

# Tipo, tipologia e iperoggetti

#architecture  
#hyperobjects  
#object oriented

testo di/text by Stefano Corbo

**Type, typology and hyperobjects** In delivering a lecture in September 1999 at Brunel University, England, American thinker Graham Harman coined for the first time the term object-oriented philosophy. Originally presented as a critical reaction to the disciplinary dichotomy between subject and object, and to the strict separation between humans on one side and everything else on the other, it took almost a decade for Harman and other provocative isolated voices to outline the basis of a new theory that has been gradually influencing the arts and humanities in recent years. Different authors have contributed to the definition of a realist, inclusive and flat philosophy; despite the heterogeneous character of their contributions, Timothy Morton, Jane Bennet and younger fellows like Ian Bogost, Levi R. Bryant, Tristan Garcia, etc. can all be directly or indirectly considered as part of the same philosophical discourse. The name given to this diverse set of positions is OOO: Object-Oriented Ontology. In his *Theory of Everything*, Graham Harman identifies seven main points to describe an Object-Oriented Ontology:

1. "All objects must be given equal attention, whether they be human, non-human, natural, cultural, real or fictional.
2. Objects are not identical with their properties, but have a tense relationship with those properties.
3. Objects come in just two kinds: real objects exist whether or not they currently affect anything else, while sensual objects exist only in relation to some real object.

Nel 1999, invitato a tenere una conferenza presso la Brunel University, Regno Unito, il filosofo americano Graham Harman conia per la prima volta il termine object-oriented philosophy, che in italiano può essere approssimativamente tradotto come filosofia orientata all'oggetto. Inizialmente presentata come una risposta critica alla dicotomia disciplinare tra soggetto e oggetto, nonché alla rigida separazione tra esseri umani da un lato e tutto il resto dall'altro, Harman e altre poche voci isolate hanno impiegato quasi una decade per porre le basi di una nuova teoria che sta gradualmente penetrando e influenzando il mondo delle arti. Diversi autori hanno contribuito negli anni alla definizione di una filosofia realista, inclusiva e piatta; nonostante il carattere eterogeneo dei loro contributi, Timothy Morton, Jane Bennet e altri studiosi come Ian Bogost, Levi R. Bryant, Tristan Garcia, ecc. possono essere considerati tutti, direttamente o indirettamente, parte dello stesso milieu filosofico. Il nome dato a questo insieme variegato di posizioni è OOO: Object-Oriented Ontology (ontologia orientata all'oggetto). Nel suo saggio *Theory of Everything*, Graham Harman identifica sette punti principali per descrivere OOO:

1. "Tutti gli oggetti meritano la stessa attenzione, siano essi umani, non umani, naturali, culturali, reali o fittizi.
2. Gli oggetti non sono identici nelle loro proprietà, ma hanno un rapporto intenso con quelle proprietà.
3. Gli oggetti si manifestano in due modalità: oggetti reali e oggetti sensibili. Gli oggetti reali esistono indipendentemente se entrino in contatto con qualcos'altro; gli oggetti sensibili, invece, esistono solamente in relazione a qualche oggetto reale.
4. Gli oggetti reali non possono relazionarsi l'uno con l'altro direttamente, ma solo indirettamente, attraverso oggetti sensibili.
5. Anche le proprietà degli oggetti si manifestano in due modalità: reali e sensibili.
6. Questi due tipi di oggetti e le loro due qualità formano quattro permutazioni elementari, che OOO considera alla base delle nozioni di spazio e tempo.
7. Infine, OOO considera che la filosofia sia generalmente più vicina all'estetica che alla matematica o alle scienze naturali."<sup>(1)</sup>

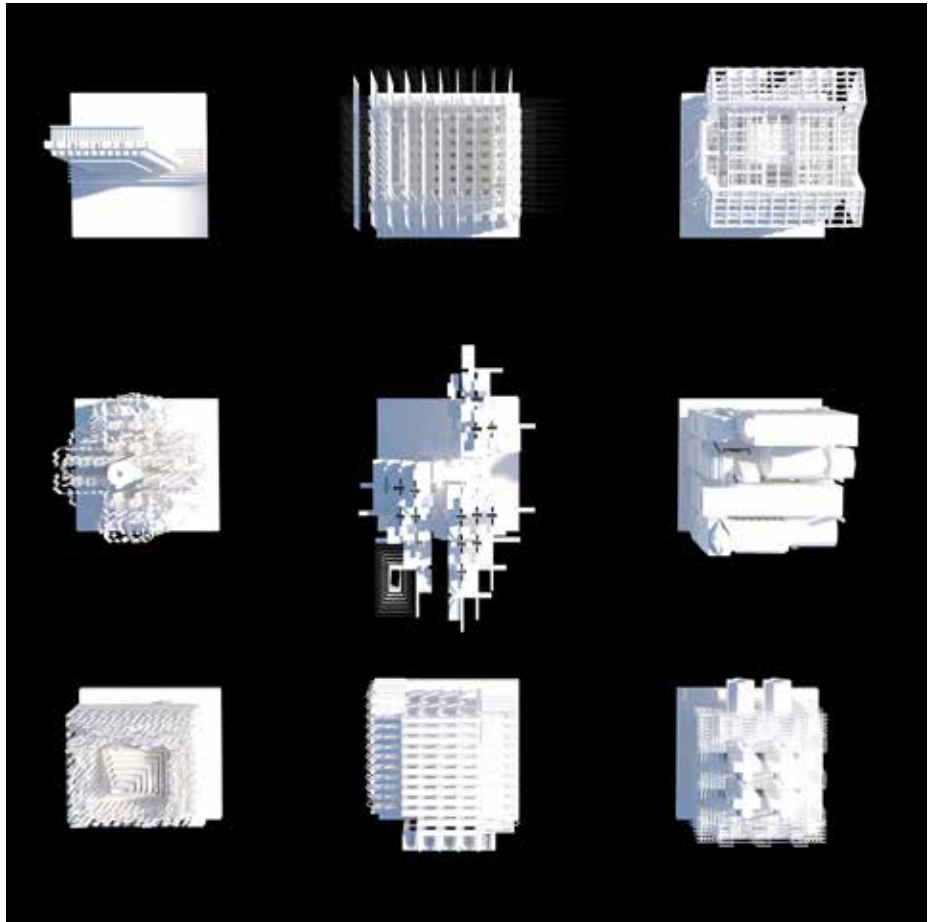
Quale può essere il rapporto tra OOO e l'architettura? Come può OOO influenzare il dibattito disciplinare contemporaneo?

