

Oggi il contrasto tra questo voluminoso "relicto" della fiera mondiale e l'impressionante sviluppo edilizio dell'ultimo decennio appare evidente. Il "Panorama" è diventato un suggestivo monumento alla città in rapidissima trasformazione, l'immagine di una sua sezione temporale a noi vicinissima ma già possibile oggetto di nostalgia.



La pratica del "modello" e della maquette come "riproduzione in scala ridotta di un'opera progettata, eseguita a scopo di studio e di esperimento", attraversa sia la storia dell'arte che dell'architettura e fa parte del tentativo metodico di designare o di aprire uno spazio, una scena nel mondo delle ipotesi e dei sogni. È una scansione essenziale dell'esplorazione del costruire e del creare architetture e volumi estetici per la città, un prodotto non terminale atto a simulare quello che si desidera fare prima di farlo. Tale prodotto, la cui formalizzazione è legata ad un considerare autonomo dal risultato finale, è un momento che fa precipitare, in chiave visuale e tattile, un "motivo", una struttura tematica, plastica e visiva dell'opera a venire. È un primo passo verso una vicenda da cui partono infinite variabili. Risultato di un manipolare, montare ed incollare, rivela il piacere dell'attesa rispetto all'oggetto reale. Determina la possibilità di un effetto controllato a priori, si trova quindi all'incrocio di un itinerario tra desiderio e ricerca. È un "qualcosa" che pretende di aprirsi, in contorni e forme, materie e colori non ancora definiti, un destino. Richiede pertanto di essere letto come un luogo a sé stante, in cui si incontrano i segni o i sintomi di un fluire che si farà ordinamento e determinazione, testo e contesto. E se il modello funziona come "previsione" ed utopia, secondo una topografia immaginaria non ancora localizzabile, è allora un significativo privilegiato che riassume tutta una serie di significati instabili ed aleatori, prodromi di una sensibilità e di un pensiero concreti. Questa zona di sospensione è un vero e proprio territorio dove si dà corpo a configurazione ed assemblaggi, a metà tra scultura ed architettura, che formeranno il vero paesaggio. Qui i vocaboli si confondono ed arrivano a creare un panorama simulato dell'immaginario, dove tutto è possibile perché le figure create, con le impossibili combinazioni di elementi e di segni, producono, almeno in teoria, un ordine fantastico del reale.

Le avanguardie storiche hanno cercato sin dall'inizio del secolo di liberare - mediante tecniche opportune, quali il collage ed il bricolage - il modello o la maquette dal suo ruolo di enunciato e di premessa ad un oggetto o ad un'architettura di cui si cerca la vita, per conferirgli un valore autonomo e tautologico, poetico ed artistico. L'intento era quella di considerarlo non più quale "meccanismo di passaggio tra una forma e l'altra", ma come effetto energetico a sé stante e "parlante". Il trasporto di senso tendeva a far apparire somiglianze tra i diversi linguaggi, così da abolirne le distanze. Qualcosa come una torsione di proporzionalità che spingeva il progetto creativo, con la sua "perversione" ed intimità, ad eguagliare o almeno ad equivalere a future connotazioni in scala urbana.





1. Kazimir S. Malevič, *Gota*, 1923(?).
Modello restaurato da Andersen, 1970.
Kazimir S. Malevitch, Gota, 1923(?).
Restored model by Andersen, 1970.
85,2x48x58 cm.
Da/From: *Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

2. Kazimir S. Malevič fra le sue opere
all'esposizione "Gli artisti della RSFRS
negli ultimi quindici anni", Leningrado,
1932-33.
*Kazimir S. Malevitch with his works at the
exhibition "RSFRS artists during the past
fifteen years", Leningrad, 1932-33*.
Da/From: *Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

3. Kazimir S. Malevič, *Beta*, 1926.
Kazimir S. Malevitch, Beta, 1926.
Da/From: *Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

4. Kazimir S. Malevič, *Planit*, 1923-27.
Kazimir S. Malevitch, Planit, 1923-27.
Da/From: *Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

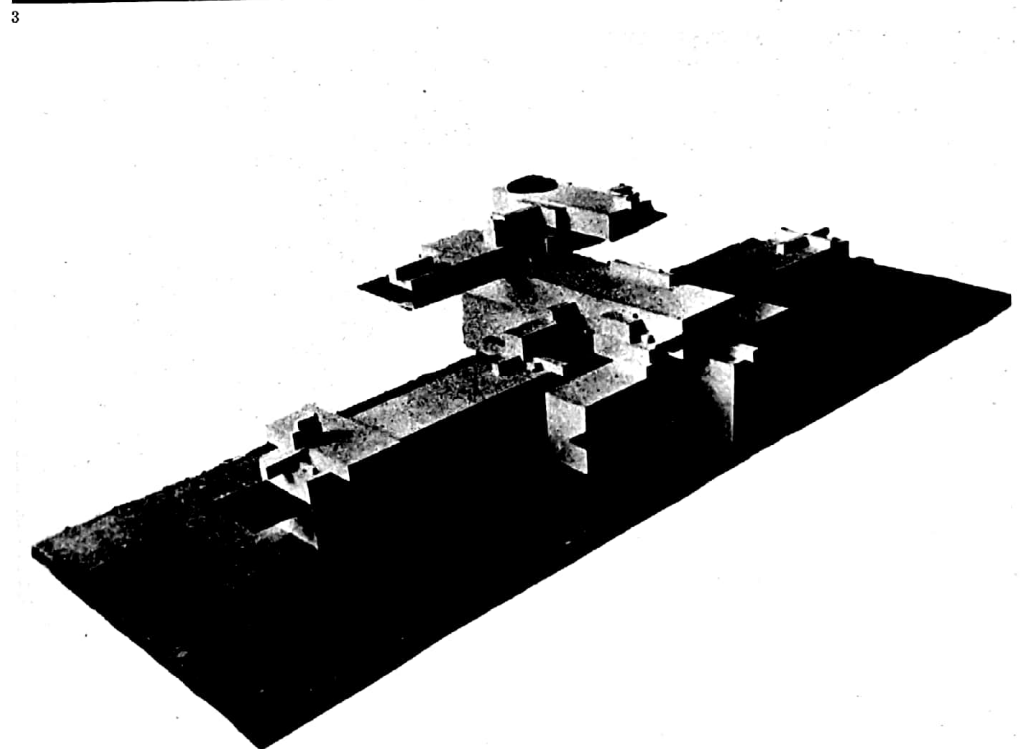
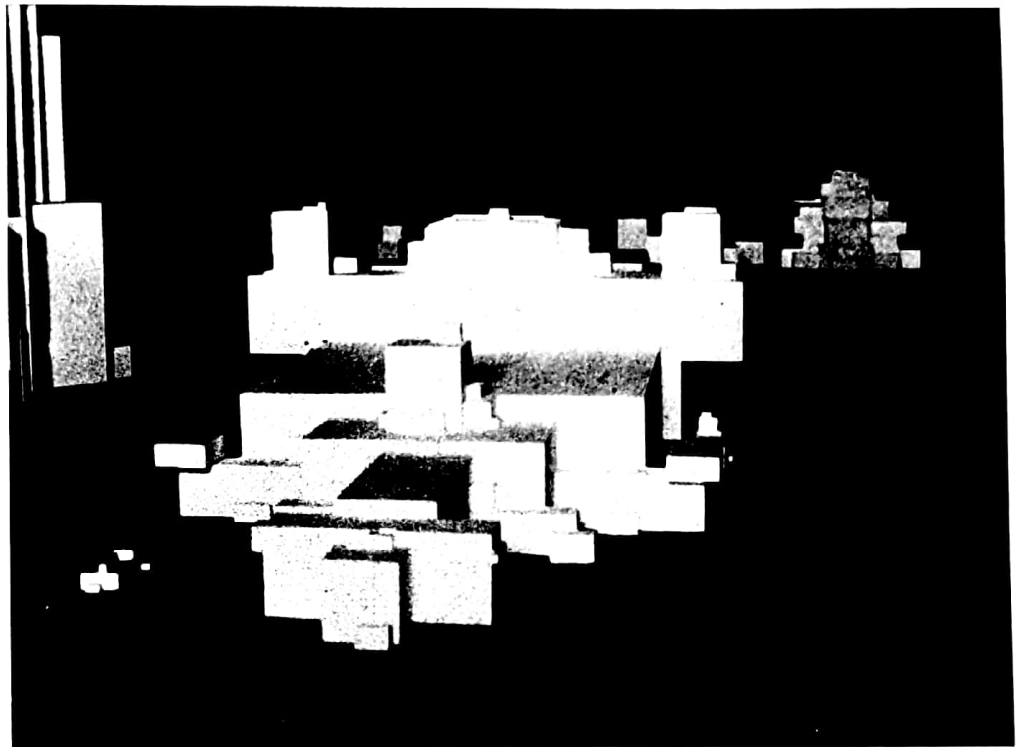
Per i futuristi come per i surrealisti, i percorsi e gli avvenimenti della città comandavano i "moventi" del discorso dinamico e profondo dell'arte, pertanto tutte le forme ed i testi che si realizzavano nel territorio della pittura e della scultura, della letteratura e del cinema, della musica e dell'architettura, erano manifestazioni di un teatro metropolitano. Si offrivano quali "metafore" di strade e di edifici, di quartieri e di paesaggi industriali, dovevano risultare vere esplorazioni della vita quotidiana. Produrre una scultura o una poesia significava ipotizzare un campo immaginario dell'urbano.

