

Università degli studi di Trieste	University of Trieste
Corso di laurea in Architettura	School of Architecture
Workshop integrati di progettazione 2017	Architectural Design Workshops 2017

---

<b>Lo spazio dicibile</b>	<b>Speakable Space</b>
---------------------------	------------------------

---

organizzazione	organization
----------------	--------------

---

Giuseppina Scavuzzo | Giovanni Corbellini | Gianfranco Guaragna

---

professori invitati	visiting professors
---------------------	---------------------

---

Cristina Ampatzidou, Rotterdam | Maria Rita Baragiotta, Berlin | Alberto Iacovoni, Roma | Peter Šenk, Maribor

---

#### *premesse premise*

“Quando un’opera raggiunge il suo massimo d’intensità”, scriveva Le Corbusier, “si produce un fenomeno di spazio indicibile”. Sembra quindi che la qualità dell’architettura risieda nella resistenza alla descrizione. Tuttavia, per dirci questo e altro, il maestro svizzero ha pubblicato più di settanta libri e la sua formula così convincente nel sostenere l’ineffabile mostra anche quanto il racconto sia capace di coglierlo. Parole e cose, architettura e comunicazione, intrattengono intense relazioni, soprattutto in un momento dominato da sempre più potenti mezzi informativi.

‘Lorsqu’une œuvre atteint son maximum d’intensité,’ wrote Le Corbusier, ‘il se produit un phénomène d’espace indicible.’ It seems therefore that the ultimate quality of architecture lies in its resistance to description. However, to tell us that and much more, the Swiss master has published more than seventy books and his so compelling formula in supporting the ineffable also shows the ability of storytelling to grasp it. Words and things, architecture and communication maintain close relations, especially when increasingly powerful means of information dominate the debate.

#### *tema theme*

I Workshop integrati di progettazione 2017 intendono investigare alcuni dei fenomeni connessi alle molteplici intersezioni tra progetto e narrativa: i modi in cui l’architettura prova a “parlare”; le relazioni tra materiale e immateriale; la distanza critica tra racconto lineare e immaginazione spaziale; i processi di comunicazione dentro e fuori le diverse fasi di progettazione; le “traduzioni” da universi espressivi differenti...

Territori e spazi locali saranno oggetto delle sperimentazioni progettuali.

The Architectural Design Workshops 2017 intend to investigate some phenomena connected to the many intersections between design and narrative: the ways architecture tries to ‘talk’; the relationship between material and immaterial; the critical distance between linear stories and spatial imagination; the communication processes within and outside the different phases of the project; the “translations” between various universes of expression...

Local spaces and territories will be the subject of the design experimentation.

#### *teoria theory*

La mattina di lunedì 5 giugno, i professori invitati terranno delle brevi presentazioni legate al rapporto tra architettura e racconto. I loro interventi, insieme ai risultati dei workshop, saranno raccolti in una pubblicazione.

Monday 5 June 2017, in the morning, the invited professors will give brief lectures about the relation between architecture and narrative. Their contributions will be collected, together with the outcomes of the workshops, in a publication.

#### *informazioni pratiche practical information*

I Workshop integrati di progettazione 2017 si terranno a Gorizia dal 5 al 9 giugno. Sono esperienze di progettazione intensiva e coinvolgono gli studenti dei primi quattro anni di corso divisi in gruppi misti di circa quaranta persone. Per l’occasione, la scuola resterà aperta fino alle 23.00.

The Architectural Design Workshops 2017 will be held in Gorizia, via Alviano 18, 5 to 9 June. They are intensive design experiences and involve students of the first four years divided into four mixed groups of about forty people. The school will be open till 11.00 p.m.

#### *iscrizioni enrolling*

Inviare a [gcorbellini@units.it](mailto:gcorbellini@units.it) una e-mail con i docenti invitati in ordine di preferenza, nome, cognome, il proprio anno di corso, e allegare un file pdf di una pagina A4, orizzontale, con un disegno e massimo cinque righe di motivazione relativi alla prima scelta. La qualità di testi e immagini servirà a stabilire la posizione degli studenti nelle graduatorie dei quattro workshop. Oggetto: wip 2017. Nome file: wip2017\_cognome\_nome.pdf. Entro il 10 maggio 2017. Chi si iscrive dopo il termine avrà minori possibilità di scelta.

