

Con curiosità per il suo riemergere carsico, e qualche perplessità, ci si interroga sul Retrofuturismo, un movimento artistico – non prioritariamente architettonico – che indaga l’influenza delle raffigurazioni del futuro prodotte in epoche passate, esprimendo una nostalgia per la memoria di quelle anticipazioni, in bilico fra passato e futuro, e fra l’alienazione e le promesse di riscatto offerte dalle nuove tecnologie.

With curiosity due to its karstic reemergence, and some perplexity, this article explores Retrofuturism, an art movement – not mainly architectural – that investigates the influence of future representations produced in past eras, expressing a nostalgia for the memory of those anticipations, balanced between past and future, alienation and the promises of redemption offered by new technologies.

Retrofuturismo? Retrofuturism?

Fabrizio Rossi Prodi

In alcune e molto diverse circostanze accademiche e professionali ho ricevuto domande relative al Retrofuturismo. Dapprima ho pensato che si trattasse di qualche stranezza o piuttosto di un incomprensibile ossimoro, oppure di una di queste brevi tendenze legate al mondo della comunicazione che si consumano rapidamente, insomma di uno stile (nemmeno un linguaggio o un movimento culturale) nato per sorprendere e dall’orizzonte limitato. Ma, spinto dal desiderio di comprendere quanto accade, e soprattutto ciò che è più diverso dai paradigmi del modo consueto di essere e di pensare, ho ritenuto necessario cercare di capire. E quel che segue è proprio un tentativo di lettura e interpretazione – soprattutto architettonica – di queste diverse tracce riconducibili al Retrofuturismo, basandomi su quel che si trova negli scritti e nelle raccolte di immagini diffuse in rete.

Il Retrofuturismo viene generalmente indicato come un movimento artistico che indaga l’influenza delle raffigurazioni del futuro prodotte in epoche passate, esprimendo una nostalgia per la memoria di quelle anticipazioni, in bilico fra passato e futuro, e soprattutto fra l’alienazione e le promesse di riscatto offerte dalle nuove tecnologie. Non riguarda in particolare l’architettura, ma anche la musica, la letteratura, i film, i comics, i videogames e la moda.

Retrofuturism era stato il titolo di una rivista dell’artista americano Lloyd John Dunn, con 17 numeri fra il 1988 e il 1993, fondata in parte con ironia, ma anche con più solidi interessi. Il termine era apparso nei primi anni ’80 in un suo annuncio sul New York Times e in una critica cinematografica del film *Brazil* – pellicola ambientata in una società autoritaria e in un futuro distopico e burocratico – e in generale si riferisce a un linguaggio considerato futuristico in

In various different academic and professional contexts I have been asked about Retrofuturism. At first I believed it was something weird, or else an incomprehensible oxymoron, or one of those brief trends linked to the world of fast-consumption communications, in other words a style (not even a language or cultural movement) that originated with the purpose of surprising and with a limited horizon. Yet, following the wish to understand what was going on, and especially what can be different from the usual paradigms regarding being and thinking, I decided to investigate. What follows is precisely an attempt to read and interpret – especially from an architectural point of view – these various traces that lead to Retrofuturism, based upon what is found in writing and in collections of images found on the net.

Retrofuturism is generally defined as an art movement that explores the influence of depictions of the future produced in an earlier era, expressing a nostalgia for the remembrance of those anticipations, balanced between past and future, alienation and the promises of redemption offered by new technologies. It does not concern architecture specifically, but also music, literature, film, comics, video-games and fashion.

Retrofuturism was the title of a magazine published by the American artist Lloyd John Dunn, with 17 numbers between 1988 and 1993, founded with irony, but also with solid interests. The term appeared in an advertisement in a 1983 issue of *The New York Times*, as well as in a review of the film *Brazil* – which was set in an authoritarian society in a dystopic and bureaucratic future – and in general refers to a language considered as futuristic in a past era. There is no great literature on Retrofuturistic architecture, except



un'epoca passata. Non vi è grande letteratura sull'architettura retrofuturistica, salvo forse una recente pubblicazione (S. Borges, S. Ehmann, O. Bamberg, *The tale of tomorrow – utopian architecture in the modernist realm*, Gestalten, 2016), ma si registra una certa attività nei testi che compaiono in rete, nei blogs e soprattutto nelle bacheche digitali. Sui materiali scritti e figurati che appaiono in queste raccolte si fondano queste mie considerazioni, giusto nel tentativo di cogliere qualcosa che forse sta aparendo in embrione, che comunque conserva un carattere ludico e pop e proprio anche per questo si esprime attraverso canali informativi (non proprio documentali e critici) conseguenti.