Non è allora casuale che a partire dal 1912-1913 questa ricerca di ambiguità tra creatività e metropoli trovi una spinta nell'uso cubista di incorporare oggetti e frammenti di oggetti, tratti dal contesto del banale urbano, per immetterli nello spazio del quadro. Un processo che si assolutizza quando Duchamp, nel 1917, erige a dignità d'arte il *ready-made*. Così uno scolabottiglie come un grattacielo diventano strumenti d'arte, e parimenti l'arte si fa processo di poeticizzazione dell'*environment* urbano.

Una volta varcata la soglia limite che determina i singoli perimetri tra arte ed architettura, la differenza tra creatività e riproduzione, immaginario e vero, prototipo e realizzazione, originale e copia, progetto ed esecuzione, modello ed edificio diventano speculari. Sono l'immagine riflessa, il doppio l'uno dell'altro. Prima l'oggetto-modello era "fuori" dell'arte e dell'architettura, in un esilio grigio e neutro, cosa senza valore, ora si instaura per le sue possibilità di designare e di disegnare l'immaginario.

Ma è con il costruttivismo che la difficoltà di amalgamare le diverse polarità si svolge in senso positivo e reale verso una ricerca visiva ed una configurazione pratica. Nel corso di pochi anni, dal 1915 al 1920, Malevič quanto Tatlin cercano di emancipare la scultura nella direzione di una "costruzione spaziale" e i modelli per gli *Arckitektone* di Malevič o per il *Monumento alla III Internazionale* di Tatlin sono ipotesi per risolvere dialetticamente quest'antitesi.

Applicando i metodi della pittura suprematista allo sviluppo dei volumi nello spazio, Malevič realizza a partire dalle ricerche sui "planiti", databili dal 1915-16, una serie di maquette prima in cartone, 1920-21, e poi dal 1922-23 in gesso, che sviluppano la proiezione del quadrato (nero) nello spazio. Sono volumi nati dalla proliferazione seriale, in verticale ed in orizzontale, di cubi e di parallelepipedi. Di diversa altezza ed estensione, gli *Arckitektone* cercano una dinamica con cui esplorare la "dimensione cosmica del suprematismo", una profondità stratosferica simbolizzata dall'uso del gesso bianco, elemento di costruzione e di conoscenza del mondo. Le



5. Kazimir S. Malevič, *Arhitektone*, 1929 (?).
Kazimir S. Malevitch, *Arhitektone*, 1929 (?).
 Da *From: Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

6. Nicolai M. Souietine, *Arhitektone*.
Nicolai M. Souietine, *Arhitektone*.
 Da *From: Malévitch. Architectones, peintures, dessins*, Paris 1980.

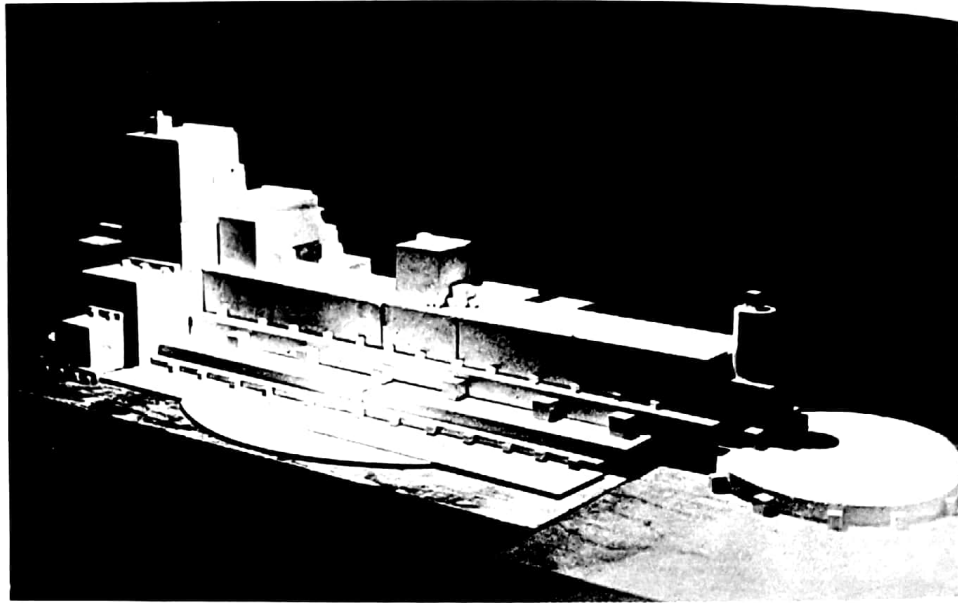
4 (78

maquette suprematiste di Malevič sono “modelli” non solo nel senso concreto, ma teorico. Cercano di “cristallizzare”, attraverso la perfezione dell’esecuzione e la chiarezza della materia, riflettente luce, come l’oracolo suprematista pensasse di edificare la sintesi tra immaginario e reale. Seppure materializzano una traiettoria possibile delle forme pure, il loro esistere quali prototipi deve sempre rimandare ad una presenza “immateriali”, la “luce” laica e spirituale che illumina la società. Inoltre il sistema ortogonale, a croce, su cui la materia bruta si conforma, è segno di un trapasso e di un transito, dall’oscuro all’illuminato, dall’informe alla forma elementare, che solo la funzione di sintesi e di misura, tra alto e basso, celeste e terrestre, può dare.