Send to [gcorbellini@units.it](mailto:gcorbellini@units.it) an e-mail with the visiting professors in order of preference, name, surname, year, and attach a pdf file, single A4 page, landscape format, with a drawing and a maximum of five lines of motivation related to the first choice. The quality of texts and images will be used to establish the students’ position in the rankings of the four workshops. Subject: wip 2017. Filename: wip2017\_surname\_name.pdf. Deadline: 10 May 2017. Late enrolment gives less choice possibilities.

## Il racconto negli spazi del gioco urbano | Storytelling in Urban Game Spaces

Cristina Ampatzidou

[www.cristina-ampatzidou.com](http://www.cristina-ampatzidou.com)

Lo spazio urbano e la narrazione sono stati legati insieme fin dall'inizio della formazione consapevole dello spazio e dei primi tentativi di comprendere il mondo che ci circonda. Gli spazi possono essere progettati in modo da incoraggiare comportamenti specifici o suscitare specifiche risposte emotive. Raccontano storie attraverso il loro cambiamento nel tempo e attraverso le loro relazioni con altri spazi.

Anche i giochi sono potenti strumenti di comunicazione. In modo simile all'architettura e agli ambienti urbani, i giochi sfidano le forme lineari di narrativa a favore di elementi spazialmente e temporalmente distribuiti, che motivano il giocatore a dare un senso individuale alla storia.

È forse per questo che gli spazi urbani sono sempre stati luoghi di gioco. Dai bambini, che giocano all'aperto in strade e cortili, alle derive giocose dei situazionisti, fino, più recentemente, allo skateboard e alla popolarità del parkour come modi per appropriarsi delle giungle contemporanee di cemento, l'architettura e lo spazio urbano hanno sempre formato dei cerchi magici. Oggi il rapporto tra la città e il gioco diventa sempre più complesso e l'uso delle tecnologie informatiche ne rende ancora più intricate le relazioni. I giochi, diventando sempre più pervasivi, mettono in comunicazione gli spazi urbani e le storie. 'Can you see me now?' di Blast Theory è stato nel 2003 un esperimento di nicchia di gioco basato sui luoghi. Nel 2016 'PokemonGo' ha attirato migliaia di persone nelle strade, grazie alla realtà aumentata a disposizione sugli smartphone. Commerciali o artistici, piacevoli o critici, i giochi urbani sono un mezzo di narrazione spaziale che si sta sviluppando rapidamente. Guardare l'architettura e lo spazio urbano attraverso i giochi problematizza il ruolo dello spazio sia come oggetto che come contenitore di una narrazione. Lo spazio può essere lo sfondo di una storia, può essere aumentato attraverso la tecnologia, può essere il protagonista del gioco.

Durante questo workshop di progettazione gli studenti esamineranno le potenzialità della narrazione spaziale attraverso il gioco urbano esplorando domande quali: Come possono gli spazi urbani e architettonici esistenti ospitare e narrare una storia attraverso un gioco? Quali sono le relazioni spaziali e temporali capaci di circoscrivere tale narrativa? Che tipo di esperienze possono dare luogo a giochi urbani? Come possono i giochi comunicare storie legate alle particolari specificità di un sito?

Il workshop si svolgerà nella città di Gorizia come oggetto e sfondo di un gioco urbano situato. Gli studenti potranno creare mappe narrative spazio-temporali sulla base dell'osservazione e della ricerca e utilizzeranno queste informazioni per sviluppare lo scenario della loro storia. Questo racconto può essere ispirato da edifici specifici, elementi architettonici, tipologie o materiali locali. Di conseguenza, gli studenti useranno metodi di progettazione dei giochi per creare relazioni tra spazi e racconti e definire i meccanismi attraverso i quali un lettore esterno dovrebbe incontrare queste storie. Essi avranno poi realizzare un prototipo e testare più volte il gioco progettato. La progettazione di un gioco implica stabilire delle regole, cioè le relazioni tra le azioni e le reazioni dei giocatori all'interno del mondo immaginato. La storia del gioco può essere controllata dal progettista attraverso il modo in cui sceglie di distribuire le informazioni. Progettare un gioco incoraggia gli studenti a pensare in questi termini e decidere quali connessioni spaziali e temporali includere. Lo scopo del workshop è di familiarizzare gli studenti con elementi dei sistemi di pensiero e metodi di progettazione dei giochi, espandere la loro 'cassetta di attrezzi' architettonici attraverso lo sviluppo di abilità come la preparazione di storyboard, la prototipazione e la simulazione.

