

BIGNESS(il problema della grande dimensione): architettura è di grande dimensione quando supera una certa scala. 100 anni fa big bang architettonico: creazione nuova specie architettonica(elettricità, ascensore, acciaio, condizionamento)→ Creazione di strutture più alte e profonde.

Teoremi

Per circa un secolo Bigness è stata rivoluzione senza programma. Delirious New York (saggio di RK del '78) sottintende la "Teoria della Bigness":

1. Oltre una massa critica edificio diventa Grande Edificio, non più controllabile in autonomia, ma scatta *autonomia delle parti*(parti restano legate al tutto ma separate)
2. *Ascensore*: collegamento meccanico e non architettonico, annulla il repertorio classico dell'architettura. "Artes dell'architettura è inutile nella Bigness"
3. La facciata non rivela più ciò che avviene all'interno a causa della *distanza nucleo-involucro*. Architettura degli interni e esterni divengono progetti separati. Bigness porta dubbi: ciò che si vede non corrisponde a ciò che si ottiene
4. Impatto è indipendente dalla loro qualità
5. Bigness non fa più parte di alcun tessuto: *fanculo al contesto*

Modernizzazione

Metà anni '80 aumento segni ondata di modernizzazione. Doppia polemica: contro i precedenti tentativi di integrazione e contro le possibili realtà che affermavano la decomposizione dell'architettura.

L'"Urbanisme spatial" di Friedman ('58) rispecchia la Bigness: una coperta metallica di nuvole come possibile rinnovo urbano di Parigi, un'idea vaga perché non si metteva a confronto.

Generazione di RM ('68) vede il fallimento di questi modelli e propone 2 strategie difensive: 1) *smantellamento*: mondo diviso in parti incompatibili, disgregazione in piccole parti → si crea una organizzazione del caos. 2) *sparizione*: architettura sarà il primo solido che svanisce nell'aria

Massimo

Unità e Realtà smettono di esistere alla fine del 900 a causa della corsa verso l'espansione e la riorganizzazione delle mega-dimensioni. L'assenza di una teoria della Bigness (qual è il massimo che l'architettura può fare) è la più estenuante debolezza dell'architettura, facendo che gli architetti divengano creatori di Frankenstein. No teoria quindi non si sa come utilizzarla, dove metterla, come programmarla. Bigness è territorio teoretico e in questo paesaggio disordinato è l'unica che può ricostruire l'Unità e Realtà.

Inizio

Bigness distrugge per creare. Un suo paradosso è che, nonostante la sua rigidità, è il tipo di architettura che ingegnerizza l'imprevedibile e si basa su regimi di libertà. Crea nuove relazioni attraverso la contaminazione piuttosto che la purezza, la quantità e non qualità. Le attività ammassate nella struttura esigono interazione ma allo stesso tempo le mantiene separate. Impossibile animare la sua intera massa, alcune zone saranno dimenticate.

Team

Bigness è il punto in cui l'architettura diventa insieme massimamente e minimamente architettonica (massim per la grandezza e minim per la eredità di autonomia). Bigness è impersonale, non c'è singolo, ma team (tecnologie, ingegneri, appaltatori, realizzatori...)

Baluardo

Accumulazione di Bigness genera nuovo tipo di città. E' incapace di stabilire relazioni con la città classica, non ha più bisogno della città, ma è in competizione. Bigness è urbanistica contro architettura perché sfrutta le potenzialità offerte dall'urbanistica, ma ne abusa la generosità con la grettezza dell'architettura

Bigness è l'ultimo baluardo dell'architettura, i suoi contenitori saranno presenti nel paesaggio post-architettonico.

La Bigness lascia il campo al post-architettura.

La Città Generica

1.Introduzione Città contemporanee potrebbero essere come aeroporti (tutti uguali)? Solo se si spoglia della propria identità. Non per forza un male. *Svantaggi identità*: identità concepita come modo di condividere il passato è un'affermazione perdente perché in un modello di espansione demografica c'è sempre meno da condividere e poi perché più se ne abusa meno è significativa, danneggiandola (turisti che in cerca di carattere la riducono a priva di significato). Più forte è l'identità più è vincolante (Parigi può diventare solo più parigina; una caricatura). Londra è un'eccezione: la sua identità è la mancanza di identità ben definita (diventa meno londinese e più aperta). Identità è accentratrice, insiste su un punto (quando la sfera si espande, il centro perde di autorità fino a un punto di rottura). La scoperta della periferia è una riaffermazione mascherata della dipendenza dal centro: *senza centro non c'è periferia* (interesse del centro è compensato dalla vuotezza della periferia; la periferia orfana è resa peggiore a causa della vita del centro-madre).

Il centro deve essere sottoposto a continua manutenzione: deve essere allo stesso tempo il più vecchio e il più nuovo (Zurigo si espande verso il basso, sotterranea)

La città generica è la città liberata dalla schiavitù del centro e dell'identità. Senza storia, è comoda, non richiede manutenzione. Se diventa piccola non fa che espandersi, se invecchia si autodistrugge e si rinnova. E' superficiale.