L'attrazione per gli scenari futuristici affonda nel clima di fiducia positiva per le scoperte scientifiche e tecnologiche che avevano sostenuto lo sviluppo delle società moderne dalla seconda metà dell'Ottocento fino agli anni '60 del secolo scorso, allorquando quelle aspettative di sviluppo vennero bruscamente interrotte dalla crisi energetica e dalla consapevolezza dell'esaurirsi delle risorse, generando profondo, diffuso scetticismo sulla capacità delle scienze applicate di migliorare la vita umana e ancor più l'organizzazione delle società. L'immaginario del Retrofuturismo è rimasto popolato dai paradigmi di quell'ultima fase: le esplorazioni spaziali, i nuovi mondi e la robotica. Ma laddove il Futurismo originario esprimeva ottimismo, il Retrofuturismo appare critico, disincantato, persino nostalgicamente ironico. Nell'affrontare il futuro visto dal passato, o ancora – per inverso – il passato visto dal futuro (come Giulio Verne o il cyberpunk, lo steampunk, ecc.), esso sostanzialmente si misura con il tempo presente, di cui costruisce una critica, mostrando delle possibili alternative.

perhaps for a recent publication (S. Borges, S. Ehmann, O. Bamberg, *The tale of tomorrow – Utopian architecture in the modernist realm*, Gestalten, 2016), yet there is some related activity in web-based texts, in blogs and digital boards. My considerations are based on these texts, in an attempt to perhaps grasp something that is still in an embryonic state, which has a playful and pop nature and which, due to this, is expressed through information channels (not exactly documentary and critical).

The attraction for futuristic scenarios is based in a climate of positive faith in scientific and technological discoveries which had sustained the development of modern societies from the second half of the 19th century until the Sixties, precisely when these expectations of development were roughly interrupted by the energy crisis and the awareness of the depletion of resources, thus generating a deep widespread skepticism concerning the capacity of applied sciences to enhance human life or social organisation. The imaginary of Retrofuturism is inhabited by paradigms from this last phase: spatial exploration, new worlds and robotics. Yet whereas the original Futurism expressed optimism, Retrofuturism appears to be critical, disenchanted, even nostalgically ironic. In facing the future as seen from the past, or on the contrary the past as seen from the future (as in Jules Verne, cyberpunk, steampunk, etc.), it is fundamentally measured with the present time, of which it constructs a criticism, showing the possible alternatives to it.

The motivation to seek other visions certainly derives from an dissatisfaction with the contemporary condition, however characterised by an unexpected level of technology, yet projected



La spinta alla ricerca di visioni altre proviene certamente da un'insoddisfazione per la condizione contemporanea, sia pur già oggi caratterizzata da un inatteso tasso di tecnologie, ma proiettata pericolosamente verso una civiltà distopica, affollata, illiberale, dominata dal degrado ambientale e sociale, i cui poteri sono trasferiti a entità autoritarie pubbliche o private. A questo scenario angoscioso il Retrofuturismo contrappone invece romantiche visioni di speranza, quelle stesse che avevano accompagnato il passato, dominate da una forte impronta morale e alimentate da una visione positiva delle tecnologie, di cui viene ricercata la dimensione più umana, gestibile e meno opaca. Nell'aria aperta e incontaminata di un futuro ideale il Retrofuturismo, quindi, non costituisce solo un linguaggio, è soprattutto l'espressione di una diversa cultura sociale.

