

#19

ARTchITECTURES
CHRONIQUES / MARC VAYE

ArTchitectures

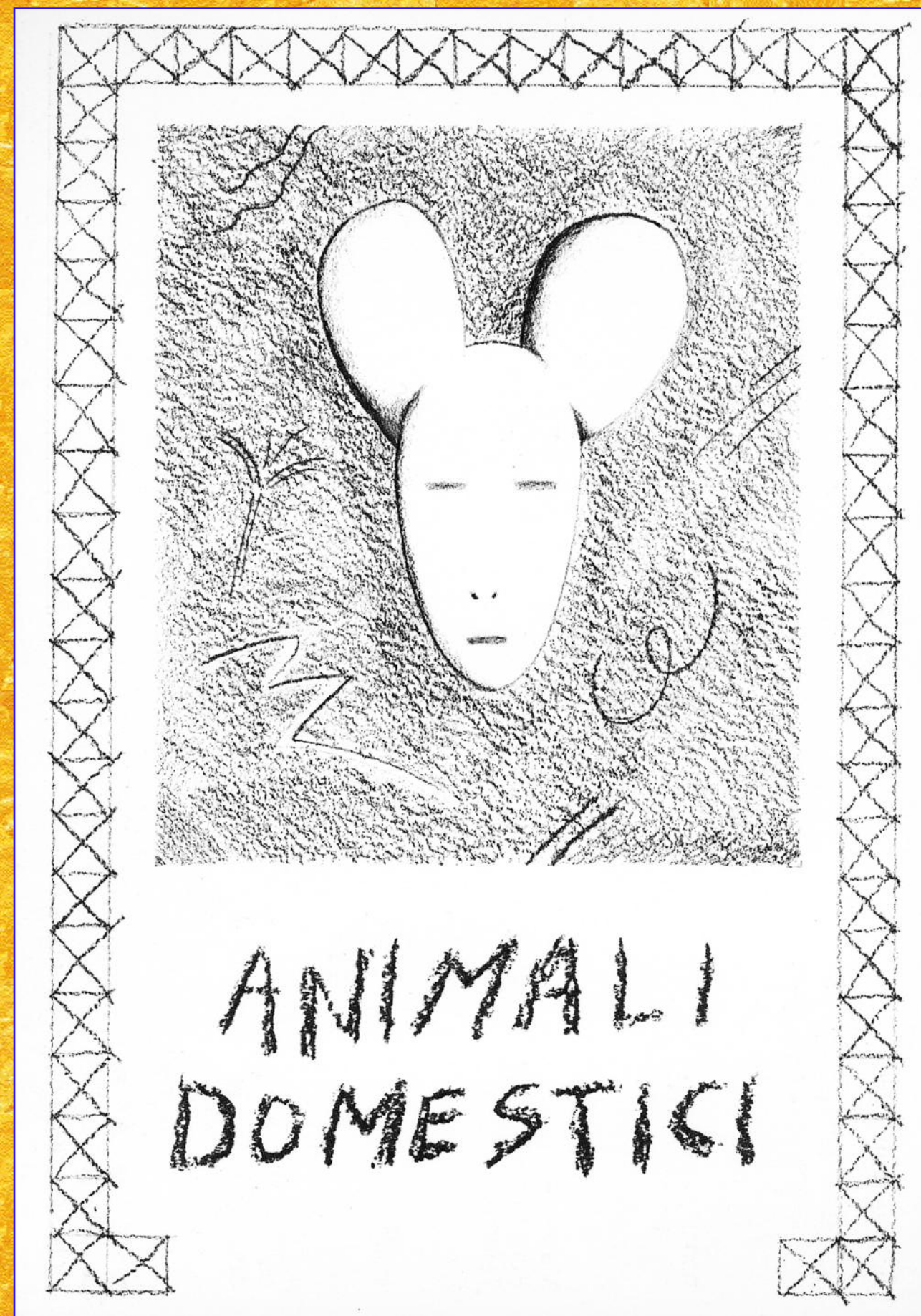
AOÛT-SEPTEMBRE 2025

#19

ANDREA BRANZI

RADICAL DESIGN

CHRONIQUES - MARC VAYE



Collection ANIMAUX DOMESTIQUES 1985

EDITORIAL

ARCHITECTE, ANDREA BRANZI EST UNE FIGURE MAJEURE DE L'ÂGE DU CHANGEMENT (1966-1990) DANS LE DOMAINE DES BEAUX-ARTS. AVEC SES COLLÈQUES D'ARCHIZOOM ASSOCIATI ET D'AUTRES COMME ALESSANDRO MENDINI, ETTORE SOTTASS JR., ALESSANDRO GUERRIERO, UGO LA PIETRA, ... ils BOUSCULENT LES RELATIONS ENTRE DESIGN ARCHITECTURE URBANISME ET PROPOSENT UNE ARCHITECTURE RADICALE. THÉORICIEN, ANDREA BRANZI OUVRE UNE RECHERCHE SANS FIN QUI SONNE LA FIN DE L'ARCHITECTURE DE COMPOSITION AU BÉNÉFICE D'UNE ACTIVITÉ DE PROJET CONÇUE À PARTIR DU DESIGN. OBJETS, STRUCTURES SPATIALES ET ENVIRONNEMENTS FORMENT UNE NOUVELLE UNITÉ OÙ IL REVIENT AU DESIGN LE RÔLE DE RELIER L'URBAIN ET LE DOMESTIQUE. PROFESSEUR, ANDREA BRANZI SAURA COMMUNIQUER À