



Le inconsuete forme dell'esperienza di Lebbeus Woods

Fabio Quici



Quando nel 2008 la Steinhaus di Günther Domenig fu dichiarata ultimata, dopo venti anni di integrazioni, alla cerimonia d'inaugurazione si riunirono, tra gli altri, Thom Mayne, Wolf Prix, Carl Pruscha, Hans Hollein, Raimund Abraham e Lebbeus Woods.

L'idea del progetto d'architettura inteso come occasione di sperimentazione, libera da vincoli precostituiti, ha legato negli anni questi protagonisti della scena architettonica austriaca e statunitense, creando un vivace confronto tra le due diverse culture nonché un dialogo con le altre esperienze storiche dell'architettura radicale.

Le affinità tra questi protagonisti della scena architettonica contemporanea appare evidente tanto nei manifesti grafico-teorici delle posizioni più oltranziste, quanto nelle realizzazioni di coloro che hanno avuto modo di trasferire e mediare – per opportunità o per scelta – la carica visionaria dei disegni nella realtà esperienziale.

La morte di Abraham nel 2010 e poi quella di Domenig e di Woods a distanza di pochi mesi nel 2012 ha sottratto i protagonisti più visionari, i meno noti al vasto pubblico, ma sicuramente gli interlocutori principali nello sviluppo di un'architettura sperimentale che ha influito su intere generazioni, anche attraverso la sua infiltrazione nell'insegnamento di università dell'avanguardia austriaca, statunitense e, più in generale, del mondo anglosassone.

La figura di Lebbeus Woods, in particolare, sta godendo di una tardiva e inedita fortuna critica, la cui cassa di risonanza è rappresentata da una grande mostra che ha organizzato il San Francisco Museum of Modern Art dedicata al controverso personaggio. Ideata quando Woods era ancora in vita, la mostra reclama nel titolo, *Lebbeus Woods, Architect* (SFMoMA, 16 febbraio - 2 giugno 2013) l'appartenenza delle sue visioni distopiche, sviluppate in forma di disegni e modelli, ad una categoria professionale dove certa produzione, di solito, viene ricondotta più al mondo dei fumetti di fantascienza e all'arte piuttosto che a quello più "nobile" dell'architettura. A pochi mesi dalla chiusura della mostra al SFMoMA, è la volta del Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc) di Los Angeles a ricordare l'architetto scomparso. *Lebbeus Woods is an Archetype* (11 ottobre - 1 dicembre 2013) mette in mostra disegni raramente visti – in quanto appartenenti a collezioni private – e l'inedita installazione *Earthwave*, progettata da Woods nel 2009 per la Biennale di Architettura e Arte del Mediterraneo di Reggio Calabria, mai realizzata. L'attenzione nei confronti della pratica visionaria e utopica in architettura sembra essere crescente, come dimostrano anche altre iniziative come il simposio *Utopias Return?* organizzato dalla prestigiosa ETH di Zurigo nel maggio 2013 e la mostra *Never built: Los Angeles* esposta presso l'Architecture and Design Museum di L.A. costruita attorno al *what if* della metropoli californiana, ovvero ai progetti visionari che avrebbero potuto modificare radicalmente il panorama della città e la sua percezione, se fossero stati compresi nel loro potenziale e quindi realizzati.

Tra i più incisivi esponenti di una peculiare radicalità architettonica, Lebbeus Woods ha rivestito, per certi versi, il ruolo di catalizzatore di idee innovative – non necessariamente visionarie –, tra autorevoli esponenti dell'avanguardia contemporanea, non solo statunitense. Al suo studio di

Manhattan e ai suoi principi di un'architettura radicale nelle forme, ma etica nelle sue istanze, hanno fatto riferimento – o si sono rivolti ad essa in maniera dialettica –, oltre al già citato Thom Mayne, anche Michael Sorkin, Neil Denari, Steven Holl, Eric Owen Moss, Daniel Libeskind (1) e scuole come lo SCI-Arc di Los Angeles, la Cooper Union e il Pratt Institute di New York, nonché la Bartlett School of Architecture di Londra.