Urban space and storytelling have been tied up together since the beginning of the conscious formation of space and the first attempts to understand the world around us. Spaces can be designed in ways that they can encourage specific behaviors or elicit specific emotional responses. They tell stories through their change in time and through their spatial relations to other spaces. Games are also powerful communication tools. Similar to architecture and urban environments, games defy linear forms of narrative in favor of spatially and temporally distributed elements that motivate the player to make sense of the story in their own individual way.

It is perhaps for this, that urban spaces have always been places of play. From children playing outdoor in streets and courtyards, to the Situationists' playful derives, and more recently, skateboarding and the popularity of the parkour as ways to playfully appropriate contemporary concrete jungles, architecture and the urban environment have always formed magic circles. Nowadays the relationship between city and play becomes increasingly more complex as the use of information technologies influences their already intricate relation. By becoming increasingly pervasive games bridge urban spaces and stories. Blast Theory's 'Can you see me now?' was a niche experiment in location-based gaming in 2003. In 2016 'PokemonGo' drew thousands of people in the streets by augmenting reality through everyone's smartphone. Commercial or artistic, leisurely or critical, urban games are a fastly developing medium of spatial storytelling. Looking at architecture and urban environments through games problematizes the role of space both as the object and the container of a narrative. Space can be the background of a story, can be augmented with layers of technology, or can be the defining protagonist of the gameplay.

During the design workshop students will look at the potential of spatial storytelling via urban gaming exploring questions such as: How can existing urban and architectural spaces host and narrate a story via gameplay? What spatial and temporal relations are necessary to circumscribe such narrative? What kinds of different urban experiences can urban games provide? How can games communicate stories connected to the particular specificities of a site?

The design workshop will use the selected space or territory of intervention in the city of Gorizia as the object and the setting of a situated urban game. Students will create a spatio-temporal story map for the area based on observation and research and will then use this information to develop the scenario of their story. This story can be inspired by specific buildings, architectural elements, local typologies or materials. Consequently, they will use game design methods to create relationships between spaces and stories in the area and define the mechanics through which an external player should encounter this story. They will then have to prototype, test and iterate their game design. Designing a game implies the design of rules, that is relationships between players' actions and feedback loops within the game world. The story of the game can be controlled by the designer by the way she chooses to distribute information across the game space.

Designing a game encourages the students to think in such terms and decide upon the spatial and temporal connections of the game elements. The purpose of the proposed workshop is to familiarize students with elements of systems thinking and methods of game design, and expand their architectural toolkit by developing skills such as storyboarding, prototyping and playtesting.

**Storie di caffè | Coffee Tales**  
Maria Rita Baragiotta (Officine GRAD)  
con Simona Cicismondo  
<http://www.officinegrad.com>

L'adesione a questo workshop comporta la partecipazione alla visita dell'area di progetto, presso la sede di Imperator srl, sponsor del workshop, dove si terrà un seminario sulla storia e i luoghi di produzione e consumo del caffè.

The students who will join this workshop must attend a visit of the project area at the headquarters of Imperator srl, sponsor of the workshop, with a seminar on history and spaces for producing and drinking coffee.

Generalmente non amo ciò di cui si dice molto, mi affascinano invece le realtà taciturne, che vanno cercate, indagate, scovate... Quando però un argomento è ampiamente trattato, quando innumerevoli sono le sue apparizioni nella letteratura, nella musica, nel cinema..., quando è così presente in un contesto economico e culturale come quello triestino, quando non è più necessario sottolineare che la definizione stessa di un'idea di vita della città possa essere raccontata attraverso le sue apparizioni nella storia, diventa allora stimolante chiedersi: "Cos'è questo caffè"?

L'occasione di un workshop di progettazione, quale momento di riflessione rispetto alle intersezioni tra progetto e narrativa, diventa così l'occasione per immaginare le "traduzioni" possibili da universi espressivi differenti quale strumento per la composizione.