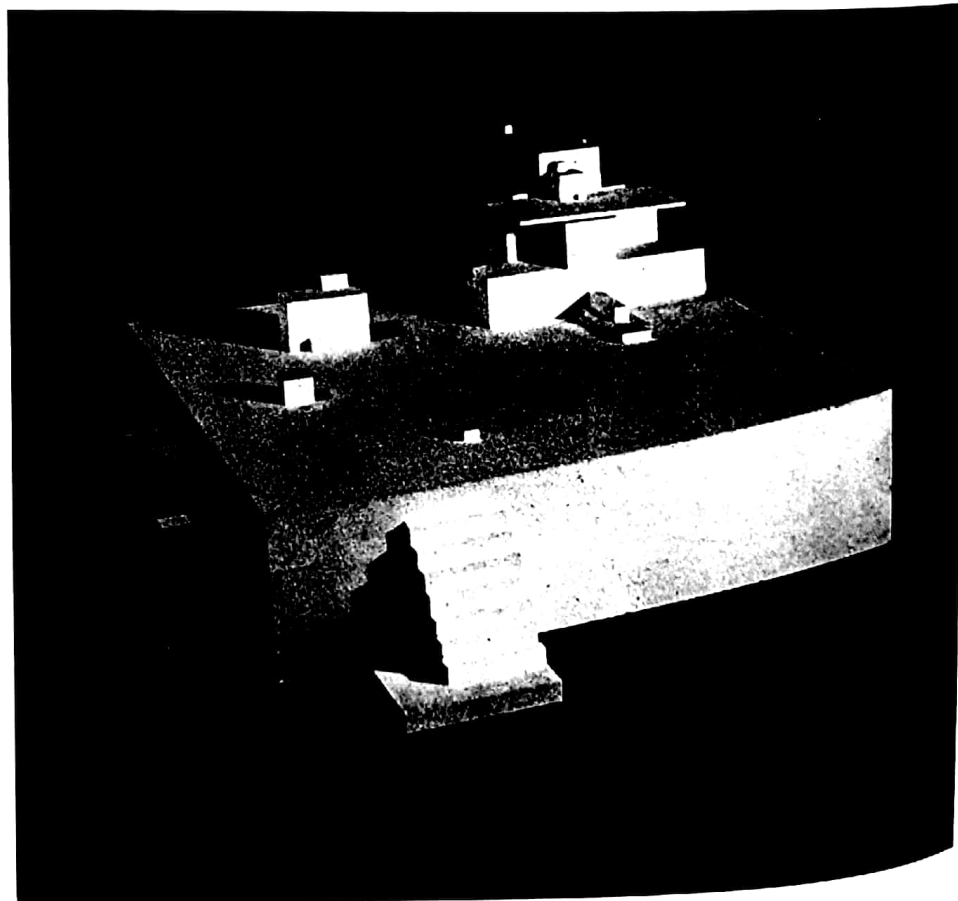
Le maquette, apparse prima a Vitebsk nel 1920-21 e poi nel 1926 a Leningrado, sono “sculture” che per la loro luminosità e perfezione dovranno servire da alfabeto (si intitolano infatti *Alfa, Beta, Zeta*) che funzionerà da struttura assiale per progettare il linguaggio dell’attualità (planita = costruzione attuale). Anche se non ricorre solo alla geometria euclidea, che giunge a catturare in figure ultime ed immobili, come il cubo ed il parallelepipedo, il senso utopico, il modello di Tatlin obbedisce ad un canone dinamico ed energetico che vede al centro i luoghi esemplari, ed in periferia la costruzione e il sostegno agli stessi. Immagina il sogno utopico come un intreccio di momenti, non più compatti, ma attraversati da pieni e da vuoti, e prima di tutto risultato di “montaggio”. È un costruire basato sia sulle materie quanto sull’azione umana, come documentano le fotografie della realizzazione e dell’innalzamento del primo modello (1920), presentato a Pietrogrado, che nasce sul lavoro collettivo o per lo meno unificabile, la cui finalità è l’innalzamento progressivo di un luogo ideale, la III Internazionale, quanto il suo “modello”, che hanno però forme concrete e reali.

La costruzione della maquette per il *Monumento alla III Internazionale* riflette quindi una rosa di significati, sottende i principi e i fondamenti di un qui-ora, che doveva diventare altrove-futuro. L’intuizione che il modello possa servire a catturare la “germinazione”, vero processo energetico prima dell’elaborazione dei particolari, diventa, a partire dagli anni Venti, pratica creativa generalizzata. Vi si cimentano Klučis e Časnik, Leonidov e Kloutsis, le cui maquette di costruzioni tridimensionali e di edifici, di architetture e di chioschi per radio, combinano tra loro gesso e legno, cartone e vetro, allo stato grezzo e dipinti, traducono una visione materialista che solo l’oggetto, con la sua inespressività e non-soggettività, riesce a comunicare.

Nella scelta che presiede alla selezione dei materiali e delle tecniche di esecuzione e di pit-



5



6

7. Il monumento di Vladimir J. Tatlin alla III Internazionale trasportato in corteo in occasione del I maggio 1926 a Leningrado. Nella seconda immagine, da sinistra: Dimisic-Tolsztaja, Tatlin, Sapiro, Mejerzon. *Two pictures of construction of the monument to the III International, 1920. In the second picture, from left to right: Dimisich-Tolstaia, Tatlin, Sapiro, Mejerzon.*
 Da / From: Paris/Moscou 1900/1930, Paris 1979.