Il Futurismo costituisce in fondo l'antecedente storico più evidente del Retrofuturismo; era stato un movimento artistico italiano fondato nel 1909 da Marinetti, poi diffuso in Europa. Già la sua concezione estetica si basava sul dinamismo, sul culto della modernità e della tecnica, in contrasto con qualsiasi forma di tradizionalismo nelle arti. In questo empito di travolgente rinnovamento, al posto della prospettiva tradizionale, nell'approccio futurista, le linee diventavano un'estensione di oggetti in movimento, le immagini si moltiplicavano, nel tentativo di catturare il movimento, offrendo una visione simultanea, gioiosa e dinamica e i colori si separavano, creando contrasti simultanei.

L'architettura futurista – attiva in modi diversi fino agli anni Quaranta in Italia – era caratterizzata da una forte innovazione tecnica e formale, da antistoricismo, da un cromatismo esasperato, dall'uso di linee dinamiche, volte a suggerire un'idea di velocità, movimento ed energia. I temi principali erano tratti dal culto delle macchine e dall'esaltazione della guerra e della violenza come impulso vitalistico al rinnovamento. Alla scala urbanistica, la città futurista veniva concepita come un enorme e tumultuoso cantiere,

dangerously toward a dystopic, crowded, illiberal civilisation, dominated by environmental and social degradation, and whose powers are transferred to authoritarian entities, both public and private. This distressing scenario is opposed by Retrofuturism with romantic visions of hope, those that had accompanied the past, dominated by a strong moral imprint and fed by a positive view of technology, of which a more human side is sought, more manageable and transparent. In the open and unpolluted air of an ideal future, Retrofuturism is not only a language, but also the expression of a different social culture.

Futurism is the most evident historical antecedent of Retrofuturism; it was an Italian art movement founded in 1909 by Marinetti which then spread throughout Europe. Its aesthetic conception was based on dynamism, on the cult of modernity and technique, and in opposition with every form of traditionalism in the arts. In this overwhelming motion of renewal, in place of traditional perspective, in the Futurist approach lines became an extension of moving objects, images multiplied in the attempt to capture movement, offering a simultaneous vision, joyful and dynamic, and colours separated, creating simultaneous contrasts.

Futurist architecture – active in various ways in Italy until the Forties – was characterised by a strong technical and formal innovation, by an anti-historicism, an exasperated chromatism, by the use of dynamic lines aimed at suggesting speed, movement and energy. The main themes were taken from the cult of machines and the exaltation of war and violence as a vital drive toward renewal. At the urban scale, the futurist city was conceived as an enormous and tumultuous worksite (rather than based on the landscape or on individual buildings), futurism had truly favoured the renewal of urban culture and in general of the city, already triggered by industrial development, which was introducing new materials and techniques such as iron and steel, reinforced

pp. 139-140
Eero Saarinen & Associates
TWA Flight Center, New York, 1955-1962
foto Balthazar Korab
Library of Congress, Prints & Photographs Division,
Balthazar Korab Archive at the Library of Congress, Washington
p. 141
Frank Lloyd Wright
Marin County Civic Center, San-Rafael, CA (1963)
foto © Ezra Stoller/Esto



che ospita macchine gigantesche. Concentrandosi sullo spazio pubblico (invece che sul paesaggio o sui singoli edifici), il futurismo in verità aveva favorito il rinnovamento della cultura urbana e in generale della città, già indotto dallo sviluppo industriale, che stava introducendo nuovi materiali e tecniche, come il ferro e l'acciaio, il cemento armato e la diffusione dell'elettricità. Il futurismo guardava con fiducia e ottimismo al futuro, in modi diversi e questo atteggiamento positivo si è protratto per tutta la prima metà del XX secolo, arrivando anche a lambire gli anni delle esplorazioni spaziali degli anni Sessanta.

Laddove il Futurismo ritrae immagini di una vita futura attesa, vista con passione e fiducia, il Retro-futurismo si alimenta invece del ricordo di quelle raffigurazioni (ma anche di altri momenti storici), di cui esplora le visioni. Solitamente le espressioni retro-futuriste vanno oltre la rigorosa ripetizione delle forme futuriste e fondono quelle atmosfere di vecchio stampo modernista con alcuni più avanzati contenuti tecnologici dell'epoca contemporanea, sottolineando così la tensione tra passato e futuro.