Fondatore del Research Institute for Experimental Architecture (RIEA) alla Cooper Union e professore di Visionary Architecture alla European Graduate School, Woods ha dato forma e voce al suo pensiero attraverso il disegno – «la più alta e chiara espressione dell'architettura», come usava dire ai suoi studenti – e attraverso una serie di *pamphlet* che per perentorietà s'impongono come veri e propri manifesti teorici su un certo modo di fare e pensare l'architettura. Parlando dell'architettura di Lebbeus Woods come di un'"architettura della persuasione", Michael Sorkin riconosce che «il suo genio consiste nel combinare una tettonica visionaria e un'immaginazione sbalorditiva a un profondo e persistente imperativo etico». Queste tre caratteristiche sono esemplificate con un impatto particolarmente evocativo dal lavoro elaborato da Woods per Sarajevo, contenuto nel numero 15 di *Pamphlet Architecture* dal titolo *War and Architecture* (1993) – recentemente edito nella edizione italiana curata da Massimiliano Ercolani per la Deleyva Editrice. Nella Sarajevo devastata dai bombardamenti Woods propone con i suoi disegni un'architettura che prende forma dalla stessa violenza della distruzione bellica; strutture innestate e "iniettate" negli edifici distrutti e negli spazi svuotati diventano cicatrici tali «da incarnare una storia che non dovrebbe mai essere negata». Inedite tipologie denominate *freespace*, pensate per un nuovo modello sociale, danno vita ad un esercizio di realismo radicale, piuttosto che di utopismo, conferendo alla Sarajevo di Woods una carica di fascinazione più coinvolgente delle astratte ricostruzioni post-belliche moderniste. Proprio in occasione della cerimonia d'inaugurazione della Steinhaus, Lebbeus Woods ebbe modo di scrivere: «Dovremmo prima fare i nostri edifici e poi imparare come viverli (...). Perché dovremmo avere a che fare con un'architettura limitata sulla base di obiettivi già assegnati? Perché l'architettura dovrebbe limitare il suo potenziale per creare uno spazio che soddisfi la domanda del già noto, di un normale programma d'uso? L'architettura dovrebbe essere libera di seguire le proprie regole e le proprie strade verso sue proprie conclusioni spaziali e spirituali. L'architettura dovrebbe risvegliare in noi nuove comprensioni e conoscenze ed ispirarci ad abbracciare esperienze inimmaginate».

Questa sorta di apologia della sperimentazione progettuale – senza arrivare a quella *tabula rasa* della tradizione condivisa da tutte le avanguardie storiche – accomuna il manifesto teorico di Lebbeus Woods ai grandi rivoluzionari dell'architettura e delle arti figurative. Con questi, Woods ha condiviso una visionaria capacità di "creare mondi" esplorando le possibilità offerte dalle stesse criticità che interrogano il presente (guerre, conflitti, sismi, inondazioni, crisi di sistemi sociali e urbani).

Da quanto riportato dal biografo di Piranesi, Jacques Guillaume Legrand, pare che il padre di tutti i visionari dall'illuminismo in poi, abbia affermato: «Ho bisogno di produrre grandi idee, e credo che se mi si ordinasse il progetto di un nuovo universo sarei tanto matto da farlo». Questa vena di lucida follia percorre anche i disegni di Lebbeus Woods i quali, come quelli di Piranesi, inneggiano alla originalità, alla creatività, alla "licenza di variazione" rispetto alle forme, agli usi, agli spazi della consuetudine e della tradizione. Come Didascalò dimostra a Protopiro i rischi di appiattimento e omologazione della pratica della riduzione in architettura (Piranesi, *Parere sull'architettura*, 1765), così Woods lo ha fatto attraverso i suoi disegni dove è proprio il fascino della precisione dei numerosi dettagli tecnologici che rende persuasive le sue forme e strutture, che conferisce ai suoi mondi una credibilità dall'effetto

straniante e seducente per il loro rimanere sospesi tra l'alieno e il familiare.

«Disegnare l'architettura come fosse già costruita» e «costruire l'architettura come se non fosse mai stata disegnata» sono due delle *20 Tattiche di una Nuova Pratica* elencate da Lebbeus Woods in *Radical Reconstruction* (2) per dare forma e ragione ad una ricostruzione radicale dei fondamenti architettonici su base etica. L'architettura è un organismo vivente che viene vissuto molte volte e in maniere sempre differenti, vivendo continue reincarnazioni. Per questo motivo il progetto tenta di controllare i futuri eventi attraverso la possibilità d'implementazione dei programmi d'uso, ma non basta, «il progetto deve dare collocazione ad eventi in movimento, in cambiamento, dando vita ad edifici dalle forme imprevedibili e dai modi d'uso altrettanto imprevedibili» (3). Per queste ragioni i progetti di Woods in città sconvolte dalla guerra (Sarajevo, Berlino), soggette periodicamente a cataclismi naturali come sismi e inondazioni (San Francisco e L'Havana) interrogano la crisi dei centri urbani mantenendo vive le tracce violente delle loro mutilazioni nella stessa morfologia delle nuove costruzioni.

Imprevedibilità, sperimentazione, invenzione, esplorazione, mutazione sono i caratteri distintivi del lavoro svolto da Woods nella "intimità" del disegno, quella intimità che gli ha consentito «di esplorare ciò che non è familiare e ciò che è proibito, di rompere le vecchie regole e di inventarne di nuove» (4). Progetti come *Icebergs* (1991), *Havana* (1994), *San Francisco Bay Project* (1995), *Horizon Houses* (2000) sono diventati parte integrante di quella cultura figurativa architettonica che, uscita da quella "intimità" non ha mancato di influenzare anche il mondo della *science fiction* cinematografica, un mondo dell'immaginario tecnologico nel quale hanno trovato terreno fertile le visioni cyber-post-apocalittiche di Lebbeus Woods.

