

**45 /
46****Architettura e narrazione.
L'architetto come
storyteller?****Giuseppina Scavuzzo**Architettura e narrazione. L'architetto come *storyteller*?**Chiara Barbieri
Francesca Belloni
Filippo Bricolo**Archite(s)tura, Testi e pre-testi di architettura per la rovina
Descrizioni di descrizioni. Esercizi (interrotti) di architettura scritta
Carlo Scarpa ed il racconto di Castelvecchio. Analisi narratologica della
Galleria delle Sculture**Gianluca Burgio
Anna Conzatti
Giovanni de Flego**Words for Buildings. Lo spazio narrato, le parole costruite
Architettura e narrativa. Il dialogo del tempo, dello spazio e dell'uomo
"L'unica architettura sarà la nostra vita" – o il suo racconto. Questioni
narrative nella produzione del Superstudio**Gregorio Froio
Ausias Gonzalez Lisorge**Narrazioni e autobiografie architettoniche. La Scarzuola di Tomaso Buzzi
La struttura che racconta. Come la critica architettonica narra la relazione tra
struttura formale e struttura resistente**Fabiano Micocci
Lucia Miodini**Zissis Kotionis. Il testo come assemblage
Il racconto dell'abitare mediterraneo. Narrazione e progetto nell'ideario
architettonico pontiano**Marco Moro**Through the looking-glass. La narrativa applicata alla contro-storia del
progetto territoriale**Alioscia Mozzato**L'immagine della città e la retorica dell'ossimoro. Le Corbusier e l'attico di
Charles de Beistegui**Kostas Tsiambaos**

Architettura, narrazione e l'arte di vivere

**Paolo Strina
Francesco Pasquale
Lamberto Amistadi**La città lineare e le sue architetture
La grammatica delle sovrascritture urbane
La comunità possibile: un progetto per lo CSAC di Parma



**Magazine del Festival
dell'Architettura**

ricerche e progetti
sull'architettura e la città

research and projects on
architecture and the city

FAMagazine. Ricerche e progetti sull'architettura e la città

Editore: Festival Architettura Edizioni, Parma, Italia

ISSN: 2039-0491

Segreteria di redazione

c/o Università di Parma
Campus Scienze e Tecnologie
Via G. P. Usberti, 181/a
43124 - Parma (Italia)

Email: redazione@famagazine.it
www.famagazine.it

Editorial Team

Direzione

Enrico Prandi, (Direttore) Università di Parma

Lamberto Amistadi, (Vicedirettore) Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Redazione

Tommaso Brighenti, (Caporedattore) Politecnico di Milano, Italia

Ildebrando Clemente, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

Gentucca Canella, Politecnico di Torino, Italia

Renato Capozzi, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

Carlo Gandolfi, Università di Parma, Italia

Maria João Matos, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portogallo

Elvio Manganaro, Politecnico di Milano, Italia

Mauro Marzo, Università IUAV di Venezia, Italia

Claudia Pirina, Università IUAV di Venezia, Italia

Giuseppina Scavuzzo, Università degli Studi di Trieste, Italia

Corrispondenti

Miriam Bodino, Politecnico di Torino, Italia

Marco Bovati, Politecnico di Milano, Italia

Francesco Costanzo, Università della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

Francesco Defilippis, Politecnico di Bari, Italia

Massimo Faiferri, Università degli Studi di Sassari, Italia

Esther Giani, Università IUAV di Venezia, Italia

Martina Landsberger, Politecnico di Milano, Italia

Marco Lecis, Università degli Studi di Cagliari, Italia

Luciana Macaluso, Università degli Studi di Palermo, Italia

Dina Nencini, Sapienza Università di Roma, Italia

Luca Reale, Sapienza Università di Roma, Italia

Ludovico Romagni, Università di Camerino, Italia

Marina Tornatora, Università Mediterranea di Reggio Calabria, Italia

Luís Urbano, FAUP, Universidade do Porto, Portogallo

Federica Visconti, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia



**Magazine del Festival
dell'Architettura**

ricerche e progetti
sull'architettura e la città

research and projects on
architecture and the city

Comitato di indirizzo scientifico

Roberta Amirante

Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

Francisco Barata

Universidade do Porto, Portogallo

Eduard Bru

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Spagna

Alberto Ferlenga

Università IUAV di Venezia, Italia

Gino Malacarne

Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

Paolo Mellano

Politecnico di Torino, Italia

Piero Ostilio Rossi

Sapienza Università di Roma, Italia

Carlo Quintelli

Università di Parma, Italia

Maurizio Sabini

Hammons School of Architecture, Drury University, Stati Uniti d'America

Andrea Sciascia

Università degli Studi di Palermo, Italia

Ilaria Valente

Politecnico di Milano, Italia

Marco Moro

Through the looking-glass.

La narrativa applicata alla contro-storia del progetto territoriale

Abstract

Quale differenza c'è tra il plastico di Broadacre City e le simulazioni vista drone utilizzate per promuovere le città sostenibili del futuro? Tra un interno di Tessenow e uno sguardo attraverso gli occhiali 3D? Forse non tanta, tutti raccontano la stessa storia: il wonderland. La questione alla base del saggio non è quella di investigare il contributo tecno-logico dello storytelling al progetto di architettura, ma il suo contributo ideo-logico. Se è vero che il mezzo della narrazione si evolve e si adatta ma la storia che racconta è una sola, l'interrogativo sorge da un punto di vista differente. Quale progetto di architettura merita un racconto o una narrazione? Solo il progetto in cui tutte le contraddizioni sono risolte positivamente come nell'idea di un wonderland, o c'è spazio per le contro-storie?