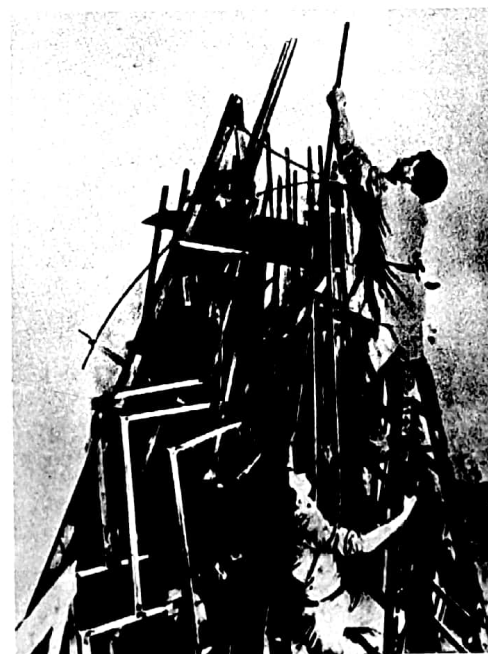
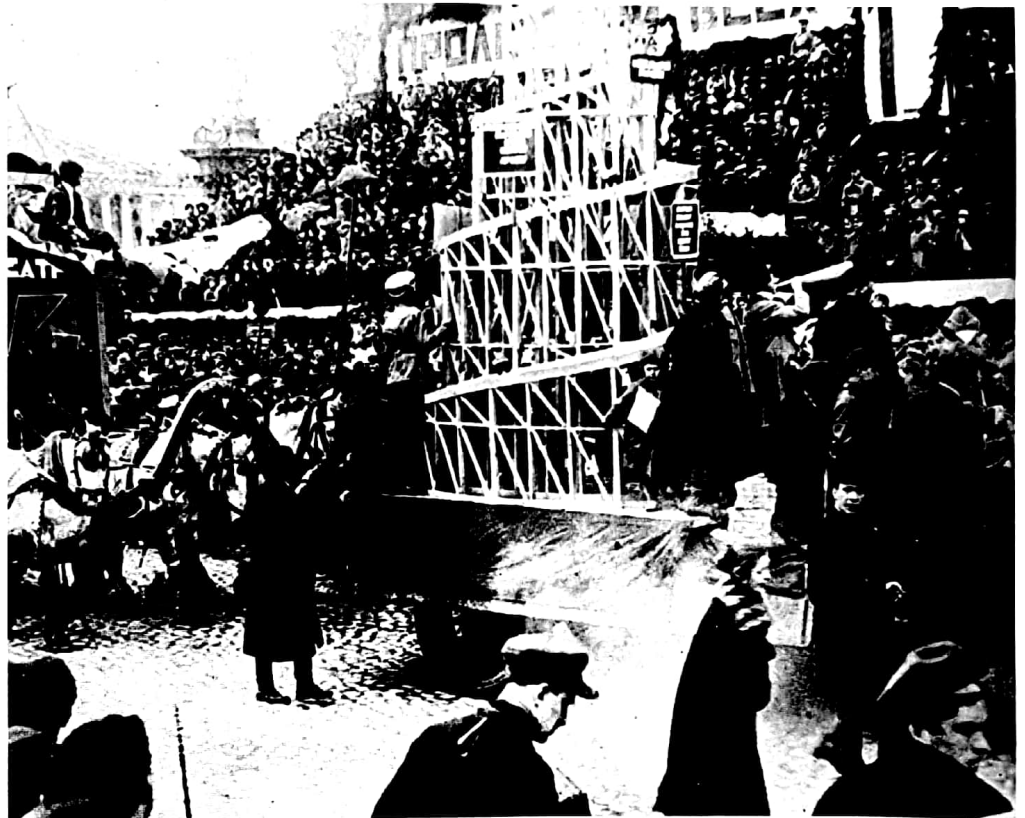
8, 9. Due immagini della costruzione del monumento alla III Internazionale, 1920. Nella seconda immagine, da sinistra: Dimisic-Tolsztaja, Tatlin, Sapiro, Mejerzon. *Two pictures of construction of the monument to the III International, 1920. In the second picture, from left to right: Dimisich-Tolstaia, Tatlin, Sapiro, Mejerzon.*
 Da / From: Larisza A. Zsadova, Tatlin, Budapest.

tura del modello, in *Haus eines Künstlers*, 1923, e *Haus Medon*, 1929, di Theo van Doesburg si percepisce l'esigenza di leggerezza e di trasparenza, quasi che la visione miniaturizzata delle "archisculture" neoplastiche dovesse condurre alla definizione di un vuoto, astratto ed esemplificato. Contemporaneamente l'assenza di spessore e la modularità delle superfici in cartone leggero indica un costruire, in orizzontale ed in verticale, basato sull'equilibrio e sul poliuso dei pesi, piani, volumi e colori. L'effetto di instabilità (si pensi invece alla monoliticità degli *Arkitektone* di Malevič) che si percepisce nei modelli De Stijl è infatti dovuto alle infinite ed intercambiabili proprietà degli standard usati. I moduli (*modellus* è diminutivo di *modulus*, misura o modulo architettonico) mettono in essere un "perpetuum mobile", sono leggeri e modulari perché spostabili e capaci di entrare, come in un gioco di carte, in un complesso circuito di scambi di forme e di identità.

Le stesse istanze ad un'elaborazione primaria ed elementare regolano le maquette per *Airport*, 1928, in rame argentato, di Georges Vantongerloo, quanto le *Structures de la Maison spatiale*, 1930, di Jean Gorin, plastici che, secondo i dettami neoplasticisti, spingono a convivere "realtà naturale ed astratta", e a raggiungere la "solenità assoluta delle forme". Per questi artisti che, come Mondrian, vedono nella pittura e nella scultura una tappa verso l'architettura, la maquette è un "modello" di comportamento, un progetto di esistenza, si configura come possibile fare. All'orizzonte sta un modello di esistenza che può sfociare nella sfera produttiva con Tatlin e Van Doesburg, oppure rimanere nel territorio dell'utopia, da Malevič a Mondrian, così da iscriversi nello spazio, senza ostacoli, dell'Altro alla Storia.

La pretesa di lavorare solo sull'ordine sintattico ed astratto delle forme e delle figure, che compongono l'immaginario, costituisce un discorso che esclude il banale e l'effimero. Nel recinto sacro delle avanguardie russe ed olandesi si rifiutano infatti i codici "rovinati" dalla storia e dal presente, se ne cercano di nuovi e di futuri. L'invocazione è per un sistema che non mimi quello della realtà oggettiva.

Partendo dalla stessa premessa i dadaisti invece arrivano ad operazioni opposte. Degrada il modello o la maquette architettonica con l'immissione di materiali trovati, cercano di rompere con le abitudini linguistiche per negare ogni convenzione o ogni accademia. Ricorrono allo spaesamento per creare quel "paradiso" dove ogni cosa ed ogni segno rinascono diversi. Anche essi vogliono "riformare" l'arte per istituirla come nuova lingua, tuttavia l'universo del collage polimerico di Janco e di Schwitters, di





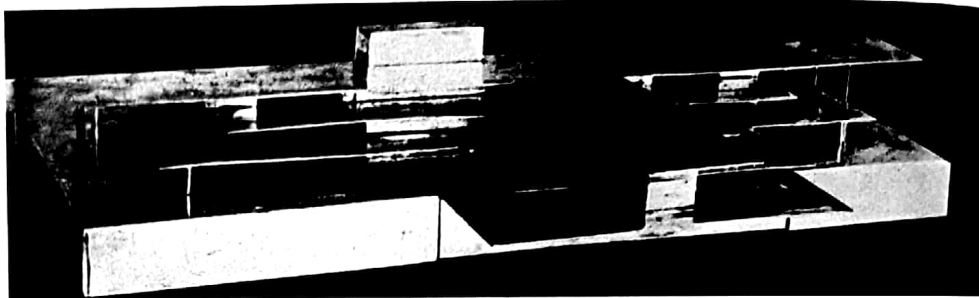
10. Kurt Schwitters, *Haus Merz*, 1920.
Kurt Schwitters, *Haus Merz*, 1920.
Da/From: John Elderfield, *Kurt Schwitters*,
London 1985.

11, 12. Georges Vantongerloo, *Airport: tipo B, serie A*. Parigi, 1928. Rame argentato.
Georges Vantongerloo, Airport: type B, series A. Paris, 1928. Silvered copper.
37,5x20x6,5 cm.
Da/From: *Georges Vantongerloo*,
Washington 1980.