Nel corso degli anni l'architettura è diventata uno dei territori privilegiati per trasferire idee filosofiche, testarne la loro validità, e trasformare concetti e nozioni in concrete proposte progettuali. Se, per esempio, negli anni '70-'80 il discorso architettonico intraprese un prolifico dialogo con la Decostruzione di Jacques Derrida e con alcuni contributi di Michel Foucault, recentemente designers e acca-

4. Real objects cannot relate to one another directly, but only indirectly, by means of a sensual object.
5. The properties of objects also come in just two kinds: again, real and sensual.
6. These two kinds of objects and two kinds of qualities lead to four basic permutations, which OOO treats as the root of time and space.
7. Finally, OOO holds that philosophy generally has a closer relationship with aesthetics than with mathematics or natural science" (1).

How does OOO relate to architecture? How can OOO influence the contemporary disciplinary debate?

Over the years, architecture has become one of the privileged territories to apply philosophical ideas, to test their validity, and to turn concepts into concrete proposals. If, for example, in the 1970s and 1980s the architectural discourse engaged in a prolific dialogue with Deconstruction as well as with some of the ideas elaborated by Michel Foucault, recently several designers and scholars have been interested in exploring the consequences of an object-oriented approach to architecture, which implies a radical shift from the disciplinary status quo. The relationship between form, object and architecture is, of course, not something new: Modernism, in its most bright and original connotation, pursued to some extent the idea of an absolute architecture – either under the semblance of a machine for living (see Le Corbusier's houses, or Alvar Aalto's Paimio Sanatorium), and as a self-reflective entity, generated by internal laws (see Adolf Loos' Raumplan). At the end of the 20th century, however, the traditional idea of architecture as a man-made product, situated within a natural environment, disappeared. Rather than an object, architecture became a field: a non-representable, dispersed and extended condition, characterized by heterogeneous forces. For almost two decades architecture – influenced by philosophical ideas such as Gilles Deleuze's desiring machines and body without organs – has dissolved into a horizontal territory of interconnected layers, without any hierarchical organization. Form resulted from the interaction between matter and information. Space was no longer a vacuum that contains an object and a subject; it turned into a network of multiple forces. This shift from the modernist idea of architecture as an object to the idea of architecture as a field has been well described by Stan Allen. Both in his theoretical investigations and in his built work, in fact, Allen has focused his attention on what he called field conditions. Contrary to objects, a field contains vectors; it permits to unify, within a common platform, heterogeneous elements, by preserving the identity and singularity of each one of its components. If in classical architecture the relations among individual elements followed a hierarchical organization, the idea of field implies a horizontal condition, in which forces coexist and interact. Intervals, repetitions and seriality turn into the keywords of peculiar architectural phenomena. In Allen's opinion, the term field indicates a material condition, and not a discursive practice: that is, it's not only limited to questions of semantics or representation, but rather aims to modify the physical reality of a given context. By analyzing