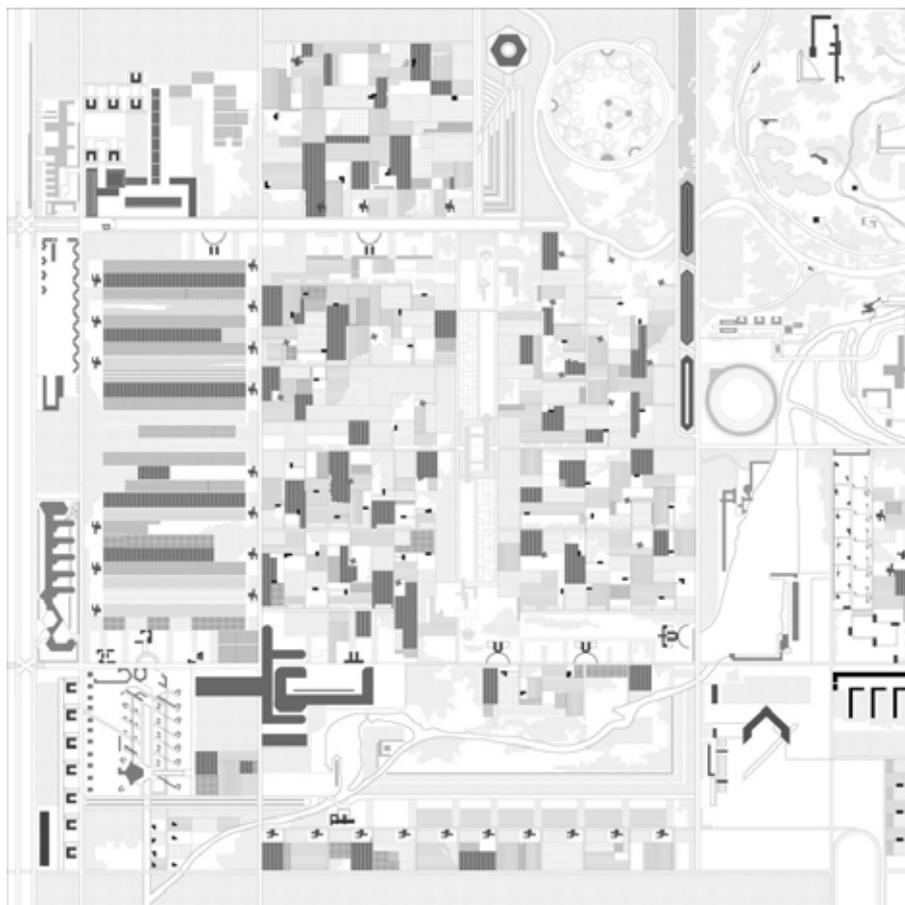
Parole Chiave

Forme d'insediamento — Controistoria — Wonderland

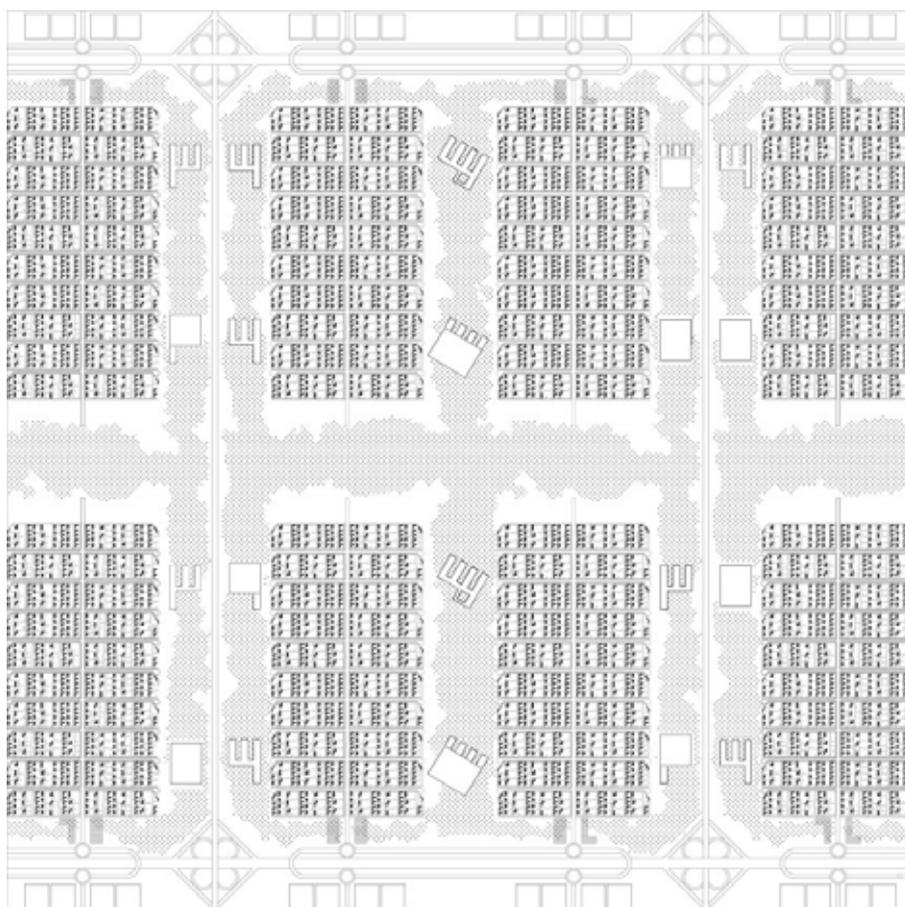
La comunicazione è un atto primario, e come tale non può che esistere ed essere assunto come elemento invariante nei processi di relazione. È soprattutto la figura della comunicazione intesa come racconto di una storia a scopo persuasivo ad essersi consolidata nella percezione collettiva. Sembrano lontane e ormai inoffensive le inchieste di Vance Packard che raccoglieva le storie elaborate nell'America degli anni '50 all'interno dei settori produttivi del consumo, che svelavano la straordinaria capacità di queste storie di transitare da un settore disciplinare all'altro¹. Oggi Packard scoprirebbe che le cose non sono cambiate poi molto: a meno di un'accresciuta consapevolezza nei contenuti della sua inchiesta, non solo la comunicazione a scopo persuasivo continua a influire su qualsiasi ambito disciplinare ma si è sviluppata diventando strumento d'uso quotidiano. E questo grazie alla concitata sperimentazione sul mezzo di comunicazione. Non si può di certo negare il fascino di una investigazione centrata sul medium, ancor più nel campo dell'architettura: come questo si sia evoluto per servire al meglio il racconto di un progetto, quale influenza abbia avuto l'apporto di una tecnologia più o meno avanzata nel racconto della storia, in quale misura il mezzo di rappresentazione debba aderire alla realtà, sono solo alcuni degli interrogativi che animano il dibattito attuale sul rapporto tra narrativa e progetto. Il ricorso agli strumenti di rappresentazione che ripropongono l'elemento figurativo e quasi pittorico nel racconto del progetto di architettura, senza però rinunciare al supporto della tecnologia per realizzarlo, ha sancito l'inizio della cosiddetta era Post-Digitale. Almeno questo è il nome del movimento al quale uno degli esperti di architettura digitale confessa di appartenere oggi, svelando la sua nuova tecnica: «They are not really watercolors...Photoshop. I am post-

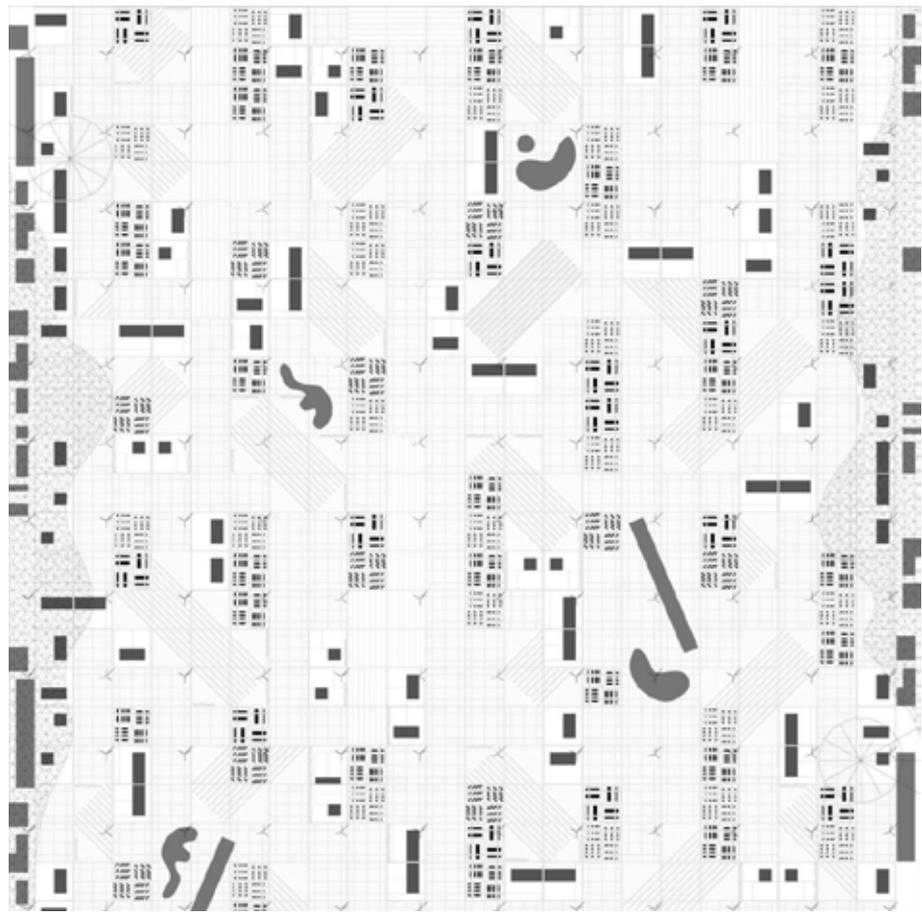
Fig. 1

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento Broadacre City di Wright.

**Fig. 2**

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento The New Regional Pattern di Hilberseimer.