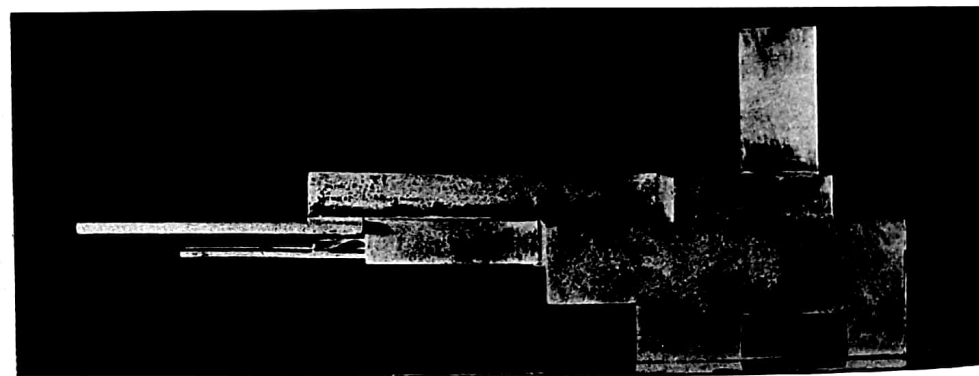
13. Georges Vantongerloo, *Airport: tipo A, serie A*. Parigi, 1928. Rame argentato.
Georges Vantongerloo, Airport: type A, series A. Paris, 1928. Silvered copper.
45x22x10 cm.
Da/From: *Georges Vantongerloo*,
Washington 1980.

Ernst e di Haussmann, fatto con frammenti o rifiuti, serve a "predicare" "la consapevolezza delle cose e del loro tessuto sensoriale". La visione del modello ne esce interamente condizionata. La scelta che informa la selezione delle materie e del loro assemblaggio non è più il "prototipo", ma l'oggetto trovato, pertanto lo scopo è sapere non solo quali idee veicola, ma quali effetti produce. Le maquette di Schwitters, *Haus Merz*, 1920, e *Schloss und Kathedrale mit Hofbrunnen*, 1922, comportano una continua aleatorietà e confusione dei tracciati progettuali. Introducendo nei modelli rotelle e giocattoli, bottoni e fondi di scatola, le regole di formazione del discorso architettonico escono "confuse". L'essere associate al gioco e all'incidente, all'ironia e alla frivolezza, che obbediscono non solo ai richiami di una critica sociale quanto alla ricerca di una disseminazione di sensi imprevedibili, le disorienta.

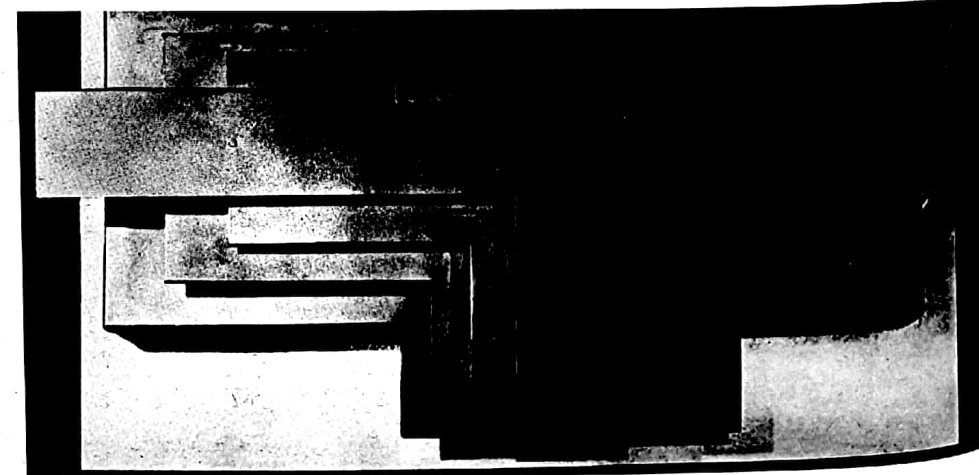
L'incontro fortuito tra la casa-meccanismo e la torre-giocattolo con il bottone-finestra sfugge alle definizioni di qualsiasi identità architettonica, apre un circuito che esce dalla logica d'esperienza normale. Abbandonandosi alle equivalenze inusitate tra oggetto ed architettura, le maquette dadaiste, con i loro non-sensi, oltre ad implicare una parodia del progettare, trattano l'effetto secondario, indotto dal recupero del "reale". Ricomponendo frantumi e residui del quotidiano, senza alcuna preoccupazione che non sia visuale, si esce dalla logica dell'uso, con le sue pienezze ed i suoi equilibri, per entrare nella disseminazione del piacere, dove l'immagine non fa più corpo con una finalità, ma suggerisce una rottura, una dislocazione e un disordine, che non hanno niente a vedere con la preoccupazione dell'ordine estetico e linguistico. Gli *assemblages* dadaisti sono configurazioni del caso, che diventano ipotesi del costruire "fuori di ragione". Gli oggetti hanno una circolazione "diabolica", si muovono in senso scandaloso ed onirico, così da dare origine a nuovi insiemi architettonici, non legittimati, che non possono rivendicare un progetto, né una storia, se non quella della banalità. È come se il modellare ed il conseguente costruire fossero investiti da una diversa attitudine ed un diverso pensiero, e la pratica stessa di montare e incollare, manipolare ed incastrare si trovasse implicata nel gioco del desiderio. L'energia sensuale e sensoriale, unita al fascino iconoclasta del dadaismo, si scioglie in piacere spettacolare quando l'oggetto diventa "personaggio" di carne e di viscere, morbide e soffici, nelle *soft sculptures* di Claes Oldenburg. Anche se il suo procedere rimanda alla capacità dadaista e surrealista di tirare fuori dall'estensione omogenea del quotidiano alcuni oggetti per inserirli nell'arte, presenta però un'attitudine diversa, decisa-