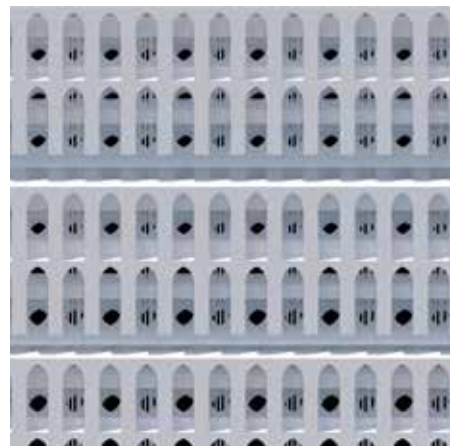
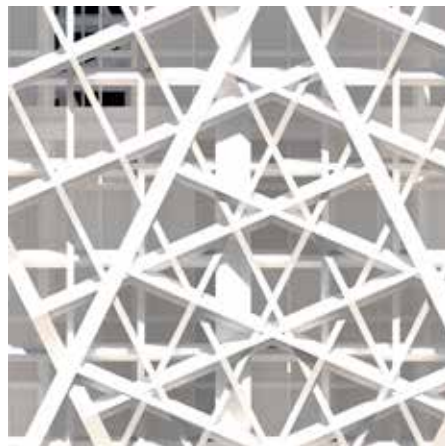
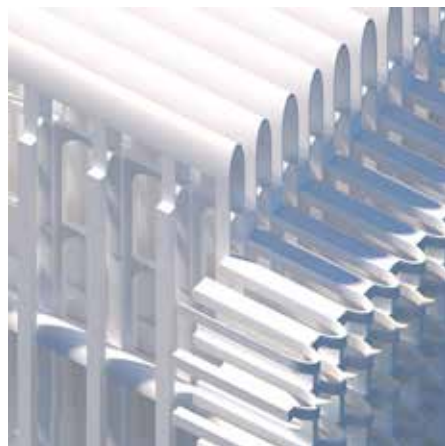
the American architectural production of the 1980s and 1990s, Allen referred to the emergence of field conditions to contrast all those processes of fragmentation and individualization that characterized postmodernism. In opposition to those operations, the idea of field re-affirmed the importance of a single composite vision, and triggered as well the unfolding of collective actions. At the same time, the notion of field could also allow to rethink the traditional relationship between figure and ground, from which a reflection on abstraction and absoluteness in architecture derives. Whereas in those years debate around field conditions went parallel to the burgeoning influence of digital technologies and computer-aided processes, nowadays a renovated interest in object-oriented investigations could open up unexplored territories. To be more specific, out of the seven principles enunciated by Graham Harman, some directly affect architecture, its recent past and its future. First of all, OOO rejects the modernist assumption that human thought is something completely different from all the other non-human entities in the universe. This implies that any social and political theory must take inanimate objects into consideration in a novel manner. Object-oriented politics means that non-human objects are also crucial political actors. When it comes to architecture, this position has been translated into several experimental examples, where buildings / entities / objects have incorporated humans, insects, plants, by favoring the creation of a merged environment – see the work of François Roche / New Territories. At the same

time, the third point introduced by Harman – the differentiation between real and sensual objects – allows to pose a series of urgent questions about phenomenology: how architecture can trigger psychological and emotional reactions over the users. In this respect, OOO can help us better navigate recent episodes that tend to reach beyond a traditional idea of architecture as mere experience-based activity. Another aspect that might connect architecture and object-oriented philosophy is the role played by context and site in relation to the generation of design strategies. In mentioning Picasso's Guernica and Francisco Goya's print series The Disasters of War – examples of works that cannot be comprehended without reference to the events they portray – Harman states that "OOO holds no grudge against the socio-political interpretation or effectiveness of art, but simply insist that not all of the elements of the context of an artwork are relevant to that work, and that an artwork either admits or forbids its surroundings to enter through a fairly rigorous process of selection" (2). Once acknowledged the proliferation of theories on an object-oriented ontology, and once outlined possible connections between those theories and their relevance in architecture, we can introduce the broader framework architecture and architects operate in: the so-called age of Hyperobjects. Hyperobject is a term introduced by Timothy Morton in 2013, to describe the overwhelming impact of human activities on Earth – which translates into an irreversible yet constant process of transformation-erosion. For Morton Hyperobjects are objects that

in copertina e a sinistra/on cover and left: Viste in prospettiva e dall'alto degli iperoggetti architettonici / Viewed in perspective and from above of the architectural hyper-objects

in basso a partire da sinistra/down from left: Al-Hakim Mosque (Cairo, 990 AD), Piscina Mirabilis (Naples, 14 AD), Metropolitan Church di Étienne-Louis Boullée (1780-1781), Centraal Beheer di Herman Hertzberger (Apeldoorn, 1972), Beinecke Rare Book Library di Gordon Bunshaft (New Haven, 1963), Great Mosque of Samarra (Iraq, 851 AD)