**Fig. 3**

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento The Strijp Philips di Branzi.

digital now». L'interlocutore è Mario Carpo, storico di architettura e noto esperto della stessa materia, il quale sceglie di raccontare in un recente articolo l'episodio che lo ha visto coinvolto ed evidentemente colpito². L'argomentazione di Carpo si focalizza esattamente sul modo in cui l'architettura viene raccontata, denunciando l'arrendevolezza nei confronti della tecnologia a favore di una forma di comunicazione apparentemente a basso contenuto tecnologico. Apparentemente, perché la tesi sostenuta nell'articolo è che esista una forte differenza tra il racconto di un progetto di architettura proposto negli anni '70 e quello proposto oggi con lo stesso mezzo: mentre l'avversione del Postmodernismo si spiegava, parafrasando le parole di Carpo, sulla base di una tecnologia moderna che aveva fallito in maniera eclatante su tutti i fronti, non vi è ragione che spieghi un'avversione nei confronti dell'avanzamento tecnologico straordinario al quale abbiamo assistito in epoca recente. E infatti, proprio dall'ammissione sull'uso dei software di grafica e fotoritocco per la realizzazione dei collage di epoca Post-Digitale, non emerge alcuna avversione nei confronti della tecnologia, ma solo la strumentalizzazione della stessa per riproporre una narrativa precisa fatta di «watercolor, collage e sfumato». Al di là dell'esito più o meno catastrofico che ciò potrebbe provocare secondo Carpo, l'interesse ricade su un aspetto più generale.

Quale differenza c'è tra il plastico della *Broadacre City* e le simulazioni vista drone usate per promuovere le città sostenibili del futuro? Tra un interno di Tessenow e uno sguardo attraverso gli occhiali 3d?

Forse non tanta, tutti raccontano la stessa storia: il *wonderland*.

La questione alla base del saggio non è quella di investigare il contributo tecno-logico dello story-telling al progetto di architettura, ma il suo contributo ideo-logico. Se è vero che il mezzo della narrazione si evolve e si

**Fig. 4**

Vertical Home, installazione di Andrea Branzi in occasione di Giornate Internazionali dell'Arredo, Verona 1997.

adatta ma la storia che racconta è solo una, l'interrogativo sorge da un punto di vista differente. Quale progetto di architettura merita un racconto o una narrazione? Solo il progetto in cui tutte le contraddizioni sono risolte positivamente come in un *wonderland*, o esiste lo spazio anche per le contro-storie?

Forse esiste, perlomeno in qualche progetto del passato. Alcuni progetti di città sono stati accompagnati da una forte componente narrativa, anche se non promuovevano un'ideale compiuto. Il saggio indaga la questione ideo-logica dello story-telling applicato al progetto, individuando alcuni analogie tra i casi in cui ciò che viene raccontato è il *wonderland*, passando ad altri in cui una forte componente narrativa è stata dedicata alla contro-storia. Ai primi è associato il paradigma della colonizzazione del territorio, rispetto al quale sono ben più alti i presupposti di una componente narrativa che comunque si mostra inscindibile da altri strumenti di persuasione; la seconda stagione di progetti interpreta la crisi del processo di colonizzazione, ma sorprendentemente non si assiste alla rinuncia della componente narrativa bensì ad un suo rafforzamento.

Il territorio che affronta un processo di intensa e programmata modernizzazione, intesa come avanzamento nei processi di produzione, vede spesso instaurarsi un nuovo ordinamento generale: una comunità produttiva regolata secondo un sistema di valori morali elevati, che sarà chiamata a identificarsi - o perlomeno rapportarsi - con la dimensione fisica, geografica o urbana di quello stesso territorio. È comune l'uso del termine *colonizzazione* per descrivere tale processo; è ancor più comune che a questo processo sia spesso associato una forte componente narrativa. L'opera di Wright e Hilberseimer tra gli anni '30-'50 è profondamente focalizzata sull'idea di colonizzazione della campagna americana attraverso l'introduzione di un nuovo ordinamento: il plastico di *Broadacre City* e i disegni del *New Regional Pattern* di Hilberseimer erano indispensabili per descrivere tutte le componenti che articolavano l'insediamento territoriale, e soprattutto comunicare l'idea che in un solo sguardo si potesse cogliere la risoluzione di tutte le contraddizioni. L'atto della colonizzazione si estendeva fino al controllo della dimensione domestica tradotta per Wright nel dispositivo della *Usonian House* e per Hilberseimer nella *settlement unit*. Molto più recenti, le teche specchiate in cui Branzi espone il modello di *Agronica* e lo studio del dispositivo architettonico della *Casa Madre*, dimostrano che l'atto della colonizzazione continua a supportare l'idea propositiva di *wonderland*, realizzato attraverso una potente sperimentazione sulle componenti spaziali e architettoniche dalla grande scala allo spazio

domestico. Tuttavia, il terzo aspetto che completa l'analogia di questi tre casi è il ricorso alla narrativa, strumento indispensabile e inscindibile dai precedenti per la realizzazione di un modello di insediamento. *The Living City* è il testo in cui Wright raccoglie tutte le argomentazioni sulla necessità di abbandonare il modello urbano, ormai tossico e compromesso anche nei suoi valori morali oltre che luogo della decadenza economica, e costruisce il racconto di un insediamento rurale estendibile a tutto il continente americano. La narrativa, accompagnata dal ben noto apparato iconografico, è fondamentale perché sarà proprio attraverso lo stile di vita della comunità di *Broadacre City* – basata in buona parte su un'economia di autosostentamento – che l'America vivrà il riscatto e conoscerà il suo *wonderland*. I presupposti di Hilberseimer sono simili, e l'impegno nel costruire una narrativa sul proprio modello di colonizzazione è altrettanto proficuo. *The New Regional Pattern* racconta di un mondo libero e indipendente dai condizionamenti della città attraverso l'integrazione del sistema produttivo agricolo e industriale. Rispetto alla *casa usoniana*, Hilberseimer applica un carattere non figurativo ai suoi edifici, investendo quindi estrema fiducia sulla componente narrativa. Il testo-manifesto che accompagna le idee di Branzi per una colonizzazione del territorio rurale contemporaneo, è intitolato *New Athen's Charter* e raccoglie *modesti suggerimenti* per una interpretazione delle attuali condizioni di vita e lavoro, temporanee e prive di un radicamento nello spazio. Per quanto diversa da una città ideale, la componente narrativa è presente e molto persuasiva nel racconto di una infrastruttura di equipaggiamento per l'abitare/lavorare che sostituirà lo spazio urbano e l'ambiente domestico tradizionale³. Se è vero che l'idea dell'introduzione di un nuovo ordinamento nei territori colonizzati trova nota corrispondenza in un preciso apparato di forme e configurazioni spaziali e una forte componente narrativa, la *decolonizzazione* è spesso interpretata come processo geopolitico complesso del quale raramente sono indagate le implicazioni spaziali e architettoniche. Se inteso invece come processo in cui l'ordinamento generale viene messo in crisi dalle condizioni reali – riduzione di risorse produttive nelle *company-towns*, obsolescenza delle infrastrutture di collegamento, invecchiamento della popolazione – un progetto di *decolonizzazione* potrebbe essere indagato sulla base degli stessi aspetti che hanno generato il *wonderland*. Investigare le trasformazioni alla scala del piano generale per scoprire se esistono delle forme che possono interpretare i caratteri di questo processo inverso; analizzare il nuovo ruolo delle componenti architettoniche che mostrano un'adattabilità al processo in atto; verificare se è proprio il dispositivo architettonico progettato inizialmente come prototipo dell'infrastruttura di colonizzazione ad adattarsi, o se ne generano di nuovi⁴.