In questo senso la natura camaleontica del caffè diventa il materiale per il progetto, la misura, il grado di intensità, il punto d'entrata che permette di pensare l'architettura. L'idea è di lavorare con gli studenti tentando di utilizzare quei racconti di caffè che non si limitino solamente a rivelare un'origine o una circostanza legata alla sua produzione e importazione, o ancora ai rituali legati al luogo di consumo, ma utilizzare quelle apparizioni dove la nera bevanda è portatrice di proprietà simboliche e di contenuto; il caffè diviene così materiale che "stimola" processi compositivi in quanto attore in rappresentazioni mentali.

Ma il linguaggio del pensiero può diventare il modo di descrivere e quindi di comunicare un progetto d'architettura? E' possibile vedere in questi racconti di caffè la pertinenza del riferimento? E soprattutto, quali sono queste storie? Sono storie d'amore, di politica, di affermazione, di rivoluzione, storie di godimenti innocenti dove le proprietà del caffè assumono un valore simbolico oltre che reale.

Vicino a noti riferimenti, come nel caso di Pietro Verri<sup>1</sup> dove la metaforicità del caffè, quale bevanda di chi "ragiona", è in relazione con il pensiero illuminista che voleva "svegliare" le idee e contrapporre al sonno dei dogmi perché "obbedire a occhi chiusi è l'inizio del panico"<sup>2</sup>, troviamo altri racconti contemporanei, altre storie.

Solo per citarne alcune, per Muriel Spark<sup>3</sup> il caffè è un solidificatore della realtà, permette il "riallineamento", per Don DeLillo<sup>4</sup> invece il potere eccitante del caffè e l'"accelerazione" del battito cardiaco porteranno una coppia sul punto di chiedersi se l'impeto amoroso e l'interesse emotivo reciproco non siano semplicemente sintomi dovuti alle proprietà del caffè, per il "coffee addicted" David Lynch il caffè è un testimone, non nel senso di spettatore, bensì come elemento - riferimento o costante rispetto a cui è possibile constatare una variazione<sup>5</sup>.

Murakami, scrivendo di ottimo rock e pessimo caffè<sup>6</sup>, si chiede se le nostre abitudini riguardo alla bevanda non siano forse un indice della qualità di vita, del nostro stato emotivo, del nostro livello di coinvolgimento o distacco dalla realtà che ci circonda.

Rispetto a quest'ultimo contributo, il modo di produrlo e di trasmetterlo come valore, di rappresentarlo come momento di coinvolgimento al contesto politico, quando portatore di istanze sociali e patto etico tra interessi privati e collettivi, diventa indicatore di qualità e responsabilità.

Questo aspetto potrebbe essere per gli studenti l'occasione per immaginare altri racconti legati alle valenze economiche e commerciali del caffè. Quest'ultimo diventa così il pretesto per rispondere compositivamente ad altre questioni: come vivere, studiare e divertirsi in un ambito produttivo? Come declinare la prossimità tra rituali, anche ludici, e produzione? E come questa prossimità può diventare opportunità di interazione e momento d'inclusione sociale? Le risposte agli studenti.

<sup>1</sup> "Il Caffè" fu un periodico italiano, pubblicato dal giugno 1764 al maggio 1766. Nacque a Milano a opera di Pietro Verri e Alessandro Verri con il contributo di Cesare Beccaria.

<sup>2</sup> Virilio P., *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007.

<sup>3</sup> Spark M., *The Comforters*, New Directions Publishing Corporation, New York 2017.

<sup>4</sup> DeLillo D., *Running Dog*, Einaudi, Torino 2005.

<sup>5</sup> "[...] Coffee has always seemed to facilitate thinking and catching ideas. Not only that, but the flavor of coffee is beyond the beyond good... Maybe there's not an idea in every bean, but for me there are many good ideas hiding in coffee". Intervista rilasciata nel 2012 da David Lynch allo "Huffington Post".

<sup>6</sup> Murakami H., *Nel segno della pecora*, Einaudi, Torino 2010.

Generally, I do not like what is too spoken about, what fascinates me are instead more taciturn realities, which are to be found, investigated, unearthed... But when a topic is widely covered, when its appearances in literature, in music, in cinema, etc. are many, when it is so present in an economic and cultural context like Trieste, it is no longer necessary to emphasize that the very definition of an idea of the city life can be told through its appearances in history, it becomes then challenging to ask: 'What is this coffee?' The occasion of a design workshop, as a moment of reflection with respect to the intersections between project and narrative, becomes an opportunity to imagine possible "translations" from different expressive universes as a tool for composition.