Ampia è la produzione nel campo della letteratura, del cinema, della musica, delle arti figurative, del design e della moda. Molti sono i precedenti culturali che ispirano il Retrofuturismo: i suoi riferimenti sono tratti dagli ambienti delle città industriali e della civiltà delle macchine, dalle esplorazioni spaziali, dal Modernismo, dal Costruttivismo, dall'Art-Deco. La maggior parte delle architetture retro-futuriste è influenzata dalla cultura delle macchine, dagli edifici dei trasporti, dai velivoli, dalle forme dello spazio e dell'era atomica, o dalla natura stessa. Il loro aspetto è fresco, meccanico e preciso.

In architettura un edificio simbolo viene considerato tradizionalmente il Theme Building dell'aeroporto di Los Angeles del 1961. È riconducibile alla Googie architecture (o anche alla Popoluxe architecture), una sorta di linguaggio pop legato ai paesaggi del traffico e della vita quotidiana, dominato dall'impiego di solidi geometrici, linee e

concrete and electricity. Futurism looked with confidence and optimism to the future, and this positive stance continued for the entire first half of the 20th century, and almost reaching the years of space exploration during the Sixties.

Where Futurism creates images of an expected future life, seen with passion and trust, Retrofuturism feeds instead on the remembrance of those depictions (but also of other historical moments), of which it explores the visions. Usually Retro-futurist expressions go beyond the rigorous repetition of futurist forms and blend those old modernist atmospheres with some more advanced technological contents from the contemporary era, thus underlining the tension between past and future.

There is a wide production in the fields of literature, cinema, music, figurative arts, design and fashion, and many are the cultural antecedents from which Retrofuturism draws inspiration: its references are taken from industrial cities and the civilisation of machines, from spatial exploration, from Modernism, Constructivism and Art-Deco. Most Retrofuturist architecture is influenced by the culture of machines, transport buildings, aircrafts, by the forms of space and of the atomic era, or by nature itself. Their appearance is fresh, mechanical and precise.

In architecture a symbolic building is the Theme Building of the Los Angeles Airport of 1961. It is connected to Googie architecture (or to Popoluxe architecture), a sort of Pop language linked to the landscapes of traffic and everyday life, dominated by the use of geometrical solids, curved lines and surfaces, transparent walls and symbolic elements related to everyday consumer society. In particular, the term Googie derives from the name of a cafeteria designed by John Lautner, but it is more or less the entire production of this architect which describes quite well the features of Retrofuturism. Also some projects or phases of well-known architects, usually quite distant in style, can be

superfici curve, pareti trasparenti ed elementi simbolici consumistici della vita di tutti i giorni. In particolare il termine *Googie* deriva dal nome di una Cafeteria disegnata da John Lautner, ma è un po' tutta la produzione di questo architetto che descrive bene i caratteri del Retrofuturismo. Così come retrofuturisti possono essere considerati alcuni progetti o certe fasi di architetti più conosciuti, anche molto distanti fra loro, come Eero Saarinen al Terminal TWA, l'ultimo Wright di Marin County e delle visioni per le nuove città, gli organismi cellulari di Moshe Safdie o di alcuni Metabolisti, le strutture di Filler, i grandi oggetti di Niemeyer, l'Arcologia di Paolo Soleri, l'archeologia industriale di Bofill, ecc. Nelle bacheche del Retrofuturismo che circolano, fanno la loro comparsa anche opere più contemporanee come alcune di quelle che appartengono a Frank O'Gehry o Zaha Hadid, anche se si tratta di esempi assai complessi, troppo vicini e, in fondo, difficili da ricollocare nei paradigmi di quell'approccio.

Se proviamo a consultare proprio le bacheche dei vari siti – che in certa misura è possibile assumere come base documentale, quasi una sorta di risposta automatica di una intelligenza artificiale un po' *pret-a-porter* della produzione culturale – relativi alle architetture retrofuturiste, possiamo ricavare alcune caratteristiche progettuali e alcuni principi della progettazione urbana e architettonica retrofuturistica, che ho qui di seguito sommariamente provato a riassumere.