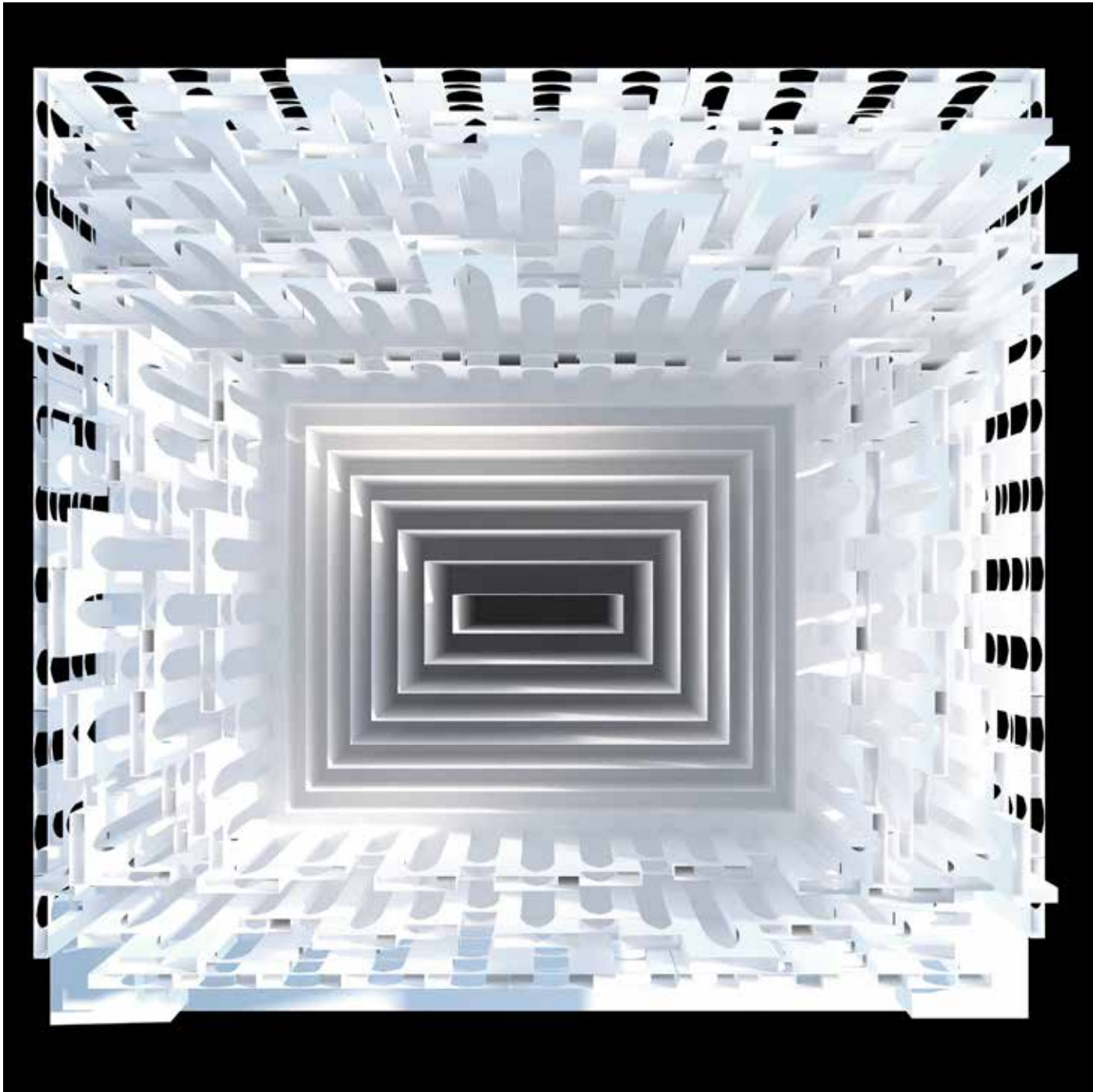
demici hanno mostrato interesse nell'approfondire le conseguenze di un approccio orientato all'oggetto architettonico, la cui analisi implica un allontanamento radicale dallo status quo disciplinare. La relazione tra forma, oggetto e architettura non è, ovviamente, qualcosa di nuovo: il Movimento Moderno, almeno nella sua connotazione originaria e più riuscita, ha perseguito a lungo l'idea di un'architettura assoluta – sia sotto le sembianze di una machine-à-habiter (vedi alcuni progetti domestici di Le Corbusier, oppure il Sanatorio di Paimio di Alvar Aalto), che come entità autoreferenziale generata da profonde leggi interne (vedi la concezione del Raumplan elaborata da Adolf Loos). Alla fine del XX secolo, tuttavia, la tradizionale concezione dell'architettura come prodotto umano, ideato e realizzato in antitesi dell'ambiente naturale, è quasi del tutto scomparsa. Piuttosto che un oggetto, l'architettura è diventata un campo: una condizione dispersa, estesa e non rappresentabile, contraddistinta dalla presenza di forze eterogenee. Per almeno due decenni la architettura – influenzata da nozioni come macchina desiderante o corpo senza organi, messe a punto da Gilles Deleuze – si è dissolta in un terreno orizzontale fatto di livelli interconnessi, senza alcuna organizzazione gerarchica. Il concetto di forma risultava derivante dall'interazione tra materia e informazione. Anche la concezione dello spazio cambia, non essendo più un vuoto che contiene oggetto e soggetto. Lo spazio si converte in un network di agenti molteplici ed eterogenei. La transizione dall'idea moderna di architettura come oggetto all'idea di architettura come campo è stata sapientemente descritta da Stan Allen. Sia nelle sue peregrinazioni teoriche che nei pochi progetti costruiti, infatti, Allen ha centrato la sua attenzione su quelle che egli stesso ha definito field conditions – condizioni di campo. Contrariamente all'idea di oggetto, un campo contiene vettori; un campo permette di unificare, all'interno di una piattaforma comune, elementi disparati, preservando l'identità e la singolarità di ognuno dei suoi componenti. Se nell'architettura classica il rapporto tra singoli elementi avveniva all'interno di una organizzazione rigidamente gerarchica, l'idea di campo implica una condizione principalmente orizzontale, o piatta, nella quale forze diverse interagiscono e coesistono. Intervalli, ripetizioni e serialità si convertono nelle parole chiave di queste manifestazioni architettoniche. Secondo Allen, l'idea di campo indica una condizione materiale, non necessariamente una pratica discorsiva: in altre parole, non si limita solo a questioni di semantica o rappresentazione, piuttosto ambisce a modificare radicalmente la realtà fisica di un determinato contesto. Nell'analizzare la produzione architettonica americana degli anni '80 e '90, Allen introduce il concetto di campo per contrapporlo a quei processi di frammentazione e individualismo che avevano caratterizzato il postmodernismo sino ad allora. In aperta polemica con quelle strategie progettuali, il concetto di campo riaffermava l'importanza di una visione unitaria ma composita, e favoriva il dispiegamento di azioni collettive al suo interno. Allo stesso tempo, la nozione di campo ha permesso di ripensare il rapporto tradizionale tra fondo e figura, dalla quale deriva una serie di fondamentali riflessioni sul carattere astratto e assoluto dell'architettura. Mentre in quegli anni il dibattito