In this sense, the chameleon-like nature of coffee becomes material for the project, the size, the degree of intensity, the entry point that allows thinking of architecture. The idea is to work with students trying to use those coffee stories that are not limited only to reveal a source or circumstance related to its production and import, or the rituals related to the space of consumption, but use these apparitions where the black drink is the bearer of symbolic properties and content; coffee becomes material that 'encourages' compositional processes as an actor with mental representations.

But can the language of thought become a way to describe and then to communicate an architectural project? Is it possible to see in these tales of coffee the relevance of the reference? And above all, what are these stories? They are love stories, politics, of affirmation, of revolution, of innocent enjoyments, where the properties of coffee take on a symbolic as well as a real value.

Close to known references – as in the case of Pietro Verri<sup>1</sup> who underscored the metaphorical nature of the coffee (the beverage of those who 'reason') since, according to the Enlightenment thinking, he wanted to 'wake up' ideas against sleeping dogmas, because 'obeying eyes-shut is the beginning of panic'<sup>2</sup> – we find other contemporary stories, other narratives.

Just to name a few: for Muriel Spark<sup>3</sup> coffee is a solidifier of reality, allows the 'realignment'; for Don DeLillo<sup>4</sup> instead, the exciting power of coffee and the 'acceleration' of the heartbeat will bring a couple on the verge of wondering whether the loving momentum and mutual interest are not simply emotional symptoms due to the properties of coffee; for the 'coffee addicted' David Lynch, coffee is a witness, not in the sense of a spectator, but as an element-reference or constant with respect to which you can find a variation<sup>5</sup>.

Murakami, writing about great rock and bad coffee<sup>6</sup>, wonders if our habits in drinking it could be perhaps an index of quality of life, of our emotional state, of our level of involvement or detachment from the reality around us.

According to this latter contribution, the way to produce coffee and to transmit it as a value, to represent it as a moment of involvement in the political context, bearer of social issues and of an ethical pact between private and collective interests, becomes key to quality and accountability.

This could be for students the opportunity to imagine other coffee stories related to economic and trade-related issues, becoming the pretext for a compositional answer to other questions: how to live, study and have fun in a production environment? How to decline the proximity between even playful rituals and production? And how this closeness can become an opportunity for interaction and a moment of social inclusion? The answers to the students.

<sup>1</sup> *Il Caffè* was an Italian magazine, published from June 1764 to May 1766, in Milan, By Pietro and Alessandro Verri, with the contribution of Cesare Beccaria.

<sup>2</sup> Virilio P., *L'arte dell'accecamento* (Milan: Raffaello Cortina, 2007).

<sup>3</sup> Spark M., *The Comforters* (New York: New Directions Publishing Corporation, 2017).

<sup>4</sup> DeLillo D., *Running Dog* (Torino: Einaudi, 2005).

<sup>5</sup> "[...] Coffee has always seemed to facilitate thinking and catching ideas. Not only that, but the flavor of coffee is beyond the beyond good... Maybe there's not an idea in every bean, but for me there are many good ideas hiding in coffee". David Lynch, interview on the *Huffington Post* (2012).

<sup>6</sup> Murakami H., *Nel segno della pecora* (Torino: Einaudi, 2010).

## Storie di confine | Border Stories

Alberto Iacovoni | ma0

<http://www.ma0.it/>

Si può raccontare il confine?

Che forma può avere la manifestazione più difensiva dell'architettura che ci sia?

Quale scena reclamano le storie che sul confine si svolgono, i drammi fugaci di chi li attraversa o ne viene respinto?

È possibile trasformare il confine in uno spazio capace di accogliere e di celebrare la transizione ed il passaggio?

*Storie di confine* propone di immaginare architetture di confine, in una città un tempo sul limite tra due mondi, ed oggi ancora rivolta verso quelle regioni del mediterraneo sconvolte dalle guerre.

Un laboratorio inattuale che parlerà di porte di accesso, caravanserragli contemporanei, basiliche laiche per accogliere e proteggere i viandanti, monumenti impossibili in un continente e un mondo che si chiude agli ultimi mentre si apre sempre di più alle élite ed ai beni immateriali.

Più che delle architetture compiute si cercherà di produrre uno spazio narrativo condensato in un'unica immagine, una scena su cui far muovere e interagire gli abitanti di questi spazi di transizione e alludere alle loro storie, le loro paure ed i loro desideri.