TRAVERS LES MOTS, LE DESSIN ET LA MAQUETTE CONCEPTUELLE LA COMPLEXITÉ D'UNE COOPÉRATION AVEC TOUS LES ACTEURS PROFESSIONNELS. ARATA ISOZAKI PROPOSERA L'EXPRESSION DESIGN SANS FIN POUR DÉFINIR L'ACTION D'ANDREA BRANZI QUI NE CHERCHE PAS À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES MAIS À EN POSER DE NOUVEAUX.

MARC VAYE

Textes, photographies, maquette

© Marc Vaye 2025

Autres crédits

Pages 3/75 © Andrea Branzi

Pages 10 © Poltronova

Pages 8/17 © Archizoom Associati

Pages 16 17 27/51 © Casabella

Pages 23 © Ant Farm

Pages 29 © Ricardo Dalisi

Page 30 35 42/51 © Alchimia

Page 33 © Occhiomagico

Pages 38 39 53 © Memphis

Pages 40 41 © Domus Academy

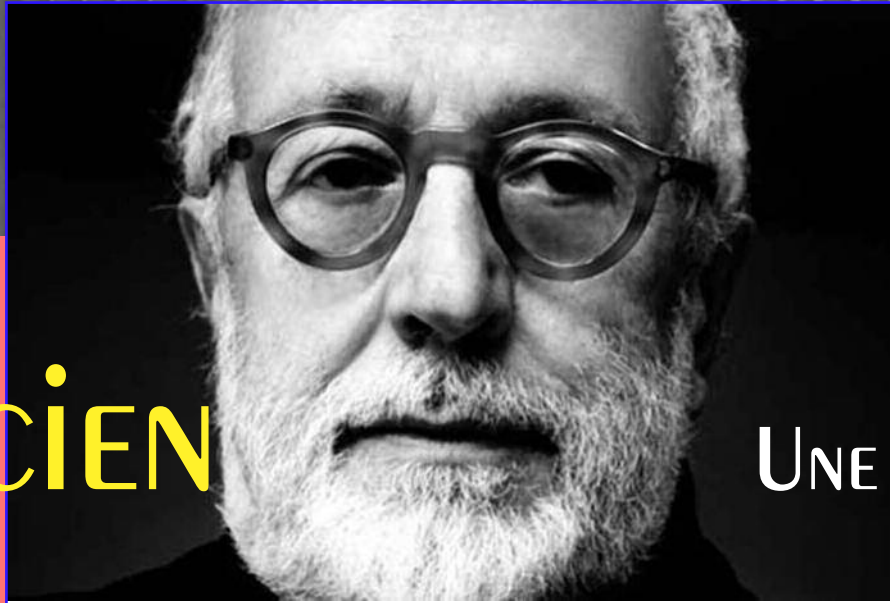
Page 54 © Philipps Corporation

Pages 58/63 © Fondation Cartier

Pages 47/51 55/57 66/67 70 71
© Marie- Ange Brayer

Tout a été entrepris pour identifier les auteurs des documents qui figurent dans cette édition numérique universitaire.