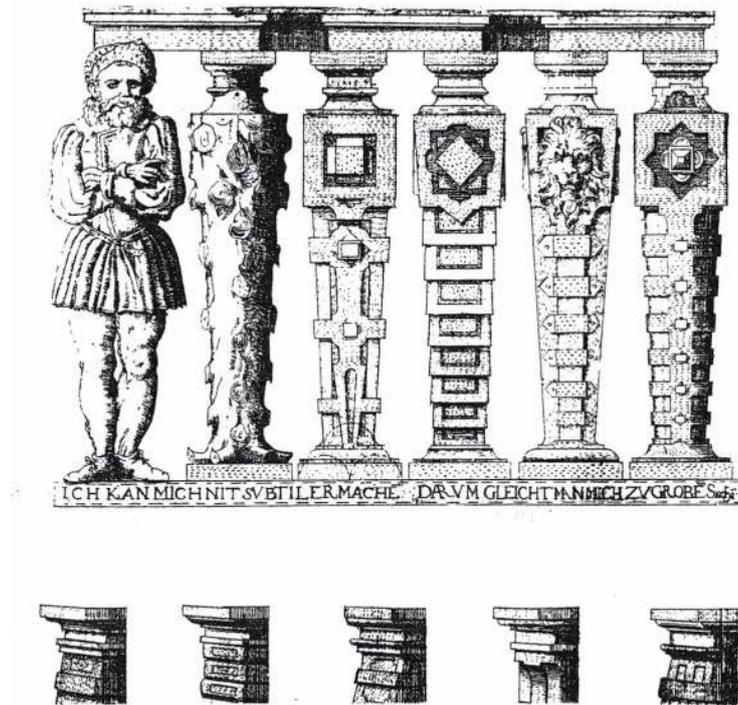
Fig. 5
Life Conditioning, scritto di Cedric Price pubblicato per la prima volta in *Architectural Design* October 1966 sul progetto della Potteries Thinkbelt.

Resta l'interrogativo sul ruolo svolto dalla componente narrativa in questi casi. Sopravvive come uno dei tre strumenti inscindibili che costruiscono il *wonderland*? Oppure la contro-storia non viene raccontata?

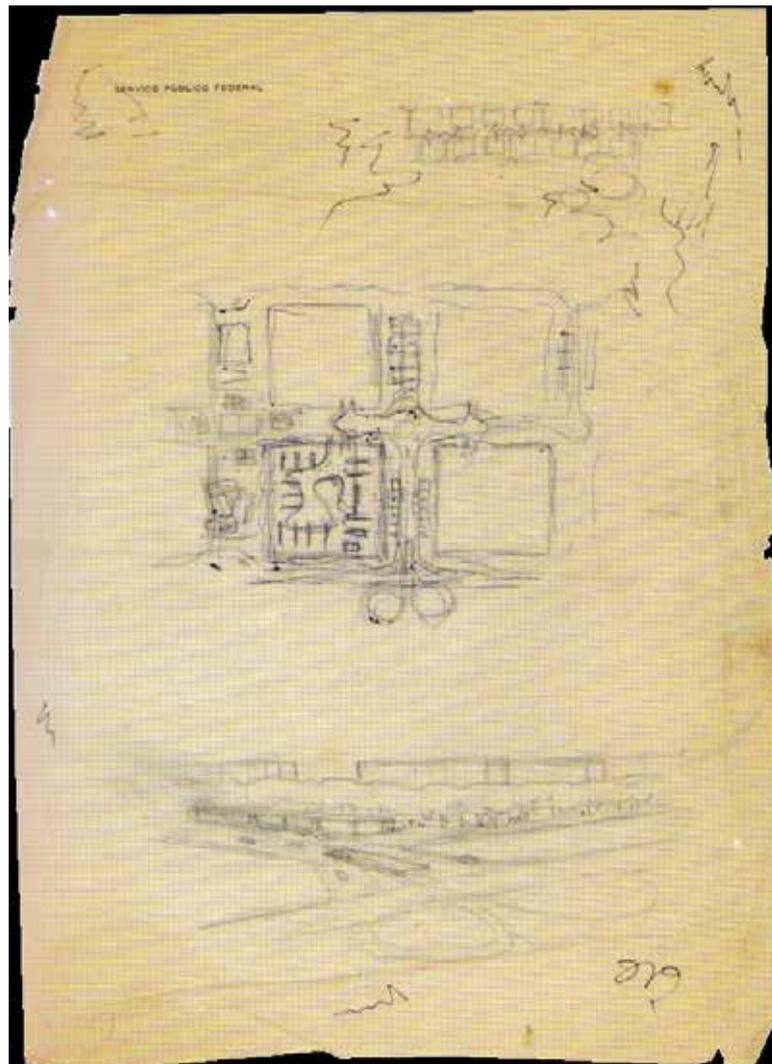
Come anticipato, alcuni progetti del recente passato ben lontani dal promuovere un'ideale compiuto, sono stati accompagnati da una forte componente narrativa. In qualche caso, il racconto di una storia si costruivano volutamente sull'estremo opposto di una condizione ideale. Tra i progetti che negli anni '60-70 hanno indagato in maniera radicale la crisi dell'insediamento, la *Potteries Thinkbelt* di Price e la Berlino di Ungers rappresentano casi paradigmatici. Il primo racconta l'adattamento dell'infrastruttura produttiva di una fabbrica di ceramiche nello Staffordshire ad un campus universitario per 20.000 studenti. Progetto non realizzato

Fig. 6

The metamorphosis of the column by Gabriel Krammer, in "Architecture as Theme" by O.M. Ungers.

**Fig. 7**

Schizzo della "superquadra" di Brasilia ad opera di Lucio Costa, in AD Marzo 2011 "Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City" di Martino Tattara.



ovviamente, la cui componente narrativa assume un ruolo centrale per una critica di Price ai modelli educativi anglosassoni, la cui ambizione verso una classe dirigente formatasi dentro i chiostrini medioevali, rappresentava il distacco totale dalla realtà sociale del tempo. La flessibilità, sarebbe diventata per Price, lo strumento attraverso il quale interpretare la realtà, e sono le pagine di *Architectural Design* (Ottobre 1966) ad ospitare il suo contributo narrativo. Ungers, circa dieci anni dopo, condurrà alla Cornell University tre Summer School incentrate sulla possibilità di rendere autonome alcune componenti architettoniche della città⁵. L'analisi prodotta sui dispositivi architettonici confluirà nella sua visione generale che, unita a quella di Rem Koolhaas, racconta l'imminente spopolamento di Berlino dovuto alla condizione postbellica. Pensare alla ricostruzione inseguendo l'ideale diffuso in tutta Europa, era ritenuto ancor più utopico che immaginare una configurazione di isole autonome come pezzi di città circondate dalla foresta: *A Green Archipelago*, raccontata nella forma di un manifesto con una straordinaria carica narrativa. Il terzo caso sul quale riflettere nell'ottica di una narrativa applicata alla contro-storia, è forse ancor più eclatante. Lucio Costa nel 1957 vince il concorso per il *Plano Piloto* di Brasilia presentando pochi schizzi, tra cui il disegno del prototipo della *superquadra*, ma soprattutto un testo scritto da cui emerge l'assunto di non poter definire una forma complessiva della città di Brasilia, ideale e compiuta; fornire un orientamento, descrivere il rapporto tra lo spazio pubblico e privato, proporre un dispositivo in grado di governare questa relazione di volta in volta adattabile alle condizioni reali come la topografia, e si rispettino i principi generali di altezza massima e distinzione tra percorso pedonale e carrabile, questo era in suo potere. La città viene costruita adattando il modello della *superquadra* in decine di varianti. Un concorso vinto con un testo scritto⁶, e un progetto realizzato: la narrazione al servizio della condizione reale senza la volontà persuasiva di promuovere un *wonderland* ideale e compiuto in ogni sua parte.

A meno di alcuni esempi del recente passato, la riflessione dovrebbe essere sul contributo ideo-logico della narrazione nell'ambito del progetto contemporaneo. Le contro-storie vengono raccontate anche oggi? E i medium della narrazione, la cui evoluzione o involuzione abbiamo visto essere dibattuta animatamente, a quali storie si applicano?