11



12

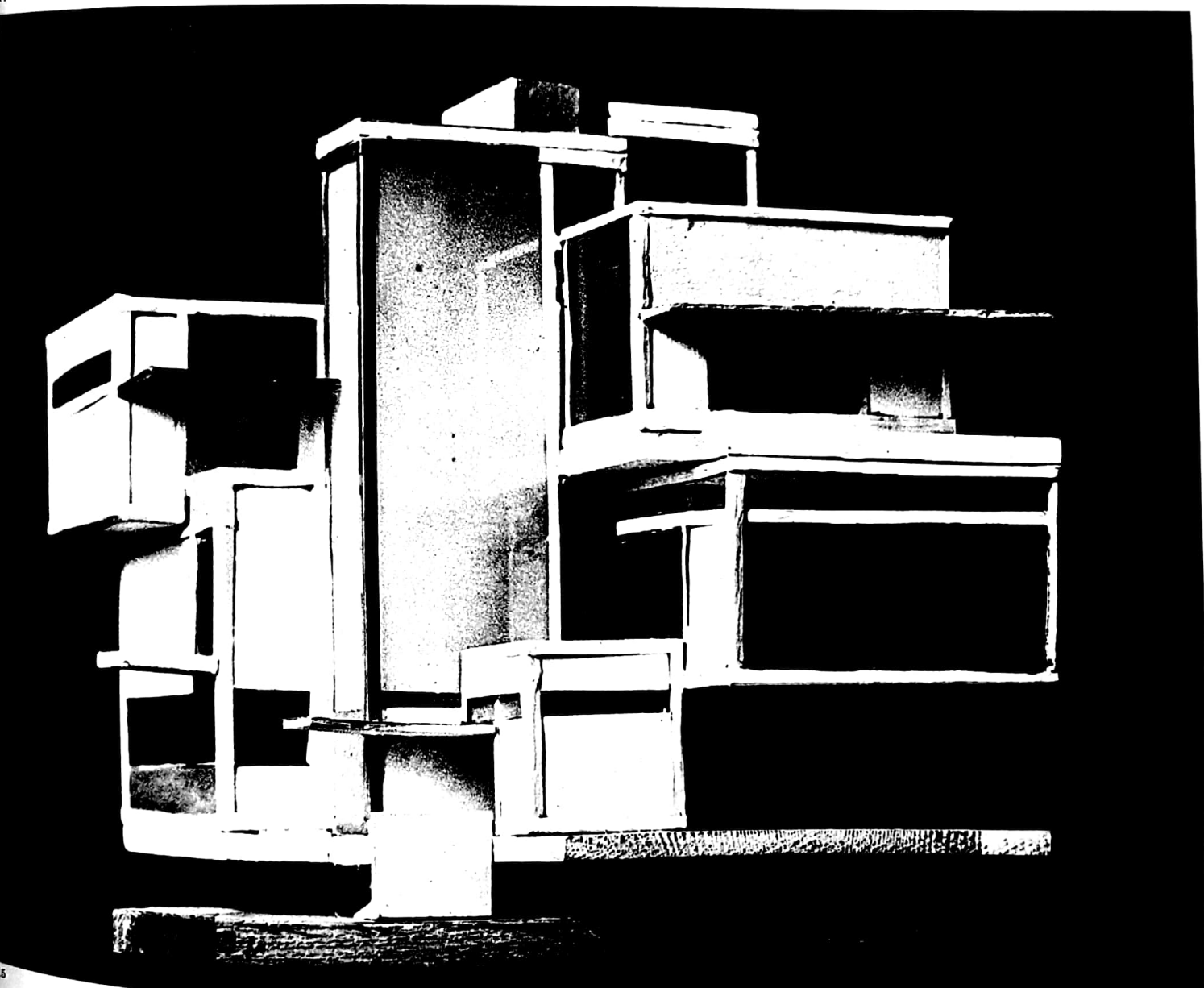


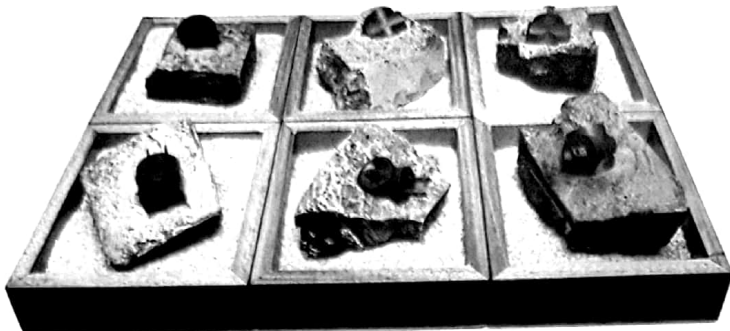
13



14. Kurt Schwitters, *Schloss und Kathedrale mit Hofbrunnen*, 1922.
Kurt Schwitters, Schloss und Kathedrale mit Hofbrunnen, 1922.
Da/From: John Elderfield, *Kurt Schwitters*, London 1985.

15. Theo van Doesburg, C. van Eesteren, *Haus eines Künstlers*, Parigi, 1923. Ferro, specchio, acciaio, alluminio.
Theo van Doesburg, C. van Eesteren, Haus eines Künstlers, Paris, 1923. Iron, mirror, steel, aluminum.
Photo Van den Bichelaer.





16

16. Claes Oldenburg, studi per *Giant 3-Way Plug*, 1970. Gesso dipinto. *Claes Oldenburg, studies for Giant 3-Way Plug, 1970. Painted plaster.* 12,7 x 12,7 x 12,7 cm. Photo Geoffrey Clements. Courtesy Sidney Janis Gallery, New York.

17. Claes Oldenburg, *Giant 3-Way Plug*, situata all'esterno dell'Allen Memorial Art Museum, Oberlin, Ohio. Acciaio, bronzo. *Claes Oldenburg, Giant 3-Way Plug, located outside the Allen Memorial Art Museum, Oberlin, Ohio. Steel, bronze.* Photo Roxanne Everett.

18. Claes Oldenburg, proposta di ampliamento, alternativo al progetto realizzato di Venturi e Rauch, per l'Allen Memorial Art Museum, 1979. *Claes Oldenburg, proposal for enlargement alternative to the plan by Venturi and Rauch, for the Allen Memorial Art Museum, 1979.* Photo Allen Memorial Art Museum, Oberlin.

mente più ampia. L'entità estrapolata non viene considerata immagine generica del mondo, fatta quindi sparire nel collage di altre genericità pittoriche e scultoree, ma viene esaltata per la sua identità, per il suo fascino e la sua distinzione, che la differenziano dalle altre. Per ottenere questa superpersonalizzazione, Oldenburg non umilia l'oggetto, come Duchamp, stravolgendolo nella funzione o nel nome, ma lo esalta nella sua singolarità più assoluta. Erige un monumento alla sua identità, che - come nella miglior letteratura psicologica - è sempre fragile e mancante, indifesa ed occulta.

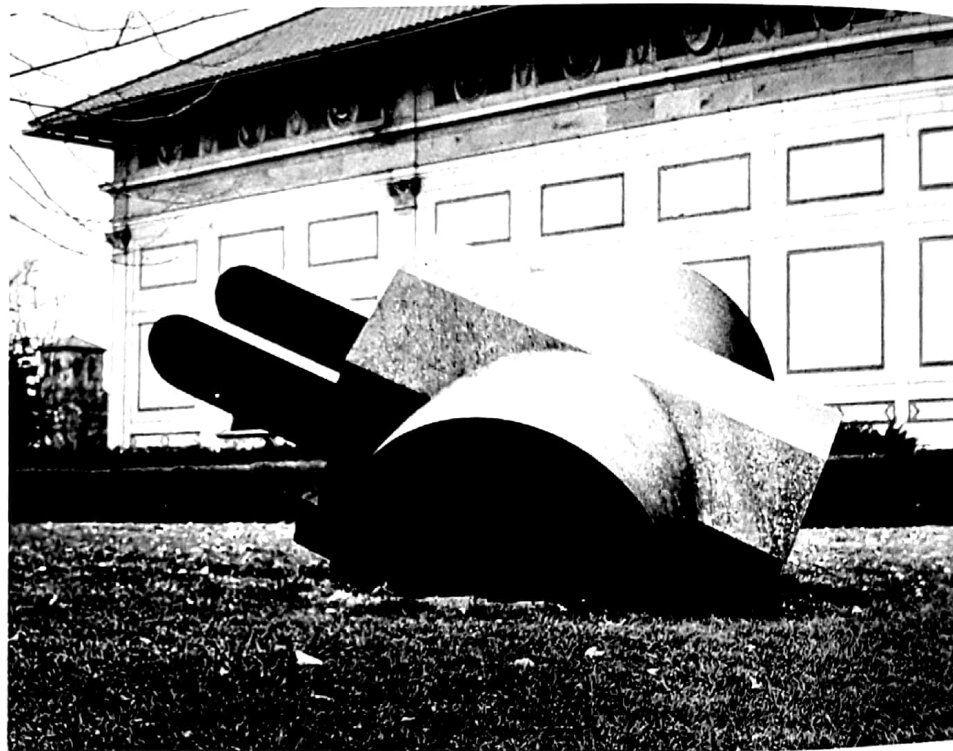
La procedura con cui ha ottenuto simili risultati di iperidentificazione, emotiva e sensoriale, personale ed urbana, è conosciuta: ricorso alla grande scala, alla qualità morbida e sensuale delle materie, collocazione in sintonia con la storia del luogo. Ha esaltato i valori tattili e ambientali, così da trasformare il quotidiano in "originale". Espellendo una figura ed enfatizzando la sua personalità di corpo, morbido e mobile, Oldenburg ha promosso l'oggetto al ruolo di attore, capace di passare dal comico all'osceno, dal tragico al sentimentale. Potenziandone la corporalità e i gesti, gli ha assegnato un compito "glorioso".