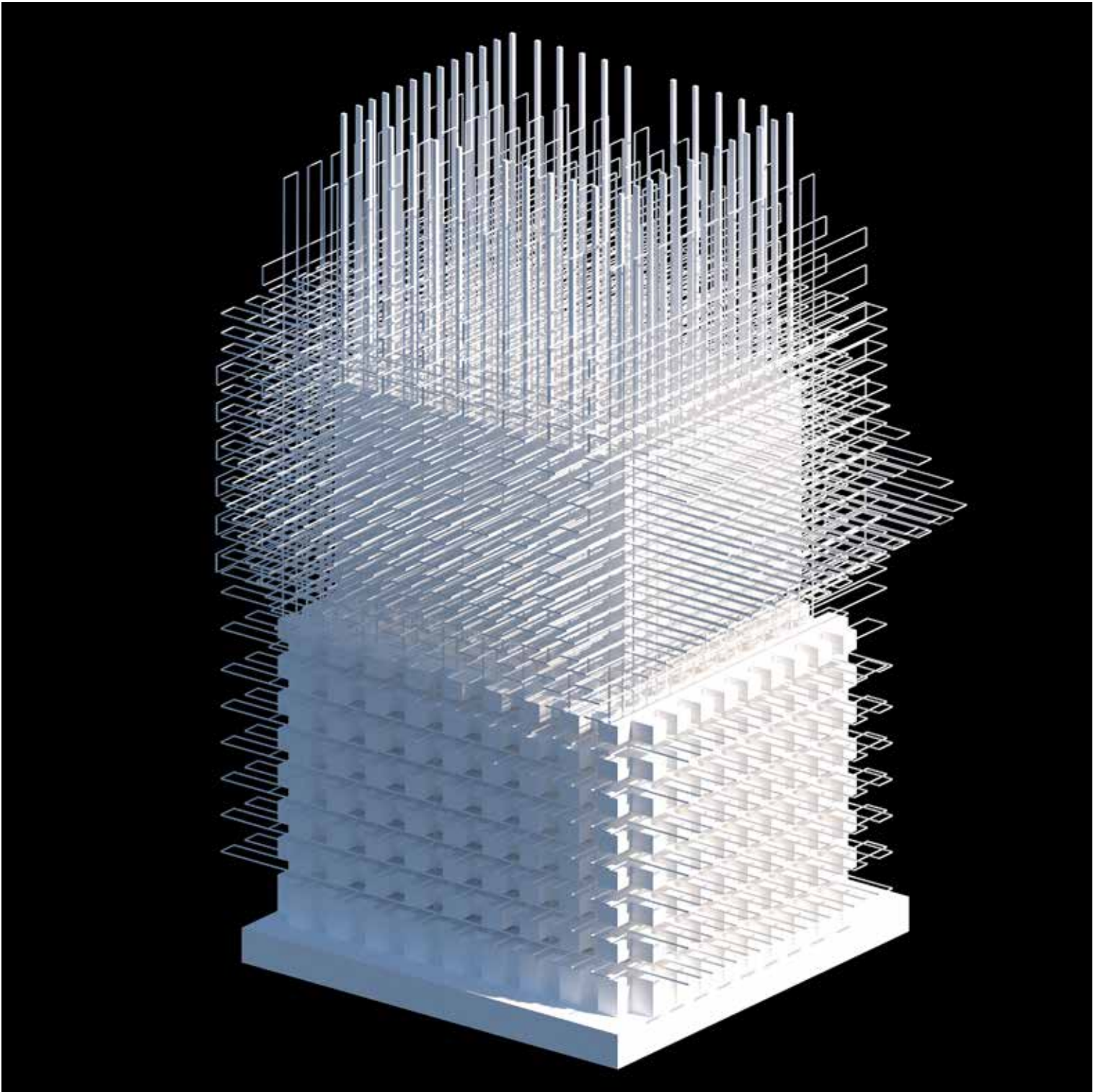


can be directly manufactured by humans or not; they can be visible or invisible, micro or macro – “objects deployed so massively in space and time that human beings cannot engage with them in any reciprocal way” (3). Examples of Hyperobjects can be radioactive waste, global warming, plastic garbage, etc. But also, to borrow Morton’s words: “a Hyperobject can be a black hole. A Hyperobject could be the Lago Agrio oil field in Ecuador, or the Florida Everglades. A Hyperobject could be the biosphere, or the Solar System. A Hyperobject could be the sum total of all the nuclear materials on Earth; or just the plutonium, or the uranium. A Hyperobject could be the very long-lasting product of direct human manufacture, such as Styrofoam or plastic bags, or the sum of all the whirring machinery of capitalism” (4). The production of Hyperobjects is, according to Morton, a manifestation of the Anthropocene or, in other terms, the evidence of the so-called end of the world: “the end of the world has already occurred. We can be uncannily precise about the date on which the world ended. It was April 1784, when James Watt patented the steam engine, an act that commenced the depositing of carbon in Earth’s crust – namely, the inception of humanity as a geophysical force on a planetary scale” (5). By borrowing Morton’s definition as well as Harman’s focus on an object-oriented ontology, we can look at architecture as a significant component of the Anthropocene. Recent design explorations have attempted to face and absorb those concepts into novel architectural episodes. Notions of type and typology can also be reinterpreted under the lens of Hyperobjects, without losing their vital importance for a taxonomy of architectural forms. To investigate architecture’s inner condition in the Age of Hyperobjects means speculating on its collective and political character – as a mode of knowledge which is instrumental to contextual narratives and to the fabrication of a new relationship with the city fabric. Once dismissed the Modernist quest for abstraction and, at the same time, once any tension towards processes of form dematerialization is evaporated, we can finally intend architecture as an assemblage – “a multiplicity which is made of many heterogeneous terms and which established liaisons, relations between them, across ages, sexes and reigns – different natures” (6). In his attempt to build an Assemblage theory, by integrating Gilles Deleuze and Félix Guattari’s contributions with Fernand Braudel’s focus on economic organizations, Manuel DeLanda offers a suggestive interpretation on what assemblages are, whose consequences pertain to the territory of architecture too. Assemblages, for DeLanda, are multiple and unique at the same time: each assemblage is an individual identity – “an individual person, an individual community, an individual organization, an individual city” (7). Assemblages can

intorno alle field conditions – condizioni di campo – andava di pari passo con l’influenza via via sempre maggiore di tecnologie digitali e processi computerizzati, oggi una sorta di rinnovato interesse in approcci orientati all’oggetto può aprire interessanti scenari e territori inesplorati. Nello specifico, dei setti principi enunciati da Graham Harman, alcuni riguardano l’architettura direttamente – il suo passato e il suo futuro. Prima di tutto, OOO rifiuta nettamente l’assunto modernista in base al quale il pensiero umano è qualcosa di completamente diverso da tutte le altre entità non-umane presenti nell’universo. Ciò implica che ogni teoria sociale e politica deve prendere seriamente in considerazione oggetti inanimati. Una politica orientata all’oggetto deve riconoscere a oggetti non-umani una centralità cruciale e un ruolo decisivo. Per quel che riguarda l’architettura, questa posizione si è tradotta in vari episodi sperimentali, dove edifici/oggetti hanno incorporato al loro interno esseri umani, insetti, piante, favorendo la creazione di un ambiente composito e interconnesso – come nel caso del lavoro dello studio parigino François Roche / New Territories. Allo stesso tempo, il terzo punto introdotto da Harman – la differenziazione tra oggetti reali e sensibili – ci permette di porre alcune questioni urgenti sul ruolo della fenomenologia, e su come l’architettura possa provocare reazioni fisiche, psicologiche ed