Sembra che la narrazione sia ancora uno strumento riservato maggiormente alla prima storia, quella di un modello ideale, quella di un *wonderland* contemporaneo. Come fece Lewis Carroll a distanza di soli sette anni dalla pubblicazione del suo capolavoro, dovremmo avere il coraggio di applicare la narrazione ad una contro-storia: *through the looking glass* fa comprendere l'importanza della narrazione nel progetto, forse scontata nei casi in cui la narrativa è opera di persuasione proiettata verso un mondo ideale, come nel paradigma della colonizzazione. Meno scontata, e per questo straordinariamente importante, nei casi in cui non c'è un *wonderland* da raccontare, ma una situazione dettata da contraddizioni e limiti reali. Rassicurando anche Packard, che forse potrà scoprire che il ruolo della narrazione dopo di lui non ha avuto il solo scopo persuasivo, ma quello di strumento fondamentale per l'interpretazione della realtà.

Note

¹ In Vance Packard, *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York, 1957 il sociologo americano indaga la forte propaganda che identificava il *buon cittadino* come *buon consumatore* nell'ambito dello sviluppo dell'industria pubblicitaria che adottava metodi occulti.

² Mario Carpo, *Post-Digital "Quitters": Why the Shift Toward Collage Is Worrying*, in *Metropolis Magazine*, Marzo 2018.

³ Oltre alla *New Athen's Charter* esposta da Branzi nella Biennale di Venezia del 2010, gran parte delle sue argomentazioni sono contenute in Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006.

⁴ Per un approfondimento sul tema della decolonizzazione e le implicazioni architettoniche e spaziali che hanno caratterizzato questo processo si veda Alessandro Petti, *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, 2007 con prefazione di Bernardo Secchi.

⁵ Ungers propone tre Summer School consecutive alla Cornell University rispettivamente dal titolo "The Urban Block" (1976); "The Urban Villa" (1977); "The Urban garden" (1978) che confluiranno nell'idea di *Cities within the city* della Berlino post-bellica e nell'idea di *Green Archipelago*.

⁶ Lucio Costa, *La Memória descritiva del Plano piloto di Brasilia, 1957* è approfondito nell'articolo di Martino Tattara, *Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City*, in *AD "Typological Urbanism: Projective Cities"*, Wiley, March 2011.

Bibliografia

ACKERMAN J. (1986) – "The villa as paradigm", MIT Press

BRANZI A. (2006) – *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano

CORBOZ A. (1983) – "Il territorio come palinsesto". *Diogenè*, 121.

GREGOTTI V. (1966) – *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano

HILBERSEIMER L. (1949) – *The New Regional Pattern. Industry and gardens, workshops and farms. Pool Brothers Incorporated*, Chicago

PACKARD V. (1957) – *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York

PETTI A. (2007) – *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano

SECCHI B. (1986) - "Progetto di suolo". *Casabella*, 520-521

WALDHEIM C. (2004) – *Lafayette Park Detroit*, Harvard Design School Prestel, New York

UNGERS O.M. (1982) – *Architettura come tema*, Electa, Milano

HARDIGHAM S, RATTENBURY K. (2007) – *Potteries Thinkbelt*, Routledge, London

ZEVI B. (1991) – "La città territorio wrightiana" in Frank Lloyd Wright. *La città vivente*, Edizioni di Comunità, Torino

Marco Moro, (Cagliari, 1987), architetto, si laurea con lode alla Facoltà di Architettura di Cagliari e consegue il MSc in Urban Strategies and Territorial Planning presso la Universität für Angewandte Kunst di Vienna. Attualmente svolge attività didattica e di ricerca come PhD candidate presso il Dipartimento di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Cagliari. Trascorre un periodo di studio e lavoro in Nuova Zelanda e in Cile, presso la Pontificia Universidad Católica di Santiago e la Universidad Católica del Norte di Antofagasta, dove dirige il corso di Urbanismo 2 ed espone parte della sua ricerca in occasione del 4° Encuentro Nacional de Teoría y Historia de la Arquitectura con il contributo "Giuseppe Pagano y Enrico Tedeschi. El intermedio que construye el espacio de la educación". Collabora inoltre alle pubblicazioni P.F. Cherchi, M. Lecis, "Campus, parco, città. Un progetto per l'Università di Cagliari (Libria, Melfi 2017) e A. Angelini, P.F. Cherchi, M. Lecis, "Memorie di paesaggi industriali. Architetture per cave e miniere abbandonate in Italia e in Cile (Libria, Melfi 2018) con il capitolo "Retrospectiva del territorio colonizzato".

Marco Moro

Through the looking-glass.

The narrative applied to the counter-story of territorial planning

Abstract

What is the difference between the Broadacre City model and popular drone views simulations used to promote future sustainable cities? Between an interior space designed by Tessenow and a look through 3D glasses? Perhaps not so much, all they tell the same story: the *wonderland*. The essay aims to investigate the ideo-logical contribution of story-telling to architectural and territorial design projects, rather than its techno-logical. If it is true that media evolve and adapt their narrative, but the story they use to tell is always the same of the *wonderland*, questions arise from a different point of view. Which design project deserves a story with a narrative contribution? Only the project in which all the contradictions are positively solved as in the *wonderland*, or is there room for counter-stories too?

Keywords

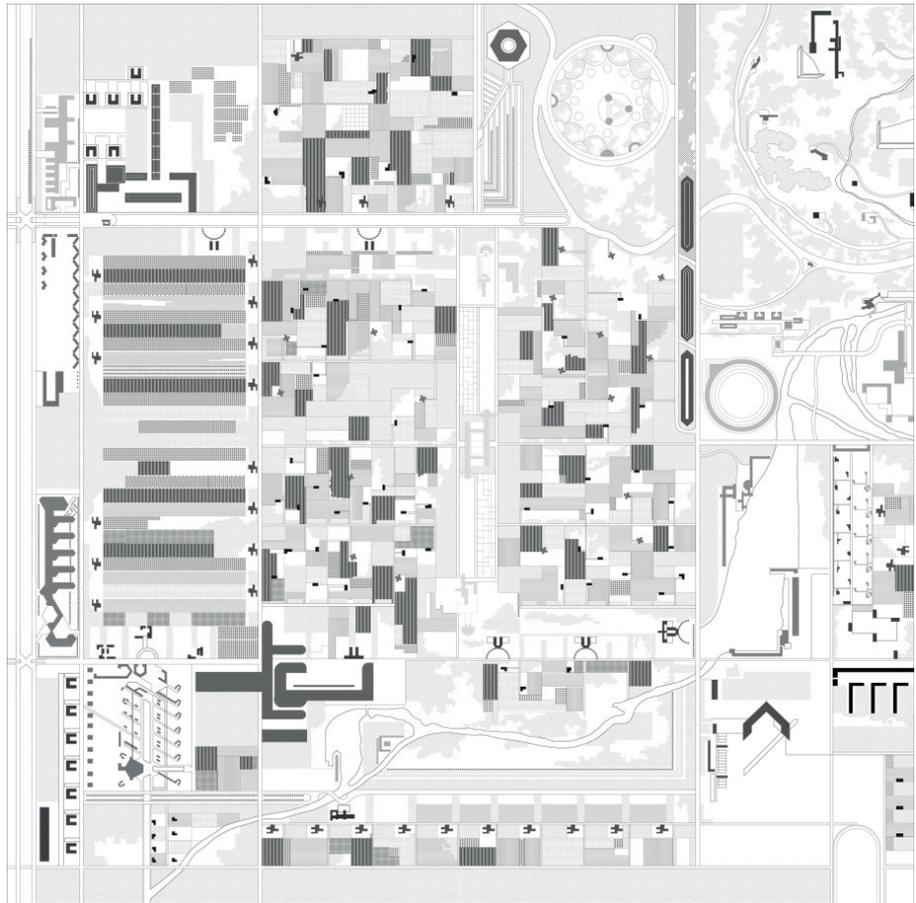
territorial planning — settlement forms — counterstory — agrarian urbanism — wonderland

Communication is a primary act, therefore cannot but be assumed as an invariant of our relationships. Above all, communication forms intended as stories with persuasive purpose has been consolidated in the collective perception. Vance Packard's inquiries conducted in the 50s concerning inducement stories elaborated within American sectors of production and consumption, and revealing the extraordinary ability of these stories to pass from one disciplinary field to another, seem distant and totally inoffensive.¹ Nowadays, Packard would realize that our reality has not changed too much: unless an increasing awareness of his inquiry's content, persuasive communication not only keeps going to influence any disciplinary field, but has developed into an instrument for everyday use. Especially, thanks to the excited experimentation addressed to the *media*.