L'oggetto è tessuto di vita, "pensa", presenta tremori e convulsioni che contrastano con la sua origine rigida e paralizzata. A volte nell'ambiguità del suo stato sospeso e fluido, tra corpo e cosa, rivela una ricchezza erotica. Toccata ed interrogata, la sua epidermide si gonfia e si ritira, sottende interiorità sensuale e paradisi nascosti. Sia le modalità di apparizione di una macchina per scrivere sia quella di un ventilatore seducono per la loro dolcezza cutanea, che richiama il calore profondo di sostanze segrete.

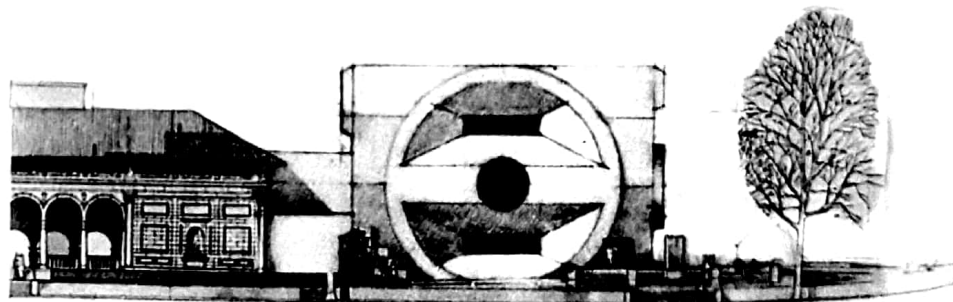
Tutto questo campionario sensuale porta alla luce la virtù del "desiderio" che costruisce sempre combinazioni e miscugli incontrollabili ed imprevedibili. È il desiderio che provoca la vivificazione delle cose quanto il fiorire sognato delle materie. La sua esplosione rompe l'immobilità e mette in crisi le entità definite e nette. Crea vertigine e caos.

Mobilità, elasticità, plasticità, defezioni sinuose e sensoriali degli oggetti, queste qualità si proiettano nell'afflusso carnale e materiale che spinge Oldenburg a far crescere i suoi lavori.

At the bottom of everything I have done, the motive of most radical effects, is the desire to touch and be touched. Each thing made is an instrument of sensuous communication. Subject is more a device of engagement than something important in itself. The coming out into space (into real space) of the painting, the touchability of the painting, the isolation in space of the painting - "floating color" - all this having to do more with the period of *The Store*. The performances



17



18

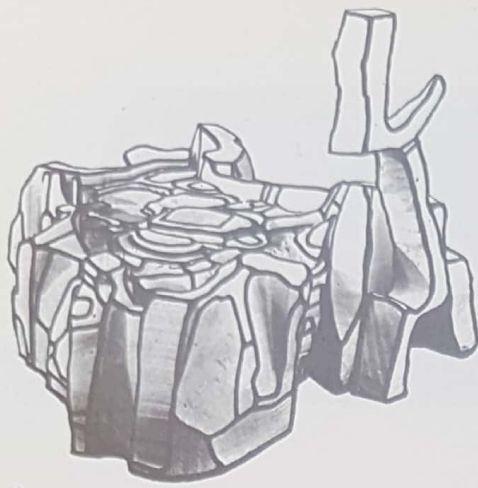


19. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Balancing Tools*, 1983. Cartone, metallo e legno dipinti. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Balancing Tools*, 1985. Cardboard, metal, wood, painted. 29 x 24 x 37 cm. Photo Ivan Dalla Tana.

20. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Study for Flashlight*, 1979. Carta e legno dipinti. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Study for Flashlight*, 1979. Paper, wood, painted. 29,2 x 15,6 x 14,6 cm. Photo Ivan Dalla Tana.

21. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Study for Hanging Soft Fan*, 1986. Tela, corda, legno, cartone, smalto a spruzzo. Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, *Study for Hanging Soft Fan*, 1986. Canvas, cord, wood, cardboard, spray enamel. 114,3 x 33 x 27,9 cm. Photo Ivan Dalla Tana.





22. Jean Dubuffet, maquette per Castelet
L'Hourloupe.
Jean Dubuffet, maquette for Castelet
L'Hourloupe.
Da/From: Jean Dubuffet, *Edifices*, New
York 1968.

23. Charles Simonds, maquette.
Charles Simonds, maquette.

22

4(7 84

are a way for me to touch the world around me (and be touched). A studio or academy of touch, in which the players and audience are made aware of their bodies. (Oldenburg 1966)

L'idea della crescita, o meglio di qualcosa che si dilata, sollecita l'immaginazione a cogliere nell'oggetto e nel quotidiano una forza dinamica, una vitalità che lievita e fa gonfiare i "corpi". Dal momento della liberazione epidermica, intorno al 1960, le sue modalità di sviluppo hanno ubbidito ad un accrescimento continuo. Lo sviluppo fisico è termine di maturazione e di durata vivente, tanto che l'artista seguirà l'oggetto in tutti i suoi stadi di crescita, dalla nascita dell'oggetto trovato alla piena maturità dei *large scale projects e monuments* e delle architetture, in collaborazione con Coosje van Bruggen, i cui progetti datano dal 1965.

A questi "sogni" oggettuali che presagiscono architetture a forma di molletta, di lettere di alfabeto, di aspirapolvere, oppure ponti le cui arcate sono ad immagini di grandi viti, o fontane che si configurano come ciliegie o arance, corrispondono maquette e modelli, realizzati in stoffa e gesso, legno e cartone, oppure oggetti quali cucchiari o porzioni di bicicletta che Oldenburg seleziona nei mercati e nei negozi della città: la scelta cade sempre sull'ombelico urbano. Attraverso la sua visione, nel modello, i corpi spenti di un paio di forbici o di una *3-way plug* trovano un'altra vita, si trasformano in grattacieli o campus universitari. Segnano una svolta cinoica nel modo di pensare l'intervento a grande scala, sia esso edificio o quartiere, monumento o scultura.

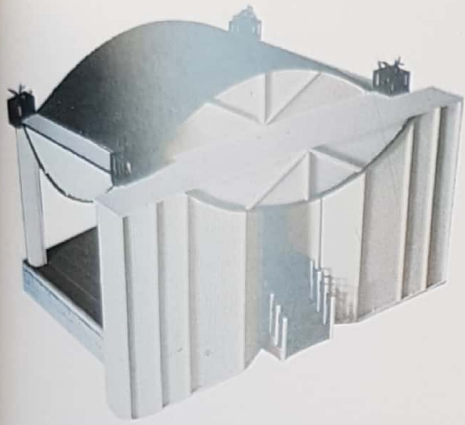
Ciò che Oldenburg propone è l'essenza immaginaria del costruire in tutte le figure reali e

non astratta della società dei consumi. Sceglie "cose" e colleziona merci, quali souvenir kitsch od utensili, come la *Flashlight*, prototipo per il *large scale monument* di Las Vegas, perché "senza obiettivo, senza durata, senza avvenire". Li fa accartocciare sul proprio vuoto e li rende totem di una cultura del prodotto che rende ogni cosa immediatamente obsoleta. Sono immagini "replicanti" della banalità quotidiana.