Nel pensiero e nelle proposte retro-futuristiche, la città ideale sembra essere l'erede del Movimento Moderno, è costituita da edifici solitari o macrostrutture delicatamente collocate in una natura piuttosto originaria. Infatti lo spazio urbano non viene apprezzato nelle sue forme tradizionali, ma viene concepito preferibilmente come paesaggio naturale o come spazio vuoto disponibile. Inoltre, mentre nel Futurismo lo spazio esterno era concepito come un *hardscape* completamente artificiale, meccanizzato ed era gremito di persone che corrono ovunque in fretta, nella concezione retrofuturistica lo spazio esterno, lo spazio pubblico è principalmente naturale. Un'atmosfera di apertura e libertà (di movimento e di scelta) prevale in questo spazio urbano che è solcato da collegamenti rivolti in ogni direzione, da luoghi riparati, da assenza di confini e da continui, stretti contatti con la natura; le attività che si svolgono all'interno degli edifici sono generalmente visibili, grazie alle pareti vetrate.

Nella disposizione degli insediamenti, invece di un approccio gerarchico o di una struttura narrativa, il Retrofuturismo favorisce il policentrismo, con una ripetizione, possibilmente dilatata alla grande scala, di organismi architettonici. La percezione spaziale sembra essere più dinamica del solito ed essere il risultato dell'intreccio reciproco di tempo e spazio. La città, più che da isolati e strade, è generalmente costituita da complessi alla scala di *unité d'habitation* (una sorta di comunità chiuse ispirate a modelli ideali ordinati) che sono il risultato di un assemblaggio meccanico (diagrammatico) di unità modulari o cellule viventi. Questi complessi possono essere concepiti come piattaforme isolate e artificiali, sono ispirati ad un ordine definito che regola tutti gli aspetti – strutturali, costruttivi, processuali, energetici e sociali – sono spesso interpretati architettonicamente con un approccio linguistico brutalista.

Le residenze e gli altri organismi architettonici sono per lo più espressione in cui prevale un principio di individualità nel paesaggio naturale, talvolta sono massicci, talaltra trasparenti, spesso fortemente iconici. Forme e spazi ricercano caratteri elementari, anche astratti e metafisici. L'architettura è fortemente influenzata da aspetti di apertura, forza e dalla chiarezza dell'organizzazione strutturale (anche se quest'ultima spesso crea un'atmosfera misteriosa che interroga il fruitore). Volumi e forme sono spesso geometrici ed elementari. Sono molto considerate le forme legate all'epoca spaziale: forme circolari, forme arrotondate con geometrie poligonali, o forme organiche, con linee dinamiche e inclinate (non verticali, non ortogonali). A volte le forme sono solo frammenti di quelle originali

considered as Retrofuturist, such as the Eero Saarinen of the TWA Terminal, the last Wright of Marin County and of the visions for new cities, Moshe Safdie's cellular organisms or the work of some Metabolists, Filler's structures, Niemeyer's large objects, Paolo Soleri's Archology, Bofill's industrial archaeology, etc. Among Retrofuturist works there are also more recent works, such as some by Frank O'Gehry or Zaha Hadid, although these are very complex examples, too close to our time and ultimately difficult to include in that approach.

If we consult the various sites found online – which to a certain extent can be considered as a documentary database, as a sort of automatic response by a kind of *pret-a-porter* artificial intelligence of cultural production – regarding Retrofuturist architecture, we can determine certain design features and some principles of Retrofuturist urban and architectural design, which I have attempted to summarise here.

In Retrofuturist thought and proposals, the ideal city seems to be the heir of the Modern Movement, it is constituted by solitary buildings or macro-structures placed in a more or less ordinary nature. In fact, the urban space is not appreciated in its traditional forms, but is rather conceived as natural landscape or as available empty space. Furthermore, while in Futurism exterior space was conceived as a completely artificial and mechanised *hardscape* full of people in a hurry to get somewhere, in the Retrofuturist conception exterior, public space, is mostly natural. An atmosphere of openness and freedom (of movement and choice) prevails in this urban space criss-crossed by connections in all direction, by sheltered spaces, by the lack of boundaries and by continuous tight contact with nature; the activities that take place inside the buildings are generally visible, thanks to the glazed walls.