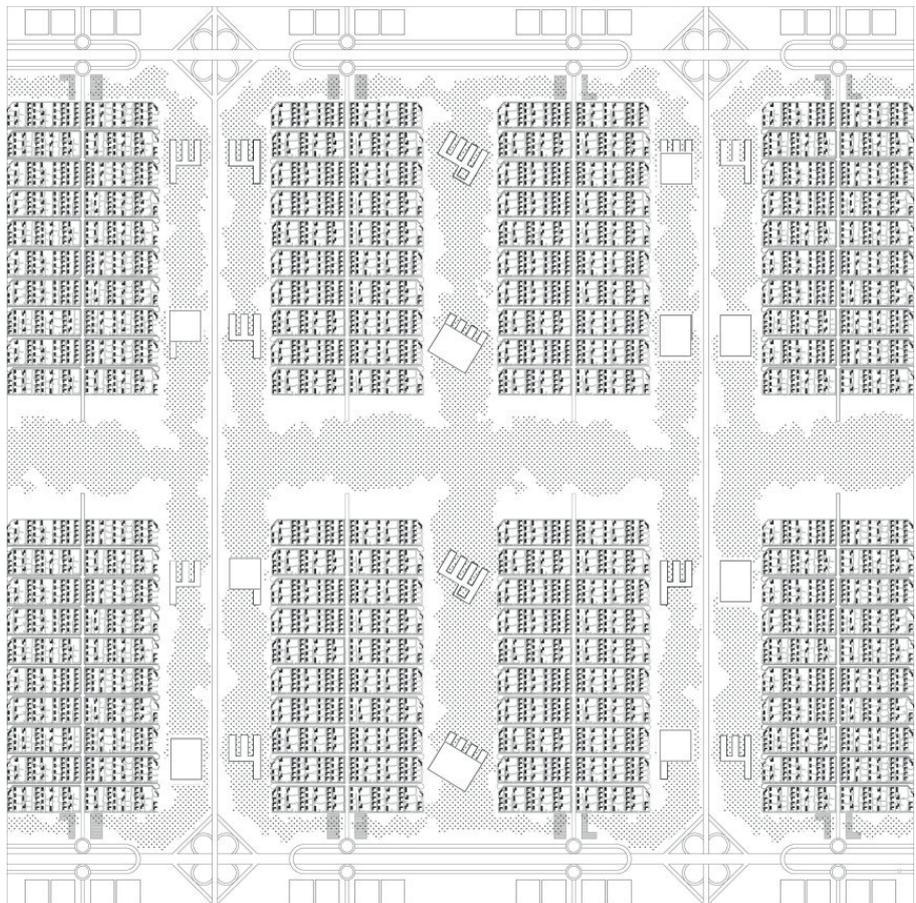
There is certainly no point in denying the appeal related to some investigations focused on the means of communications, even more in the field of architecture and urban planning: how these means have evolved to best serve a design project story? In which way the contribution of a more or less advanced technology could influence this part of story-telling? To what extent the means of representation should adhere to reality? The above are just some of the issues raised by the current debate on the relationship between narrative and design. Let us take the example of representation that reproduce figurative elements using a painting-style without losing any technological support: the beginning of the so-called Post-Digital era. At least, this is the name of the movement to which one of the experts on digitally intelligent architecture has confessed to belong today, unveiling his new technique: «They are not really watercolors...Photoshop. I am post-digital now». The one who listens to the compromising confession

Fig. 1

Selective drawing made by the author of Broadacre City settlement model by Wright.

**Fig. 2**

Selective drawing made by the author of The New Regional Pattern settlement model by Hilberseimer.



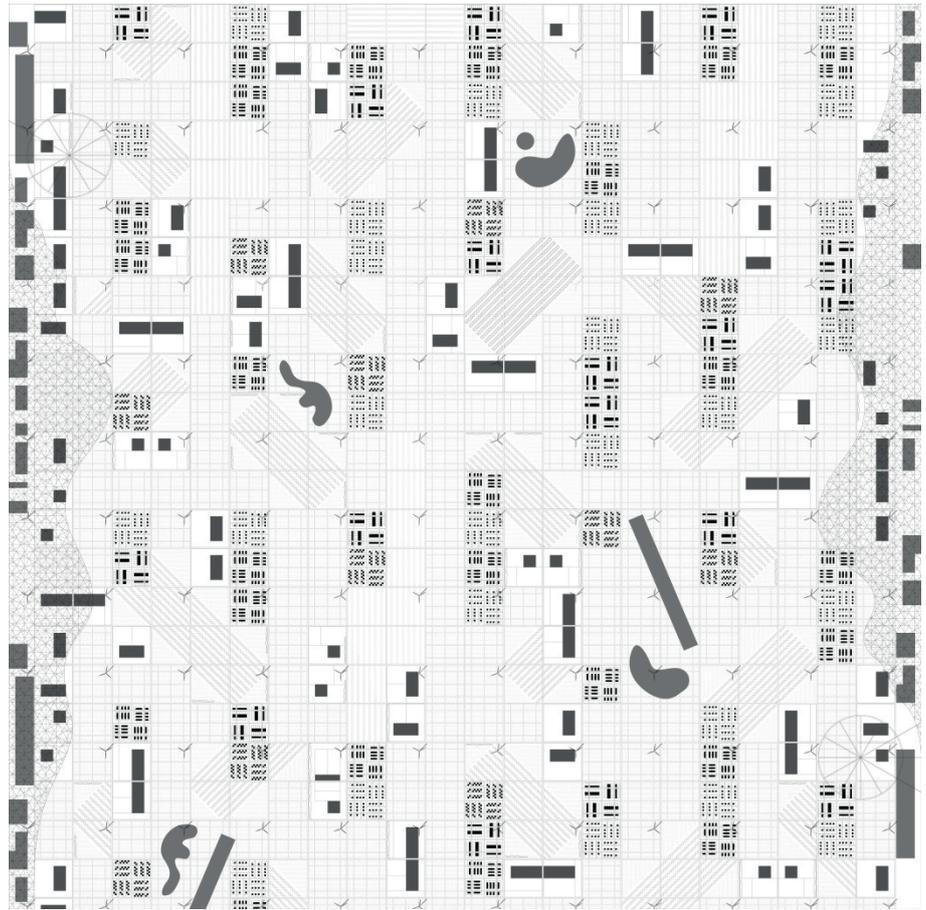


Fig. 3

Selective drawing made by the author of The Strijp Philips settlement model by Branzi.

is Mario Carpo, architectural historian and well-known specialist on the same research field, who decided to tell the episode that evidently struck him in a recent article entitled *Post-Digital “Quitters”: Why the Shift Toward Collage Is Worrying*.² Carpo’s argument focuses precisely on the way architecture is told, denouncing the risk of “quitters” that seem to abandon technology in favor of apparently low-tech representation forms. Apparently, because the thesis argued in this article deal with the strong difference between a design project story told in the ‘70s and those proposed today using the same representation: while the aversion of Postmodernism was explained – paraphrasing Carpo’s words – on the basis of a modern technology that «as a whole had just failed, spectacularly, and there was no technological alternative in sight», there is no reason that explains an aversion to the extraordinary technological advancement we have witnessed in recent times. In fact, just from the admission on the use of graphics and image-editing software to create post-digital collages, not only it is argued that there is no aversion to technology, but rather the exploitation of technological support to reproduce a precise narrative contribution made of «watercolor, collage and sfumato». Beyond the more or less worrying outcome that such *quitters* could cause according to Carpo’s point of view, the interest falls on a more general issue.