2.Statistiche La città generica è cresciuta negli ultimi decenni. Inizio anni '70 abitata da 2,5 milioni, oggi intorno ai 15 milioni. Città generica nata in America, ora gran parte in Asia. Barcellona con la semplificazione della sua identità è tornata Città Generica.

3.Generalità Città Generica è un luogo di sensazioni deboli e rilassate. A paragone con la città classica è *sedata*. La caratteristica principale è la quiete, creata attraverso l'evacuazione della sfera pubblica e quindi gli affari tipici della città.

4.Aeroporto Sono tra gli elementi più singolari della Città Generica. Aeroporti si imprime nell'inconscio collettivo per le sue attrazioni non aeronautiche, ma per punti vendita duty-free, affidabilità. Aeroporto è concentrato iperlocale (si trovano cose che non si possono avere da nessuna parte) e iperplanetario (con beni non disponibili in città). Talvolta gli aeroporti non hanno nemmeno un rapporto con una specifica Città Generica. Si avviano a sostituire la città, contengono una popolazione di milioni di persone. Sono come quartieri della Città Generica.

5.Popolazione Città generica è multirazziale e multiculturale. Non deve sorprendere vedere templi tra i palazzi per gli uffici. Città Generica fondata da gente in movimento e per questo è inconsistente nei suoi fondamenti.

6.Urbanistica Caratteristica della Città Generica è l'abbandono di ciò che non funziona e accettare ciò che ne cresce al suo posto. *La Città Generica è la post-città in corso di allestimento sul sito della ex-città.* Città Generica è tenuta insieme non da un settore pubblico iper-esigente, ma dalla *residualità* (ciò che rimane). Città generica passa da orizzontalità e verticalità, con i grattacieli che sono una tipologia definitiva, grattacieli che non stanno insieme per non interferire tra di loro.

L'edilizia residenziale è completamente risolta (torri o stecche) o totalmente abbandonata (catapecchie improvvisate), una soluzione consuma il cielo, l'altra il terreno. Tutte le città generiche nascono dalla *tabula rasa*, per non avere carattere storico. Il piano regolatore non è organizzazione burocratica, ma casuale. *Apoteosi della pluralità delle scelte.*

L'estetica della Città Generica è *STILE LIBERO* (3 elementi: strade, edifici, natura che coesistono apparentemente senza ragione. Uno qualunque può avere la meglio: strada che serpeggia e si perde, edifici che nascondono la natura, poi solo edifici, poi niente). Strade solo per auto, pedoni su percorsi sopra e sotto città. Città generica è circondata da costellazioni di *New Town*.

Città Generica è la *morte dell'urbanistica* non perché non è progettata, ma perché la pianificazione non ha alcuna differenza dato che gli tutto si sviluppa e muore in modo imprevedibile (reti di comunicazione, popolazione, superficie, economia). Città intere sono costruite su infrastrutture coloniali di cui gli oppressori hanno portato via i disegni tecnici.

Città Generica mai come fortezza o cittadella, ma aperta e accogliente.

7.Politica Città Generica è distanza da regimi autoritari, locali o nazionali, si crea un regime invisibile come se opponesse resistenza al dittatore. Nelle città normali gli amici del leader decidono di ristrutturare una parte o proprio una città nuova dal nulla.

8.Sociologia La Città Generica è sociologia, ovviamente la proliferazione delle comunità impedisce che abbia sopravvento una singola interpretazione. Le infinite contraddizioni provano la ricchezza della Città Generica.

9.Quartieri C'è sempre un quartiere chiamato *Ipocrisia* in cui si conserva un minimo di passato (es. una vecchia ferrovia), qui si celebra il passato. La Città Generica prima aveva un passato, dilatandosi vaste zone sono sparite, prima senza rimpianti (poco igienico e pericoloso), poi senza preavviso (il sollievo si trasforma in rimpianto). Ad *Ipocrisia* la storia torna come servizio (mercanti che inscenano condizioni che non esistono più). Nelle Città generiche la storia è la principale preoccupazione: sui terreni liberati intorno alle catapecchie si costruiscono alberghi per accogliere turisti.

In ogni Città Generica c'è un *waterfront* (bordo, limite, confine) dove si incontra un'altra condizione, qui i turisti si riuniscono che comprano da bancarelle che cercano di vendere pezzi "unici" della città.

10.Programma Gli uffici esistono, tra 5-10 anni si lavorerà a casa e quindi bisogna trasformare gli uffici in case. Gli alberghi stanno diventando destinazione funzionale generale ed è l'edificio singolo più comune.

11.Architettura Nella Città Generica come in tutte le città ci sono edifici interessanti e noiosi, tutti fanno risalire la loro genealogia a Mies van der Rohe. L'architettura è costruita velocemente e concepita ancora più velocemente. Gli studi sono sconosciuti ai più e sono colmi di conoscenza collettiva sul fatto che c'è qualcosa in architettura che non va.