emotive sull’essere umano. A tal riguardo, OOO può facilitare la comprensione di episodi recenti che tendono a superare una idea romantica dell’architettura come processo finalizzato alla costruzione di un’esperienza. Un altro aspetto che potrebbe avvicinare architettura e ontologia orientata all’oggetto è il ruolo giocato dal contesto in riferimento alla definizione di strategie progettuali. Nel menzionare Guernica di Picasso e i Disastri della Guerra di Francisco Goya – esempi di lavori che non possono essere compresi senza fare riferimento agli eventi che questi ritraggono – Harman afferma che “OOO non ha nulla contro le interpretazioni socio-politiche dell’arte, ma insiste che non tutti gli elementi del contesto di un’ opera d’arte sono davvero rilevanti per quell’opera, e che un’opera d’arte ammette o impedisce al suo contesto di interferire con essa attraverso un rigoroso processo di selezione” (2). Una volta riconosciuta la presenza di varie teorie su un’ontologia orientata all’oggetto, e stabilite possibili connessioni tra queste teorie e un loro impiego nel regno dell’architettura, possiamo finalmente introdurre il quadro di riferimento dentro il quale l’architettura stessa e i suoi protagonisti si muovono: la cosiddetta epoca degli Iperoggetti. Iperoggetto è un termine introdotto per la prima volta da Timothy Morton nel 2013, per descrivere il sempre più devastante impatto dell’azione umana sulla Terra, che si traduce in un lento ma inesorabile processo di erosione-trasformazione. Per Morton Iperoggetti sono oggetti che possono essere direttamente prodotti dagli uomini, o anche no; essi possono essere visibili o invisibili, micro o macro – “oggetti impiegati in maniera massiccia nello spazio e nel tempo con i quali gli esseri umani non posso intrattenere relazioni reciproche” (3). Esempi di Iperoggetti possono essere rifiuti radioattivi, il riscaldamento globale, ecc. Ma anche, prendendo in prestito le parole di Morton: “un Iperoggetto può essere un buco nero. Un Iperoggetto può essere il giacimento di petrolio di Lago Agrio in Ecuador, o la riserva di Everglades in Florida. Un Iperoggetto può essere la biosfera, o il sistema solare. Un Iperoggetto può essere la somma complessiva di tutto il materiale nucleare presente sulla Terra; o semplicemente la quantità totale di plutonio, o uranio. Un Iperoggetto può essere il prodotto duraturo dell’azione umana, come le buste di plastica, lo Styrofoam, o il combinato disposto di tutti gli apparati introdotti dal capitalismo” (4). La produzione di Iperoggetti, secondo Morton, è una chiara manifestazione del cosiddetto Antropocene o, in altre parole, la plastica rappresentazione della fine del mondo: “la fine del mondo è già avvenuta. Possiamo senza ombra di dubbio determinare il momento in cui il mondo è finito. Aprile 1784: James Watt brevetta la macchina a vapore, l’inizio del lento e progressivo rilascio di carbonio sulla crosta terrestre. Per la prima volta l’umanità diventa una forza geofisica su scala planetaria” (5). Nel fare nostra la definizione di Morton, così come i contributi di Harman su una ontologia orientata all’oggetto, possiamo guardare all’architettura come una componente significativa dell’Antropocene. Recenti esplorazioni progettuali hanno provato, infatti, a confrontarsi con questi temi, e ad incorporarli in nuovi episodi architettonici. Le definizioni di tipo e tipologia possono essere reinterpretate attraverso la lente degli Iperoggetti, senza perdere la loro centralità nella costruzione di una tassonomia della forma architettonica. Indagare la condizione profonda dell’architettura nell’epoca degli Iperoggetti significa speculare sul suo carattere politico e collettivo – come modalità di conoscenza strumentale a narrative contestuali, e alla costruzione di un nuovo rapporto con il tessuto urbano. Abbandonata la ricerca ostinata dell’astrazione, tipica del Movimento Moderno e, allo stesso tempo, una volta che ogni tensione verso processi di dematerializzazione della forma è definitivamente evaporata, possiamo concepire l’architettura come un assemblaggio – “una molteplicità che è composta di vari elementi eterogenei e che stabilisce relazioni e connessioni tra loro. Connessioni che attraversano età, sessi e regni: nature differenti” (6). Nel tentativo di costruire una Teoria dell’Assemblaggio, integrando i contributi di Gilles Deleuze e Félix Guattari con le teorie