THÉORICIEN



UNE RECHERCHE SANS FIN POUR UN ÂGE DE TRANSITION

ARCHITECTE

DESIGNER

PROFESSEUR

URBANISTE

CRITIQUE

EXPOGRAPHIE

ANDREA BRANZI

Né à Florence le 30 novembre 1938, Andrea Branzi décède le 9 octobre 2023 à Milan, la ville où il a vécu et travaillé depuis 1973.

En 1966, il obtient son diplôme d'architecte à la Faculté d'Architecture de Florence sous la direction de Domenico Cardini. Sa thèse est un projet de parc d'attraction intitulé "Structures pour le temps libre à Prato". Il s'agit d'un grand Supermarché – Boîte de nuit – Luna parc.

Il fonde le groupe **Archizoom Associati**, avec Gilberto Corretti, Paolo Deganello et Massimo Morozzi. L'influence du groupe anglais Archigram et des Métabolistes japonais est assumée.

La même année un autre groupe se forme à Florence, il a pour nom **Superstudio** (Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia). Les deux groupes donnent naissance à un mouvement que le critique Germano Celant qualifiera de **radicaux**. Tous constatent désormais qu'entre le projet urbain, l'architecture et le design, un conflit irrémédiable est en cours : chacune de ses disciplines revendique son autonomie totale et sa primauté par rapport aux autres ce qui déclenche une anarchie du projet.

D'autres collectifs et personnalités rejoindront le mouvement de l'**Architecture Radicale** (UFO, 9999, Ziggurat, Strum, Ugo La Pietra, Gianni Pettena, ...). Archizoom Associati s'autodissout en 1974, Superstudio en 1982.

Dès 1966, Branzi oriente ses choix vers une politique globale où produit, structure spatiale et environnement sont conçus comme une unité avec une triple préoccupation : critique de l'existant, actualisation de la recherche et de la production, équilibre à maintenir entre la nature et la seconde nature dite artificielle.

Les aventures s'enchaînent : **Radical Notes** pour la revue Casabella dirigée par Alessandro Mendini, **Global Tools**, **Studio Alchimia**, **Memphis**, **Domus Academy**, **Agronica**, ...

THÉORICIEN CofonDATEUR d'ARCHIZOOM ASSOCIATI

FAVELA High TECH

DESIGN primaire

Ecologie du MONDE ARTIFICIEL

VERS UNE SECONDE MODERNITÉ

ObjETS corporeLS

MÉTAObjET

NÉO primitIVISME

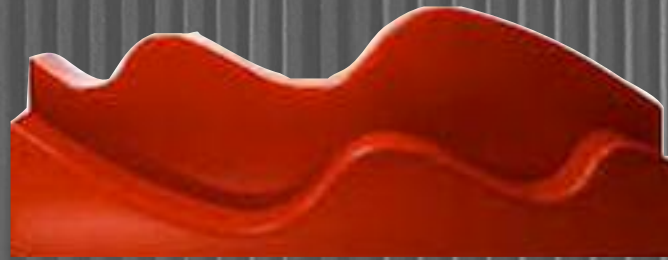
ARCHITECTURE NON figurATIVE

URBANISATION faible

SECONDE NATURE

MÉTropole froide

NON forme



SUPERARCHITECTURE

Superronda - Divan modulaire / Poltrona 1966.

Mies - Chaise élastique / Poltrona 1969.

Safari - Canapé par éléments / Poltrona 1967.



Archizoom Associati et Superstudio organisent ensemble deux expositions Superarchitecture, l'une à Pistoia en 1966 à la Galleria Jolly 2 et l'autre en 1967 au Musée Municipal de Modène. La Superarchitecture est un manifeste théorique d'**architecture pop**, c'est aussi l'**acte fondateur du design radical italien**. L'exposition présente des projets et des prototypes dont certains furent réalisés par Poltrona.