Il laboratorio prevede una prima breve fase dedicata a dei modelli da prendere come riferimento, tenendo insieme l'aspetto architettonico (quali tipologie di architetture per il confine), che quello visivo (quali rappresentazioni narrative dello spazio, dal rinascimento in poi).

Tali modelli verranno rielaborati attraverso il disegno di piante, sezioni e modelli tridimensionali schematici, da cui trarre la base per l'unica immagine richiesta come output finale.

Is it possible to tell the border?

What shape can have the most defensive architectural manifestation?

What scene are claiming the stories that take place on the border, the fleeting dramas of those who pass it or is rejected?

Is it possible to transform the border into a space able to accommodate and celebrate the transition?

*Border Stories* proposes to imagine border architectures, in a city once on the border between two worlds, and still looking at those regions of the Mediterranean disrupted by war.

This is therefore an outdated laboratory that will speak of access doors, contemporary caravanserais, secular basilicas to accommodate and protect travellers: impossible monuments in a continent and a world closed to the multitudes and more and more open to elites and immaterial goods.

More than accomplished architectures we will try to produce a narrative space condensed into a single image, a scene on which to move and interact with the inhabitants of these transitional spaces and allude to their stories, their fears and their desires.

The laboratory includes a first short phase dedicated to the models to be taken as a reference, holding together the architectural aspect (types of solutions for the border) and the visual one (narrative representations of space, from the Renaissance onwards).

These models will be processed through the drawing of plans, sections and schematic three-dimensional models from which to draw the basis for the only image requested as a final output.

(Senza) retorica nell'epoca del design by choice. Il caso: unicità: città gemelle / città sorelle: Nova Gorica / Gorizia | (Without) Rhetoric In The Age Of Design By Choice. The Case: Oneness: Twin Cities / Sister Cities: Nova Gorica / Gorizia  
Peter Senk  
<http://www.fg.um.si/>

Quando Peter Smithson ha pubblicato l'articolo *Without Rhetoric* nel 1971 (Peter Smithson, *Without Rhetoric*, in "Architectural Design", gennaio 1967, pp. 38-39), le sue indagini erano già passate attraverso i "collecting adds", la ricerca sul Pop e le "appliance houses", includendo gli aspetti collegati ai mezzi di comunicazione riguardo alla cultura visiva in generale e all'architettura in particolare.

Peter Smithson ha mostrato una sorta d'intrinseca forza comunicativa dell'architettura attraverso gli esempi programmaticamente diversi della Chase Manhattan Bank, del campidoglio di Chandigarh e della Hochschule für Gestaltung di Ulm. Essi si fanno capire senza enfasi, senza retorica. Non importa in che modo si cerca di sfuggire agli aspetti comunicativi dell'architettura, viene sempre il momento in cui ci si ricorda della massima di McLuhan secondo cui, come minimo, il mezzo è il messaggio. In questo senso, l'architettura – in quanto tale, anche nella sua torre d'avorio di autosufficienza, fiducia in se stessa e auto-considerazione sostenuta dal discorso dell'autonomia disciplinare – comunica. Forse senza enfatizzare l'ovvio. Forse senza esprimere il previsto. Forse senza urlare sopra gli altri, con un tono sommesso. Senza retorica.

Va ricordata anche la lezione di Theodor Adorno che, a metà degli anni sessanta, mostrava come anche il funzionalismo più estremo può comunicare dei significati: "Praticamente tutti i consumatori avevano probabilmente sentito fin troppo dolorosamente l'impraticabilità del funzionale senza pietà. Da qui la formulazione del nostro amaro sospetto: il rifiuto assoluto dello stile diventa stile" (Theodor Adorno, "Functionalism Today," in *Rethinking Architecture*, a cura di Neil Leach, Routledge, London-New York 1997, pp. 6-19).

Ma anche quando ci si abitua a questa dialettica – comunicare senza intenzione, parlare stando zitti – ci si può trovare circondati da elementi prefabbricati, ognuno con la propria storia, il proprio potenziale di comunicazione ecc., e dover affrontare il compito di orchestrare il tutto in modo da trascendere il particolare. Reyner Banham, già nel 1961, coniò la definizione di questo modo di selezionare e organizzare i processi di progettazione come "Design by Choice". Gli ultimi cinquant'anni hanno confermato la sua visione verso un'architettura "a scelta", anche se la personalizzazione di massa e il parametricismo rendono meno nitido il quadro generale.