In the distribution of settlements there is instead a hierarchical or narrative approach. Retrofuturism favours poly-centrism, with a repetition, possibly dilated to the large scale, of architectural organisms. Spatial perception seems to be more dynamic than usual and to be the result of the reciprocal weaving of time and space. The city is generally constituted, rather than of blocks and streets, of complexes at the scale of the *unité d'habitation* (a sort of closed community inspired on ideal ordered models) which are the result of a mechanical (diagrammatic) assembly of modular units of living cells. These complexes can be conceived as isolated and artificial platforms, inspired by a defined order which regulates all aspects – structural, constructive, procedural, energy-related and social – and are often interpreted architecturally through a Brutalist linguistic approach.

Residences and other architectural organisms are usually the expression of a principle of individuality in the natural landscape, often massive, others transparent, generally strongly iconic. Forms and spaces take on elementary, or even abstract and metaphysical features. Architecture is strongly influenced by aspects of aperture and force, as well as by the clarity of the structural organisation (although the latter often creates a mysterious atmosphere that questions the user). Volumes and forms are often geometrical and elementary. Forms related to the spatial era are favoured: circular, rounded, polygonal, or organic shapes with dynamic and inclined lines (not vertical or orthogonal). Forms are often only fragments of the original regular geometries, such as abandoned or ruined spaceships. A dynamic inspiration overcomes vertical and orthogonal lines and avoids corners, and on the contrary prefers inclined walls. Structures are very audacious, the changes in elevation powerful and challenge gravity. Buildings are usually shown from below, leaving the connection to the ground as partially unbuilt. The exterior aspect of the architectural organisms is often the result of their structural or construc-

geometrie regolari, come le astronavi abbandonate e in rovina. Un'ispirazione dinamica porta a superare le linee verticali e ortogonali e ad evitare gli angoli, al contrario suggerisce di adottare pareti inclinate. Le strutture sono molto audaci, gli sbalzi poderosi, sfidano la gravità. Gli edifici sono spesso mostrati dal di sotto, lasciando la loro impronta a terra parzialmente non costruita.

L'aspetto esterno degli organismi architettonici è spesso risultato dei loro principi strutturali o costruttivi, gli edifici appaiono spesso come aggregazione di spazi e volumi. La forma è anche espressione del processo costruttivo, in cui l'ossatura delle costruzioni viene esibita. Forma e griglia strutturale – di solito in cemento brutalista o più raramente in acciaio macchinista – coincidono completamente. Tuttavia le superfici strutturali sono preferite ai telai o ai pilastri. Su scala più ampia, le macrostrutture possono diventare abitazioni, spazi abitativi o rifugi. Per quanto riguarda la funzionalità, gli spazi sono multifunzionali e non specifici, sono flessibili, non ci sono confini rigidi tra spazi diversi. Gli edifici hanno molti spazi intermedi, come logge o altri luoghi ombreggiati che sono sparsi ovunque. Le finestre non sono mai un vuoto ritagliato nel muro, ma piuttosto l'assenza geometrica di una faccia del volume originale, o l'interspazio tra volumi diversi.

L'architettura riecheggia l'ecologia nelle sue forme e talvolta nei suoi processi, architettura ed ecologia sono visti come alleati. Gli edifici si appoggiano lievemente su natura e paesaggio che sono lasciati preferibilmente intatti e originari, così da mostrare tutta la loro forza espressiva, la loro drammatica potenzialità e bellezza. Gli insediamenti sembrano spesso un evento individuale romanticamente isolato nel paesaggio intatto, quasi astronavi cadute. La natura, le rocce, la vegetazione possono anche divenire un elemento costitutivo dell'organismo architettonico. E in certi casi la natura riprende il sopravvento sull'architettura. A volte l'architettura viene riportata alla condizione di rovina. Aderendo a un pensiero organico, il paesaggio viene lasciato ad esprimere tutta la sua forza vitale, la natura cresce e si dilata, le rocce e la terra rimangono visibili, l'acqua deve scorrere liberamente e incidere profondamente la durezza della materia.