What is the difference between the *Broadacre City* model and the drone views simulations used to promote future sustainable cities? Between an interior space designed by Tessenow and a look through 3D glasses? Perhaps not so much, all they tell the same story: the *wonderland*. The essay aims to investigate the ideo-logical contribution of story-telling to architectural and territorial design projects, rather than its techno-logical. If it is true that media evolve and adapt their narrative, but the story they use



Fig. 4
Vertical Home, setting by Andrea Branzi at Giornate Internazionali dell'Arredo, Verona 1997.

to tell is always the same of the *wonderland*, questions arise from a different point of view. Which design project deserves a story with a narrative contribution? Only the project in which all the contradictions are positively solved as in the *wonderland*, or is there room for counter-stories too? Maybe there is, at least in some cases from the past. The city as project has been sustained by remarkable narrative contributions, even if it was not promoting a vision without any contradiction.

The essay questions the ideological contribution of story-telling applied to territorial planning, identifying analogies between different cases which use to tell the *wonderland* story, then moving towards the others in which a strong narrative component has been dedicated to its counter-story. The former are more easily associated with the paradigm of colonization, powered by the assumptions coming from the narrative that in any case appears inseparable from other instruments of persuasion like the settlement model and architectural devices; the latter try to interpret the crisis in the process of colonization, but surprisingly we do not witness the renunciation of the narrative component, but rather its strengthening.

Territories affected by an intense process of modernization, usually understood as a progress in terms of production, often use to establish a new general order: a productive community regulated on the basis of high moral values to which corresponds a set of rules that organize physical, geographical and urban characters of those same territories. It is common to use the term *settle* to describe this process; it is even more common that a remarkable narrative component is often associated with this process. The work of Wright and Hilberseimer between the 30s and 50s is deeply focused on the idea of settling the American countryside through the introduction of a new order: the *Broadacre City* model and the large-scale diagrams published in Hilberseimer's *New Regional Pattern* were anything but harmless instruments, indispensable for describing all the elements that articulated their territorial settlements, especially communicating the idea that in a single glance one could seize the resolution of any contradiction - just the second meaning of the verb *to settle* in English. The act of settling expresses a desire for stability, up to domestic space orientation translated into the architectural device of *Usonian House* by Wright and Hilberseimer's *Settlement Unit*. Much more recent, the mirrored showcases in which Branzi exhibits the model of *Agronica* and other architectural devices like *Casa Madre*, show that the act of settling continues to support the positive and proactive idea of the *wonderland*, realized through a powerful experimentation on the spatial and architectural elements – a

multistorey and suspended inhabitable wall - that aim to establish the new general order and simultaneously govern the scale of the domestic space. However, the third aspect that completes the analogy between these three cases is about the use of narrative, an essential instrument and inseparable from the previous ones for the creation of a settlement model. *The Disappearing City* (1932) and *The Living City* (1951) are the books in which Wright describes all the arguments on the urgent need to abandon the urban model, toxic and compromised in its moral values as well as a place of economic decline, counterposing the story of a rural and decentralized settlement which may subsequently be extended to the entire American continent. Combined with the well-known iconographic apparatus, the narrative contribution becomes fundamental in defining the lifestyle of Broadacre City community, largely based on self-sufficient economy. According to Wright's prediction, just in this way America could know its redemption and live its *wonderland*. Hilberseimer's assumptions are quite similar, and his dedication to structure a narrative about his settlement model, provides an equally successful result: *The New Regional Pattern* tells of a free world, independent of city's conditioning thanks to total integration between agricultural and industrial production systems. Although Hilberseimer minimizes the formal experimentation on his buildings, especially compared to the atlas of variations proposed by Wright, he was extremely confident in the narrative positive effects. The written manifesto by Branzi, describing his settlement strategies applied to contemporary rural territories, is entitled *New Athen's Charter* and gathers *modest suggestions* for an interpretation of the current life-and-work conditions, nowadays much less rooted in space. Although *Agronica* and other models proposed by Branzi are not really referable to ideal cities, the narrative contribution appears pronounced and persuasive, illustrating the living-working equipment which is going to replace the traditional domestic environment.³

While it is true that the idea of introducing a new order means shaping the territory through the use of a precise apparatus of spatial configurations, the reverse process of *un-settling* – here referred to spatial connotations – it is often understood as a complex geopolitical process that rarely has been investigated in its spatial and architectural implications. On the contrary, if it were understood as a process in which the general order has been undermined by real conditions – shortage of productive resources in the case of company towns, obsolescence of transport infrastructures, population aging – appears plausible to investigate a *decolonization* process from the same perspective that usually animates the *wonderland* scenario: scrutinising transformations at the scale of the general plan to find out forms that can interpret the characters of this reverse process; analyzing adaptation attitude shown by settlement components; proving whether it is the architectural device initially designed as a settlement prototype to adapt, or if new ones are generated.⁴

The question remains about the role played by the narrative in these cases. Does it survive as one of the three inseparable instruments that use to inform the positive idea of the *wonderland*? Or nobody tells the counter-story?

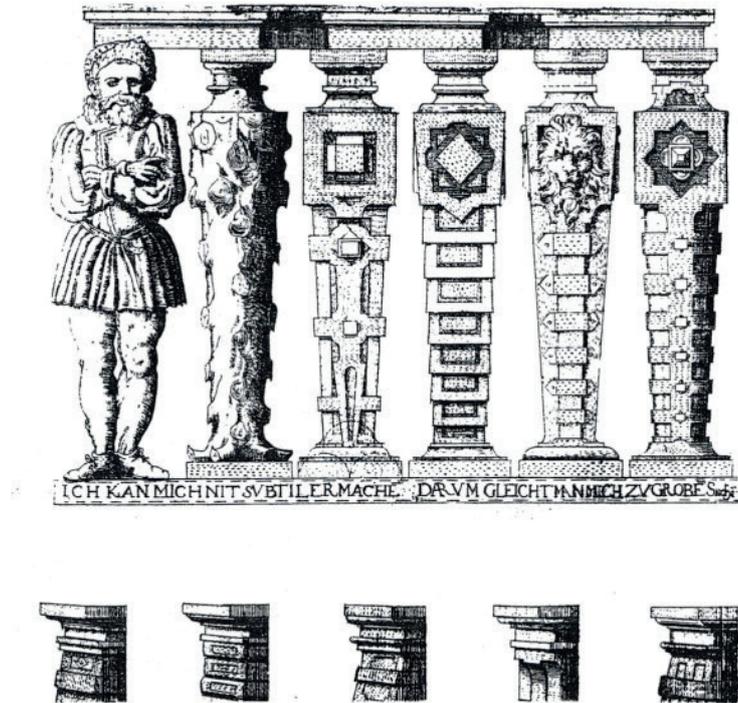
As anticipated, some projects far from promoting an ideal scenario have chosen not to give up the narrative contribution. Indeed, in some cases, the story-telling was intentionally inspired by an opposite situation than ideal. Among this 60s and 70s projects that have radically engaged the crisis of