E l'urbanistica, ha qualche possibilità di sfuggire a questa tendenza? Gli spazi e le istituzioni pubbliche riescono a proteggere e sviluppare la propria identità?

Quando Nova Gorica è stata pianificata e iniziata alla fine degli anni quaranta, era stata pensata per essere "costruito come qualcosa di grande, bello e fiero, qualcosa che potrebbe irradiarsi di là del confine". Non tutto è andato secondo i piani. Succede raramente. Tuttavia, soprattutto dopo la caduta del "muro di Berlino" tra Gorizia e Nova Gorica, con la connessione spaziale tra le città gemelle, l'apporto fresco e vitale della sorella minore e dell'ordine e della saggezza della maggiore, ora le due città possono pensarsi in un'ottica di unicità (dialettica?). Finalmente.

La quantità di elementi di cui si può parlare è vasta. Ma si deve riconoscere che il coro canta più forte di un solista o di un duo, canta a più voci e può trasferire significati più complessi. Chi vuole buttarsi e immaginare Gorizia attraverso il "Design By choice"? Quali elementi scegliere? Come farli parlare o cantare? Come orchestrare il molteplice per cantare all'unisono? Cerchiamo di praticare arte e architettura (senza) retorica nell'età del design by choice.

When Peter Smithson published the article titled 'Without Rhetoric' in 1971 [Peter Smithson, 'Without Rhetoric', *Architectural Design* (January 1967), pp. 38-39], his investigations have already gone the way through 'collecting adds', investigation in Pop, and 'appliance houses', and the communication media related aspects of visual culture in general as well as architecture in particular.

Peter Smithson showed an intrinsic kind of communicative power of architecture with programmatically diverse examples of Chase Manhattan Bank, Capitol in Chandigarh and Hochschule für Gestaltung in Ulm. They are understood as calm, without rhetoric. But no matter which way one tries to escape the communicative aspect of architecture, one is always reminded of the McLuhan's maxim that – at least, the medium is the message. In this sense architecture, as such, even in its ivory tower of self-sufficiency, self-confidence, and self-importance within the discourse of 'autonomy', it does communicate. Maybe without emphasizing the obvious. Maybe without expressing the expected. Maybe without screaming over the others, with its silent tone. Without rhetoric.

Remember, that also Theodor Adorno gave us a lesson in the mid-1960s, showing that even extreme functionalism may communicate meaning: 'Virtually every consumer had probably felt all too painfully the impracticability of the mercilessly practical. Hence our bitter suspicion is formulated: the absolute rejection of style becomes style.' [Theodor Adorno, 'Functionalism Today', in *Rethinking Architecture*, ed. by Neil Leach (London, New York: Routledge, 1997), pp. 6-19.]

But even when one becomes accustomed to this dialectics – communication without intended communication and the speaking without intended speaking – one may find oneself surrounded by prefabricated elements, each with its own story, its own communicating potential, etc., and the task to orchestrate them in a way to transcend the particular and (silently) speak for the whole. Reynier Banham coined the name of such as selecting and arranging design process as 'Design by Choice' already in 1961. The last fifty years have enthroned architecture as the discipline of designing by choosing although the mass customization and parametricism may slightly blur the general picture.

Did urbanism have any chances to escape this trend? Did open public spaces and crucial public institutions manage to protect and even develop their identities?

When Nova Gorica was planned and incepted in the late 1940s it was designed to be 'built as something big, beautiful, and proud, something that could radiate across the border'. Not everything went according to the plan. It rarely does.

Nevertheless, especially after the fall of the 'Berlin wall' between Gorizia and Nova Gorica, with the open spatial connection between the sister towns, the fresh input and vibrancy of the younger sister and the established order and wisdom of the elder can be thought of through the optics of oneness. The ode to (dialectical) oneness? Finally.

The pool of speakable-singing elements is vast. But one has to acknowledge, that the choir sings louder than a solo or a duo, it sings in many voices and can transfer a more complex meaning. Who would jump in and imagine the congruence of "design by choice". Which elements to choose? How to make them speak/sing? How to orchestrate the manifold in singing one song? Let's practice the art/architecture of (without) rhetoric in the age of design by choice.