L'uso perenne di facciate continue fa sì che dipendano dall'industria. L'uso del silicone ha appiattito tutte le facciate, incollando tutti i materiali insieme: trionfo della colla sui materiali. Architettura di aria condizionata. I vuoti sono costruzioni essenziali. Lo stile prediletto è il post-moderno (è la modernizzazione dei poveri). Predominanza dello specchio: celebra il nulla tramite la sua moltiplicazione o cattura l'essenza delle cose?. C'è una *noia variegata*: la varietà non può essere noiosa, ma l'infinita varietà la rende normale, banalizzando il tutto.

12.Geografia Città generica ha un clima più caldo del solito, tende a sud. Le persone sono ritenute più belle dei loro pari, ma anche caratterialmente (meno ansiose, meno ostili) Unica ansia è il brutto tempo.

13.Identità C'è una ripetizione nell'iconografia adottata. Se è sull'acqua allora i simboli acquatici sono distribuiti su tutta la superficie, se è asiatica ci saranno donne sensuali, sulla montagna si insiste sul tema del monte.

14.Storia La Città Generica non viene mai migliorata, ma abbandonata. L'idea della stratificazione, dell'intensificazione le è estranea: non ha strati.

15.Infrastruttura L'infrastruttura non è più la risposta a un bisogno urgente, ma un arma strategica: la vita nel luogo X viene resa confortevole per rendere insopportabile la vita a Y.

16.Cultura Conta solo ciò che è ridondante

Junkspace

Junkspace (spazio spazzatura) è il residuo che l'umanità lascia sul pianeta, il prodotto costruito dalla modernizzazione che aveva il programma di condividere i benefici della scienza. Il Junkspace è la sua apoteosi, la somma complessiva delle nostre conquiste, ma rimaniamo inferiori alle generazioni precedenti (non lasciamo piramidi).

L'aria condizionata ha rivoluzionato l'architettura, dando vita all'edificio senza fine. Se l'architettura separa gli edifici, l'aria condizionata li unisce. Poiché costa, lo spazio condizionato diventa soggetto a condizioni, e prima o poi gli spazi soggetti a condizioni diventano Junkspace.

Il Junkspace è un territorio di aspettative limitate e di serietà ridotta, confonde l'intenzione con la realizzazione. Si presenta come un'apoteosi, spazialmente grandiosa, ma l'effetto della sua ricchezza è una vacuità estrema. Il Junkspace è additivo perché lo spazio è stato creato accumulando materia: non ci sono muri, ma partizioni spesso specchiate. L'arco che era l'asino da soma delle strutture è diventato emblema impoverito della comunità e quando è assente viene applicato come ornamento.

Il Junkspace è sgargiante ma non è memorabile, non aspira a creare perfezione, solo interesse. C'è una fusione di polarità: il neon rappresenta il vecchio e il nuovo, gli interni si rifanno all'età della pietra e all'era spaziale.

Il Junkspace prospera nel progetto, ma il progetto muore nel Junkspace.

Il Junkspace è caldo (o improvvisamente artico), muri fluorescenti producono calore. I suoi contenuti sono dinamici, ma stagnati.

Nel momento in cui la nostra cultura ha abbandonato la ripetizione e la regolarità, i materiali sono divenuti più modulari, unificati e standardizzati. L'irregolarità e l'unicità si costruiscono con enorme difficoltà a partire da parti identici. Nel Junkspace lo schema si rovescia. Una volta il dettaglio suggeriva l'incontrarsi di materiali diversi, ora vi è un accoppiamento transitorio, non più un incontro orchestrato, ma la fine improvvisa di un sistema.

Dovunque, nel Junkspace, ci si può sedere, come se l'esperienza che offre sia spossante.

Poiché è intenseamente consumato, il Junkspace è oggetto di manutenzione frenetica: il turno di notte ripara i danni del turno di giorno (pulizie, rifornimenti...). Contiene semi di futura perfezione: cartelli di scusa per il disagio annunciano una scomodità temporanea per uno splendore imminente.

Tutte le superficie sono archeologiche: sovrapposizione di diversi periodi (moquette fuori moda sotto).

Il Junkspace è definito come spazio di flussi, ma senza ordine, flussi che conducono al disastro (grandi magazzini in saldo, stadio). Esistono junkspace per bambini: spazi all'interno di junkspace; caratterizzati da strutture di plastica (scivoli, altalene..)

I giunti aperti lasciano vedere ampi vuoti nel soffitto, lavori ingarbugliati che esistono perché non pianificati bene. Il pavimento ha differenti trame in modo casuale.

I corridoio non collegano direttamente A e B, ma sono percorsi fuorvianti (es. coda imbarco aeroporto).

Tutto ciò che viene allungato diventa JunkSpace: limousine, aerei...; i verbi che iniziano per ri- producono Junkspace (rinnovare, recuperare, riprogettare..).

Junkspace è definito dallo stesso odore (aria condizionata).

L'estremo opposto del Junkspace è IL CAMPO DA GOLF (vuoto, sereno, senza detriti commerciali)

Malpensa è una ricostruzione della Germania Est, accumulata in gran fretta e seguendo un progetto rettangolare per formare poi spazi deformati