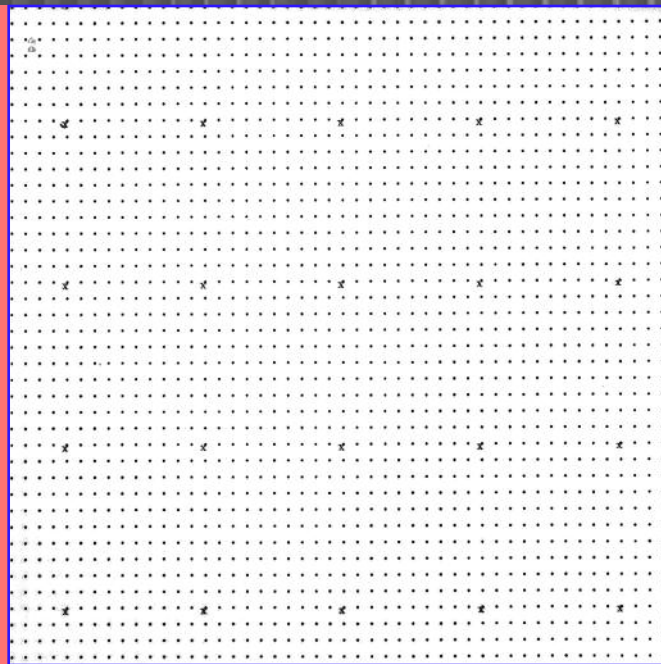
LA SUPERARCHITECTURE EST L'ARCHITECTURE DE LA SURPRODUCTION, DE LA SURCONSOMMATION, DE LA SURINCITATION À LA CONSOMMATION, DU SUPERMARCHÉ, DU SUPERMAN, DE L'ESSENCE SUPER.

LA SUPERARCHITECTURE ACCEPTE LA LOGIQUE DE LA PRODUCTION ET DE LA CONSOMMATION ET ELLE Y EXERCE UNE ACTION DÉMYSTIFICATRICE.

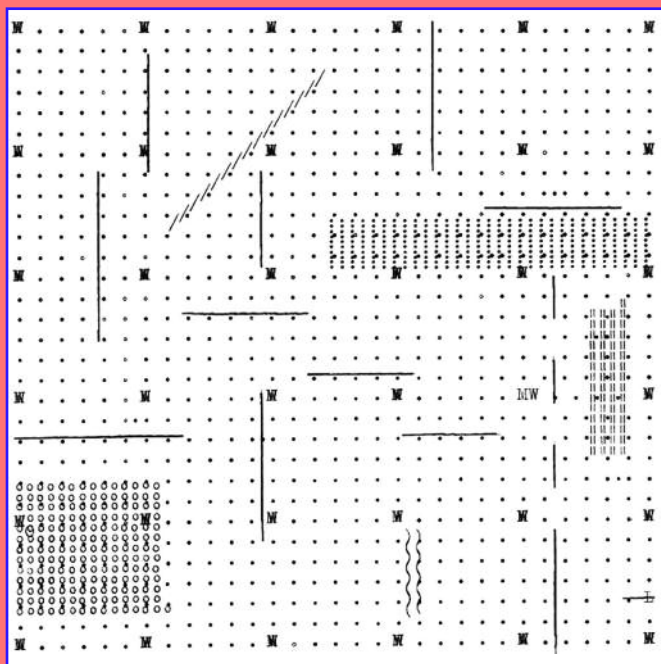


Campbell's Soup Cans / Andy Warhol 1962

No Stop City 1969-72



Trames + Evénements



No Stop City est l'acte conceptuel fondateur d'Archizoom Associati. C'est un contre projet, un principe d'analyse théorique concernant la ville.

No Stop City vise à transformer l'idée de l'architecture en une **structure neutre d'urbanisme : concept de non forme**. Il s'agit de faire tomber la séparation entre objet, structure spatiale et planification de l'environnement.

Trente plus tard (1996) Andrea Branzi proposera un deuxième acte. Le projet **Agronica** qui est un modèle de métropole symbiotique à **urbanisation faible** où s'interpénètrent plusieurs fonctions urbaines et rurales. La neutralité des éléments qui structurent l'espace en détermine l'image, c'est un modèle de développement de type cellulaire.