Note sono le influenze esercitate da suoi disegni in alcune ambientazioni del film *Twelve Monkeys* (1995) di Terry Gilliam – da cui un contenzioso con gli Universal Studios (5) – e prima ancora nel film *Alien III* (1992) di David Fincher – da cui derivò un altro contenzioso con la Twentieth Century Fox Film Corporation (6).

Fortuna critica e fortuna commerciale non hanno mai trovato un punto d'incontro nella carriera di Woods. D'altra parte nella sua *Resistance Checklist* (7) è compresa anche l'esortazione a resistere all'idea di avere bisogno di un cliente per fare architettura.

La volontà esplorativa del percorso di ricerca progettuale di Woods ha mantenuto la propria coerenza anche quando le visioni si sono tradotte finalmente nelle forme di uno spazio costruito. Il *Light Pavilion* (2012), innestato come un tassello nel complesso dello Sliced Porosity Block di Steven Holl a Chengdu, inaugurato proprio a ridosso della morte di Lebbeus Woods, resterà la sua prima ed ultima opera costruita (8). Per la sua forma e natura eterodossa, il padiglione rappresenta una coerente estensione dei suoi disegni metafisici. Si tratta di un ambiente sperimentale che prevede, nel suo attraversamento, l'opportunità di fare esperienza di un tipo di spazialità immersiva, inconsueta, sospesa tra l'architettura tradizionale e le atmosfere del cyberspazio, tra un'esperienza fisica ed una virtuale, anche in virtù della particolare illuminazione notturna. Lo spazio ideato da Lebbeus Woods non svolge altra funzione specifica che non sia quella di espandere le possibilità e la profondità dell'esperienza emotiva e percettiva del visitatore, il quale è portato a percorrere scale variamente orientate e piattaforme panoramiche che obbediscono ad una geometria definita dalla dinamica del movimento. La giustificazione data da Woods nel suo *blog*, alla concezione e all'esistenza di questo spazio, suona come la ragione stessa di quello che è stato tutto il suo lavoro: «il nostro mondo in rapido cambiamento ci mette a confronto costantemente con nuove sfide rivolte alla nostra abilità di comprensione e di azione incoraggiandoci ad affrontare nuove dimensioni dell'esperienza» (9).

scritti/woods_quici

Note

(1) La ricerca di Libeskind può considerarsi affine a quella di Woods esclusivamente nel suo primo periodo legato all'insegnamento alla Cranbrook Academy of Art e ai progetti berlinesi degli anni Ottanta.

(2) WOODS L., *Radical Reconstruction*, New York, Princeton Architectural Press, 1997, p. 28.

(3) *Ibidem*, p. 30.

(4) *Ibidem*.

(5) L'ambientazione della famosa stanza degli interrogatori, una stanza dalle dimensioni imponenti con una sedia sospesa montata a mensola ad una parete, fronteggiante una sfera, fu ripresa senza autorizzazione da un disegno a grafite di Lebbeus Woods del 1987 dal titolo *Neomechanical Tower (Upper) Chamber*, pubblicato nel catalogo *Lebbeus Woods/Centricity* (Aedes/Seigen, Berlin 1987) e, successivamente, in una versione a colori in *Lebbeus Woods/The New City* (Touchstone Books, USA 1992).

(6) Woods fu coinvolto in Inghilterra nella elaborazione delle scenografie di un film diretto da Vincent Ward, film che non fu mai realizzato. Il *concept* elaborato nei disegni di alcune ambientazioni fu preso a modello nel film *Alien III* diretto da David Fincher (1992), ancora una volta senza autorizzazione da parte dell'autore.

(7) WOODS L., *Architecture and Resistance*, pubblicato il 9 maggio 2009 nel blog di Woods (lebbeuswoods.wordpress.com)

(8) Il progetto preliminare del padiglione, denominato inizialmente *T-Knot*, risale al 2007 ed è stato sviluppato da Lebbeus Woods con la collaborazione di Christoph A. Kumpusch. I disegni del progetto, i documenti delle fasi costruttive e le fotografie della realizzazione *in-progress* sono state oggetto di una mostra al Mackey Garage Top di Los Angeles nell'estate del 2011.

(9) WOODS L., *A Space of Light*, pubblicato il 15 febbraio 2011 sul blog di Lebbeus Woods (lebbeuswoods.wordpress.com)

Autore	Data public azione	Volume public azione
QUICI Fabio	2013-11 -05	n. 74 Novemb re 2013