di Fernand Braudel sulle organizzazioni economiche, Manuel DeLanda offre un'interpretazione suggestiva di cosa siano gli assemblaggi, le cui conseguenze riguardano da vicino il mondo della architettura. Gli assemblaggi, per DeLanda, sono unici e molteplici allo stesso tempo: ogni assemblaggio è un'identità individuale – una persona individuale, una comunità individuale, una organizzazione individuale, una città individuale” (7). Gli assemblaggi possono diventare parti di assemblaggi più grandi, dal momento che “le comunità, in aggiunta alle persone, includono artefatti materiali e simbolici: la architettura degli edifici che li ospita; la miriade di strumenti e dispositivi diversi usati in uffici, fabbriche, cucine; le varie fonti di cibo, acqua e elettricità” (8). Traslata al mondo dell'architettura, la nozione di assemblaggio acquisisce un significato peculiare. Contrariamente alle operazioni post-moderni di frammentazione, bricolage, pastiche storico, ecc. – che a prima vista possono essere scambiate e associate all'idea di assemblaggio – gli assemblaggi sono macro e molari allo stesso tempo, per citare Deleuze. Essi sono compatti e finiti nella loro molteplicità. Quello che segue è pertanto un esercizio formale sui temi esposti finora: una serie di manipolazioni sintattiche mirate a indagare il ruolo di tipo e tipologia architettonica nell'epoca degli Iperoggetti. Nove architetture canoniche, o casi studio, costituiscono il punto di partenza di questo esercizio. Nove casi studio provenienti da diverse aree del mondo, diverse culture architettoniche, e diverse epoche temporali. Nove piante: la pre-espressione di qualsiasi forma architettonica. Il loro apparente ordine formale nasconde un alto potenziale trasformativo – un infinito campo di possibilità. Ogni caso studio è analizzato per le sue proprietà intensive ed



become part of other larger assemblages, as “communities, in addition to persons, include the material and symbolic artifacts: the architecture of the buildings that house them; the myriad different tools and machines used in offices, factories, and kitchens; the various sources of food, water, and electricity” (8). When applied to the territory of architecture, the notion of assemblage takes on a peculiar meaning. Contrary to post-modernist operations of fragmentation, bricolage, historical pastiche, etc. – which can be confused or associated to the idea of assemblage at first sight → assemblages are macro and molar at

the same time, to quote Gilles Deleuze. They are compact and finite in their multiplicity. What follows is a speculative exercise on those concepts: a series of formal manipulations aimed to investigate the role of types and typologies in the Age of Hyperobjects. The starting point are nine canonical architectures, from different areas of the world and different eras. Nine plans: the pre-expression of any architectural form. Their absolute rational order hides a potential for alteration – an infinite field of possibilities. Each case study is analyzed for its intensive and extensive properties: “intensive differences, also known as gra-