Con la messa in architettura dell'oggetto, alla fine degli anni Sessanta, il percorso aleatorio e casuale del modello-scultura si solidifica. Viene analizzato e decifrato, assume un senso e "si vede". Molti artisti anche provenienti da territori informali, come Jean Dubuffet, o cinetici come Nicolas Schöffer, si inventano "architetture d'artista". Propongono edifici o torri abitative, i cui modelli sono senza forma, in gesso dipinto (J.



23



24. Siah Armajani, *Banostano*, Mitchell, South Dakota.
Siah Armajani, Banostano, Mitchell, South Dakota.
 25. Siah Armajani, *Closet under Stairs*, 1985.
Siah Armajani, Closet under Stairs, 1985.
 276 x 101 x 216 cm.

26. Siah Armajani, *Buffet in between Window with Open Shutters*, 1984-85.
 Vetro, legno dipinto, specchio.
Siah Armajani, Buffet in between Window with Open Shutters, 1984-85. Glass, painted wood, mirror.
 218 x 223 x 142 cm.



25



26

27. Michael McMillen, *Inner City*, 1977.
 Installazione.
 Michael McMillen, *Inner City*, 1977.
 Installation.
 3,3x3x3,6 cm.

28. Thomas Schütte, *Studio II*, 1982-83.
 Thomas Schütte, *Studio II*, 1982-83.

86

Dubuffet, *Castelet l'Hourloupe*), policromi, che richiamano masse di materie assemblate brutalmente, oppure città cibernetiche (Schöffer) i cui prototipi e maquette sono costituiti di strutture modulari in metallo ruotanti e riflettenti.

Ma è forse con gli anni Settanta e l'affermazione dell'architettura postmoderna che l'attenzione al disegno e al modello quale opera d'arte si diffonde e si generalizza. Inizia a svanire la distinzione tra prodotti creativi e, dopo un periodo di "spersonalizzazione" e di assenza di soggetto, si cerca di uscire dalla restrizione espressiva, in modo che i modelli d'architettura diventino memoria e racconto di sé, mentre le sculture si facciano architetture pulsionali e soggettive.

Si assiste allora ad un'irruzione di materie espressive e letterarie, come gomma e scrittura, acciaio e onice, marmo e bronzo nelle maquette di Rossi e Pesce, di Scolari e Gehry, di Sterling ed Isozaki, che spingono il modello verso la scenografia "preziosa" ed espressionista. Si tramuta in feticcio da collezionista.

Ma è il viaggio dell'arte nel modello architettonico, inteso come scultura, che interessa qui. Esso apre percorsi sconosciuti che hanno il sapore di un'avventura plastica e visuale. A partire dagli inizi 1970, molti artisti in Europa ed in America, da Siah Armajani a Donna Denis, da Charles Simonds a Michael McMillen, da Thomas Schütte a Klingelhöller, hanno costruito "a memoria", vale a dire tentato una progettazione senza altro scopo che quello di pensare e di cristallizzare un oggetto-edificio mai visto, tratto dal profondo. Ne sono risultati manufatti ed artefatti che non pensano di servire e di funzionare, ma di entrare in contatto con il pensiero mitico e primitivo del *bricolage intellectuel*, che è l'archetipo dell'architettura. La destinazione non è presa in considerazione se non nella sua pratica inconscia. I modelli entrano in un flusso di ossessioni architettoniche che trovano precedenti dal Palazzo Ideale del Facteur Cheval alle Watts Towers, ma che sfociano nella creazione di monumenti non-utilitari, che autorizzano "eccessi", atti a produrre paradossi plastici e visivi quali possibili ventagli progettuali.

I ridotti *cottages* di Donna Denis assumono significati autobiografici. Innalzate a dimensioni del proprio corpo, le architetture ricordano esotici viaggi della sua infanzia, popolati di palme e di motel. Armajani, un persiano residente a Minneapolis, dopo aver assorbito lo stile e le tecniche degli edifici coloniali americani ed aver studiato le teorie di Venturi e gli scritti sull'architettura di Wittgenstein e Heidegger, è giunto ad assemblare liberamente costanti quali tetto, facciata, porticato, finestre e porte. I suoi "quartieri" sono insieme di spazi sottratti alla vista del visitatore oppure percorsi labirintici di forme e di



27



28

29. Thomas Schütte, *Piazza Uno-Piazza Due*, veduta parziale, 1986. Legno, anilina su legno; ombra portata: tempera grigia su muro. *Tempera rossa su muro.*
Thomas Schütte, *Piazza Uno-Piazza-Due*, partial view, 1986. Wood, aniline on wood; shadow: gray tempera on wall. Red tempera on wall.
Piazza Uno: prop. Galleria Tucci Russo.
Photo Enzo Ricci.



30. Thomas Schütte, *Ottagono*, 1987.
Anilina su legno.
Thomas Schütte, *Ottagono*, 1987. *Aniline on wood*.
310x80 cm.
Prop. Galleria Tucci Russo.
Photo Enzo Ricci.

88 colori, dove il tetto sostituisce il pavimento e le finestre si fondono con le porte. Le distrazioni percettive e l'impenetrabilità equivalgono al "nascosto", cioè al personale, dove il discorso è rivolto a sé e non agli altri. Così, invece di mostrare un modello costruttivo, l'architetto-scultore si "mostra", rinuncia all'organizzazione funzionale del suo fare e si edifica una caverna dell'Io. Architettura metaforica che sarebbe certamente piaciuta, per i suoi sogni ed i suoi incubi, a Friederick Kiesler, grande inventore di modelli surreali e di ambientazioni e grotte della meditazione.

L'associazione più facile rimane però quella con l'architettura postmodernista che, con la sua

ironia, ha sovvertito i dogmi dell'armonia e dell'articolazione razionale. Gli ingredienti sono infatti quelli del non-senso costruttivo, dove il moresco si mescola al Liberty, attraverso il razionalismo olandese, al fine di produrre un grattacielo a cento piani.

Le città, i quartieri e le case di Simonds, Graham, McMillen e Schütte occupano a volte poche decine di centimetri quadrati. Sono esempi miniaturizzati di civiltà sepolte o contemporanee o microcosmi che fanno pensare a popolazioni immaginarie. Per riferirsi ad essi, a causa della piccola scala, non si fa ricorso all'esperienza psicologica, ma alla relazione psicologica ed antro-

pologica. La riduzione dei *chivas* e dei *pueblos* indo-americani, quanto dei *lofts* newyorkesi o dei *cottages* di East Hampton, trasforma infatti tutti gli elementi in strumenti del percepire simbolico. Architetture di specchio, argilla e legno, più che vivere sull'impersonale e sull'intersociale, si abbandonano piuttosto alle pulsioni emotive e alle leggende individuali e collettive. Qui tutte le norme dei modelli entrano in crisi. I limiti si fanno instabili ed incerti, e l'arte come architettura, il modello come scultura, esplose a metà strada tra il rimosso ed il paranoico, lo scientifico e lo psicologico, senza trascendenze e valori supremi.