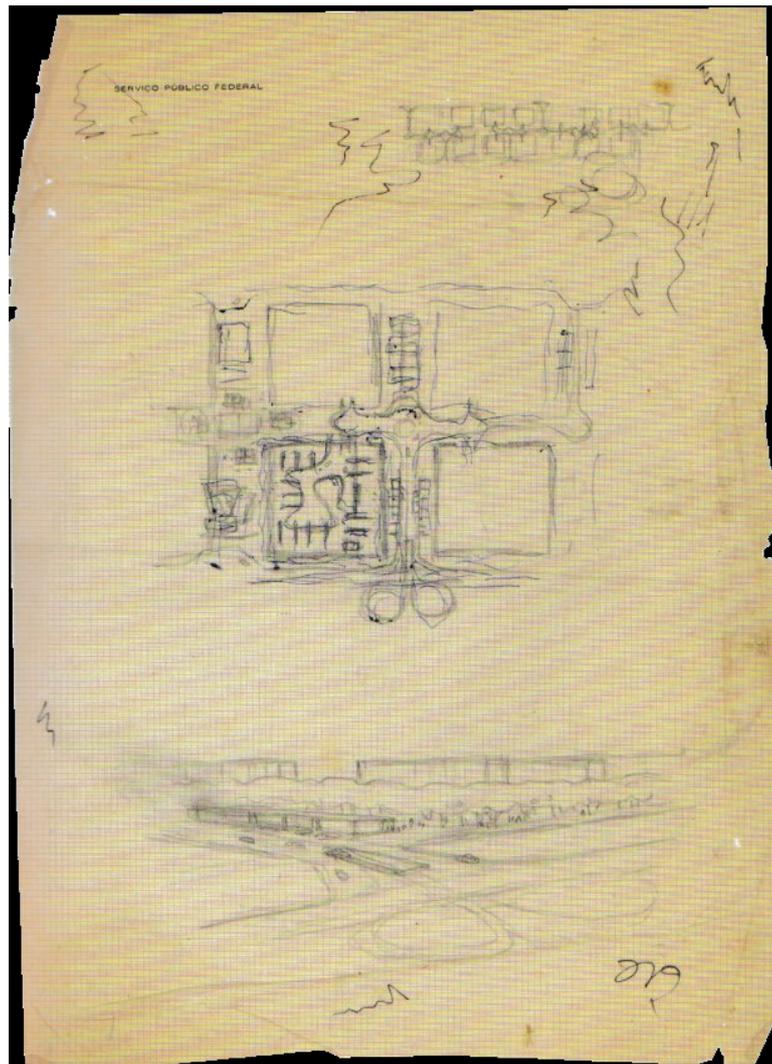
Fig. 5
Life Conditioning, wrote by Cedric Price and first published in *Architectural Design* October 1966 describing Potteries Thinkbelt project.

Fig. 6

The metamorphosis of the column by Gabriel Krammer, in "Architecture as Theme" by O.M. Ungers.

**Fig. 7**

Sketch of the "superquadra" by Lucio Costa, in AD March 2011 "Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City" by Martino Tattara.



settlement theory, the *Potteries Thinkbelt* by Price and Berlin *Archipelago* by Ungers keep playing a paradigmatic role. The first describes the pottery factory and its productive infrastructure adaptation in the North Staffordshire, turned into a regional university campus for 20,000 students. This unbuilt project shows a narrative contribution in the form of Price's critique about advanced education issue: the ambition towards a ruling class tamed inside medieval cloister-shaped campuses, represents total detachment from the social reality of that time. Flexibility would become the instrument through which interpret reality, and the pages of *Architectural Design* (October 1966) would host Price's narrative contribution. Around ten years later, Ungers will lead three Summer Schools at Cornell University focusing on the possibility of making autonomous some of the city's architectural components.⁵ The analysis produced on architectural devices like *blocks*, *villas* and *gardens*, will merge in its general vision that provide the imminent depopulation of Berlin due to the post-war condition. Thinking of reconstruction on the heels of the widespread ideal in Europe, was considered even more utopian than imagining a configuration of autonomous islands like parts of the city surrounded by the forest: a *green archipelago*, told in the form of a manifesto with an extraordinary narrative charge. The third case that reflects on the narrative perspective applied to the counter-story, is perhaps even more striking. In 1957 Lucio Costa won the competition for the Plano Piloto of Brasilia presenting few sketches including the design of *superquadra* prototype, and a written description which assumed a different objective than that of representing the ideal city of Brasilia: developing a conceptual apparatus in order to conceive and build new spatial forms, characterizing the relationship between public and private, proposing an adaptable device in respect of changing conditions such as topography, respecting the general principles of maximum height and distinction between pedestrian and vehicular paths.⁶ The city was built by adapting the *superquadra* prototype in dozens of variations. The result was a competition won with a written discourse, and a built project following those principles in this case: the narrative at the service of reality without the persuasive will to promote a *wonderland* scenario solved in its entirety.

Unless some examples of the recent past, reflections should be focused on the ideo-logical contribution of narrative within contemporary proposals. Are the counter-stories told even today? And which stories are the narrative *media* applied to, whose evolution or involution still have been animatedly debated?

It seems that the narrative is still an instrument more reserved to the first story, telling an ideal model of a contemporary *wonderland*. As Lewis Carroll did seven years after the publication of his bestseller, we should have the courage to apply the narrative to a counter-story: *through the looking glass* makes us understand the importance of narrative contribution as a critical instrument rather than a persuader. Less obvious, and therefore extraordinarily important, in those cases where there is no *wonderland* to tell, but a situation dictated by real contradictions and limits. Reassuring also Packard on the fact that after him, the role of the narrative has not had the sole persuasive purpose, but that of a fundamental instrument for the interpretation of our reality.

Notes

- ¹ In Vance Packard, *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York, 1957, the American sociologist investigates the aggressive propaganda in which the good citizen was identified as the good consumer under the development of the advertising industry that proceeded with hidden methods.
- ² Mario Carpo, *Post-Digital “Quitters”: Why the Shift Toward Collage Is Worrying*, in *Metropolis Magazine*, March 2018.
- ² In addition to the *New Athen's Charter* presented by Branzi at the 2010 Venice Biennale, most of his arguments are exposed in Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006.
- ⁴ For an in-depth study on the topic of decolonization and its architectural and spatial implications, see Alessandro Petti, *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, 2007 with preface by Bernardo Secchi.
- ⁵ Ungers proposed three consecutive Summer Schools at Cornell University respectively entitled “The Urban Block” (1976); “The Urban Villa” (1977); “The Urban garden” (1978) that will converge in the idea of the *Cities within the city* in post-war Berlin and the idea of *Green Archipelago*.
- ⁶ Lucio Costa, *La Memória descritiva del Plano piloto di Brasilia, 1957* is commented in the article by Martino Tattara, *Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City*, in AD “Typological Urbanism: Projective Cities”, Wiley, March 2011.

References

- ACKERMAN J. (1986) – “The villa as paradigm”, MIT Press
- BRANZI A. (2006) – *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano
- CORBOZ A. (1983) – “Il territorio come palinsesto”. *Diogenè*, 121.
- GREGOTTI V. (1966) – *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano
- HILBERSEIMER L. (1949) – *The New Regional Pattern. Industry and gardens, workshops and farms. Pool Brothers Incorporated*, Chicago
- PACKARD V. (1957) – *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York
- PETTI A. (2007) – *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano
- SECCHI B. (1986) - “Progetto di suolo”. *Casabella*, 520-521
- WALDHEIM C. (2004) – *Lafayette Park Detroit*, Harvard Design School Prestel, New York
- UNGERS O.M. (1982) – *Architettura come tema*, Electa, Milano
- HARDIGHAM S, RATTENBURY K. (2007) – *Potteries Thinkbelt*, Routledge, London
- ZEVI B. (1991) – “La città territorio wrightiana” in Frank Lloyd Wright. *La città vivente*, Edizioni di Comunità, Torino

Marco Moro (Cagliari, 1987), architect, studied at the School of Architecture in Cagliari and achieved the post-graduate MSc in *Urban Strategies and Territorial Planning* at the Universität für Angewandte Kunst in Vienna. He is currently a PhD researcher at the Department of Engineering and Architecture at the University of Cagliari. He spent study and work periods in New Zealand and Chile, at the Pontifical Universidad Católica de Santiago and the Universidad Católica del Norte in Antofagasta, where he directed the *Urbanism 2 Studio* and exhibited part of his research during the 4^o *Encuentro Nacional de Teoría y Historia de la Arquitectura* with the contribution “Giuseppe Pagano and Enrico Tedeschi. El intermedio que construye el espacio de la educación”. He also worked on the publications P.F. Cherchi, M. Lecis, “Campus, parco, città. Un progetto per l'Università di Cagliari (Libria, Melfi 2017) and A. Angelini, P.F. Cherchi, M. Lecis,” *Memorie di paesaggi industriali. Architetture per cave e miniere abbandonate in Italia e in Cile* (Libria, Melfi 2018) with the chapter “Retrospectiva del territorio colonizzato”.