dients, are properties of matter with indivisible difference, such as weight, elasticity, pressure, heat, density, color, and duration. Any intensive property that is halved maintains an equal property in each half. In contrast, extensive properties are properties of matter with divisible differences, such as measurement, constraints, limits, codes, rules, modulation, mass, volume, time” (9). A grammar of elements – columns, arches, walls, etc. – is extracted as a premise for transformation. A sequential process of manipulation – via difference, repetition, scaling, distortion, stacking, carving, duplicating, cloning – challenges

the static and reassuring idea of composition which is intrinsic to those architectures. Gradually, occult patterns are revealed, intensive and extensive properties evolve into novel spatial articulations. At the end of the process, any hierarchy of meaning among constitutive elements is dissolved. What remains of the 9 original schemes is a latent matrix. The architectural assemblages generated by this process of manipulation are not questioning ideas of image and function, nor are representing field-conditions – the use of parametric tools is only intended as a sequence of repetitions creating difference. The formal outcome of this process is an assemblage: a genetic manipulation of the original architecture, which persists as a deep trace in the object. Forms, archetypes and architectural components morph into new manifestations. To quote French philosopher Tristan Garcia and to adapt his words to our goals, we may say that architecture “has a form. If this form itself takes a form and becomes a limit, then this architecture is an object” (10).

estensive: “si definiscono proprietà intensive, anche conosciute come gradienti, quelle proprietà della materia come peso, elasticità, pressione, calore, densità, colore, durata. Qualsiasi proprietà intensiva che è dimezzata, conserva la stessa proprietà a metà. Al contrario, proprietà estensive sono proprietà della materia come limiti, codici, regole, misure, modulazione, massa, volume, tempo” (9). Una grammatica di elementi architettonici – colonne, archi, muri, ecc. – è ricavata dall’analisi dei casi studio e serve da abaco, premessa per successive trasformazioni. Un processo sequenziale di manipolazione – attraverso differenza, ripetizione, scala, distorsione, sovrapposizione, sottrazione, duplicazione, clonazione – mette in discussione la statica e rassicurante concezione della composizione architettonica tradizionale, che è intrinseca in quelle architetture. Progressivamente, trame oscure vengono alla luce, proprietà intensive ed estensive danno il via a nuove articolazioni spaziali. Alla fine di questo processo, ogni gerarchia di significato tra gli elementi costitutivi si dissolve. Ciò che rimane dei nove schemi iniziali è una matrice latente del loro status originario. Gli assemblaggi architettonici generati da questo processo e qui presentati non hanno la pretesa di mettere in discussione idee legate all’immagine o alla funzione; e non rappresentano condizioni di campo, così come descritte prima – il ricorso alla parametrizzazione è inteso come una sequenza di ripetizioni che creano differenza. Il prodotto formale di questa serie di esercizi è un assemblaggio: una manipolazione genetica di architetture canoniche, che persistono nei nuovi oggetti come traccia profonda. Forme, archetipi e componenti architettoniche si fondono in nuove manifestazioni. Citando il filosofo francese Tristan Garcia, e adattando le sue parole ai nostri fini, potremmo dire che l’architettura “ha una forma. Se questa stessa forma assume una certa forma e diventa un limite, allora questa architettura è un oggetto” (10).

#### Note

- (1) Graham Harman, *Object-Oriented Ontology. A new Theory of Everything* (London: Penguin Random House, 2018), 9.
- (2) Harman, *Object-Oriented Ontology*, 102.
- (3) Timothy Morton, *Hyperobjects* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013).
- (4) Morton, *Hyperobjects* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 1.
- (5) Morton, *Hyperobjects*, 7.
- (6) Gilles Deleuze and Claire Parnet, *Dialogues II* (New York: Columbia University Press, 1994), 69.
- (7) Manuel DeLanda, *Assemblage Theory* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016), 19.
- (8) DeLanda, *Assemblage Theory*, 20.
- (9) Reiser + Umemoto, *Atlas of Novel Tectonics* (New York: Princeton Architectural Press, 2006), 72.
- (10) Tristan Garcia, *Form and Object. A treatise on things* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014), 146.

#### References

- Allen, Stan. *Field Conditions*, in *Points + Lines*. New York: Princeton Architectural Press, 1999.
- Bennet, Jane. *Vibrant Matter*. Durham: Duke University Press, 2010.
- Bryant, Levi R. *The Democracy of Objects*. London: Open Humanities Press, 2011.
- DeLanda, Manuel. *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016.
- Deleuze, Gilles, and Claire Parnet. *Dialogues II*. New York: Columbia University Press, 1994.
- Garcia, Tristan. *Form and Object. A treatise on things*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.
- Harman, Graham. *Object-Oriented Ontology. A new Theory of Everything*. London: Penguin Random House, 2018.
- Morton, Timothy. *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2013.
- Reiser + Umemoto. *Atlas of Novel Tectonics*. New York: Princeton Architectural Press, 2006.

a sinistra/left: Vista prospettica San Cataldo Cemetery Columbarium di Aldo Rossi (Modena, 1976) / *Perspective view San Cataldo Cemetery Columbarium by Aldo Rossi (Modena, 1976)*