Lo spazio interno degli organismi architettonici è centrato sull'uomo e le sue misure, talvolta è una cellula o un guscio, mostra uno o due assi, forse un centro, più spesso è coperto da una volta. Lo spazio interno è plasmato, scavato, crea un paesaggio interno, i cui spazi sono introversi, quando si apre una vista, irrompe una forte scena naturale. Le altezze interne sono rilevanti, spesso segnano dinamicamente un asse verticale che invita l'osservatore ad alzare lo sguardo. Rampe e lunghe scale sottolineano l'aspirazione simbolica a salire verso il cielo e la luce. La luce interna è ispirata ed espressiva, è caratterizzata da forti contrasti di ombra, spesso proviene da lucernari e attrae verso il cielo. In alcuni interni un alone luminescente diffonde una luce secondaria nello spazio interno.

I materiali sono usati con uno spirito di autenticità, mostrano la loro natura intrinseca e reale e a volte mostrano il loro processo di costruzione. Il calcestruzzo è molto apprezzato, soprattutto quando lavora con le superfici. Ai materiali è affidato il ruolo di "decorazione". Un mix di materiali autentici, elementi naturali e alta tecnologia qualificano l'interior design, dominato da una sensazione di vita confortevole, assistita da una tecnologia facilmente gestibile – e generalmente invisibile.

E mentre concludo queste prime riflessioni, non appena riesco ad astrarmi dai cliché e dalla reazione perplessa di fronte agli eccessi formalistici che accompagnano questo movimento, non appena riesco a sfuggire dal sospetto che si tratti solo di uno stile, mi colpisce il fatto che alcuni dei principi che ho fin qui descritto costituiscono comunque il presupposto del progetto contemporaneo.

tive principles and buildings appear as the addition of spaces and volumes. Form is also an expression of the building process, in which the bone-structure of the constructions is exhibited. Form and structural grid – usually in brutalist cement or, more rarely, in machinist steel – completely coincide. However, structural surfaces are preferred to frameworks or pillars. On a wider scale, macro-structures can become residences, dwellings or shelters. As for functionality, spaces are multi-functional and non-specific, they are flexible and there are no rigid boundaries between different spaces. Buildings have many intermediate spaces, such as loggias or other shaded areas. Windows are not simple voids cut out of the wall, but rather the geometrical absence of a side of the original volume or the inter-space between different volumes. Architecture reflects ecology in its shapes and oftentimes in its processes. Architecture and ecology are seen as allies. Buildings are lightly placed on nature and landscapes which are preferably left untouched, so as to offer all of their expressive force, their dramatic potential and beauty. Settlements often seem to be a romantically isolated individual event on an intact landscape, almost like a fallen spaceship. Nature, rocks, vegetation, can also become a constitutive element of the architectural organism. In some cases nature regains the upper hand over architecture. Sometimes architecture is taken back to a condition of ruin. Adhering to an organic way of thinking, the landscape is allowed to express all of its vital force, nature grows and dilates, the rocks remain visible, water flows freely and leaves a deep mark on the hardness of matter.

The interior space of architectural organisms is centered on man and his measures, sometimes it is a cell or a shell, has one or two axes, perhaps a centre, and is commonly covered by a vault. Interior space is modelled, carved, it creates an interior landscape in which spaces are introverted, and where there is an opening, it is over a powerful natural scenery. Interiors are high, often dynamically marking a vertical axis that invites the observer to lift his gaze. Ramps and long staircases underline the symbolic aspiration to rise toward the sky and the light. Interior lighting is inspired and expressive, characterised by strong contrasts with shadows, and is often derived from skylights, which attracts to the sky. In some interiors a luminous halo diffuses a secondary light throughout the interior space.

Materials are used in a spirit of authenticity, they show their inherent and true nature and occasionally show their construction process. Concrete is well appreciated, especially when working on surfaces. Materials are entrusted with a "decorative" role. A mix of authentic materials, natural elements and high technology qualify the interior design, dominated by a sense of comfort, assisted by an easily manageable – and generally invisible – technology.

And as I conclude these early reflections, as I manage to distance myself from clichés and from the perplexed reaction to the formalist excesses of this movement, as I liberate myself from the suspicion that it is only a style, I am struck by the fact that some of the principles that I have described are at the basis of the contemporary project.

Translation by Luis Gatt