Les débuts de l'architecture radicale, la fin des années 60, sont les années du passage de la première à la deuxième modernité. Passage d'une production rattachée à l'idée de progrès qui s'identifie à l'usine à une production qui trouve son expression dans le marché et la consommation de masse au travers de la communication et des mass-médias.

Passage de la roue dentée aux systèmes électroniques dont les modèles sont partiels, sectoriels. Il revient au design le rôle de **relier l'urbain et le domestique**.

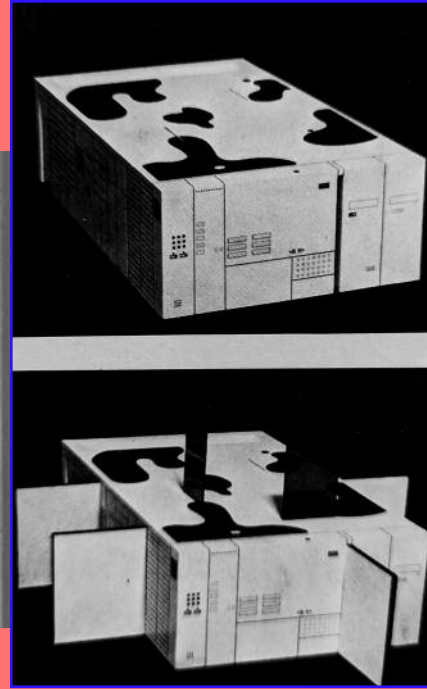
La première modernité, fruit de la Renaissance italienne, des Lumières françaises, du Rationalisme allemand et de la Révolution industrielle anglaise laisse la place à une **seconde modernité** dont le rôle sera de mettre en place **l'écologie du monde artificiel, une seconde nature**.

La première modernité italienne est marquée par la pensée **Futuriste** de Marinetti où la technologie est une révolution permanente du futur, associée au courant **Métaphysique** de De Chirico, une culture du **surréal**.

La seconde modernité italienne est d'influence anglo-saxonne : le poète Alan Ginsberg, les Rolling Stones, le Living Theater de Julian Beck et Judith Malina, la culture Beat de Jack Kerouac, le Pop Art, Andy Warhol, Phil Glass (textures répétitives), Mark Rothko, John Cage, ... Elle est indéterminée, faible, incomplète, où **la seule certitude est l'incertitude**.



Quartiers homogènes 1970



Armoires habitables 1970

LA VILLE SANS fin

Un parking résidentiel aménagé de meubles habitables



No Stop City considère l'architecture comme une catégorie intermédiaire d'organisation urbaine dépassée.

No Stop City est une ville sans fin, sans architecture, un vaste intérieur continu où il n'y a pas de hiérarchie entre mobilier, architecture et ville. Le projet acte la disparition de l'architecture comme objet symbolique et figuratif. Le seul ancrage sont des **armoires habitables** qui constituent une forme d'architecture nomade à l'échelle domestique.

No Stop City est un environnement dépourvu de centre, de périphérie, de forme finie, propre à promouvoir l'hybridation fonctionnelle, permettant une reprogrammation continue. Elle correspond à un processus de liquéfaction général du phénomène urbain. La **modernité liquide** théorisée par Zygmunt Bauman.

No stop City est un diagramme qui opère une liaison directe entre la métropole et les objets d'ameublement. **Une métropole de l'objet sans extérieur.**

No Stop City acte le passage de la civilisation architecturale à la civilisation des marchandises où les produits industriels deviennent les protagonistes de la scène urbaine.

No Stop City substitue au concept d'espace le concept de **vide** comme potentiel (étendue neutre, ouverte à toutes transformations).

No Stop City ce sont des espaces intérieurs éclairés artificiellement et climatisés, qui permettent d'organiser de nouvelles typologies d'habitations ouvertes et continues destinées à des formes nouvelles d'association et de communauté, ou de diviser l'espace en **parkings résidentiels** à louer; l'architecture ne représente plus la société mais la contient, en lui laissant des marges de liberté.

No Stop City ce sont des parkings résidentiels, une organisation nouvelle de l'habitat, liés à une utilisation temporaire d'équipements en location; la maison n'est plus un lieu stable mais un lieu qui facilite la mobilité du corps social.

27 Radical Notes

1972 / 76

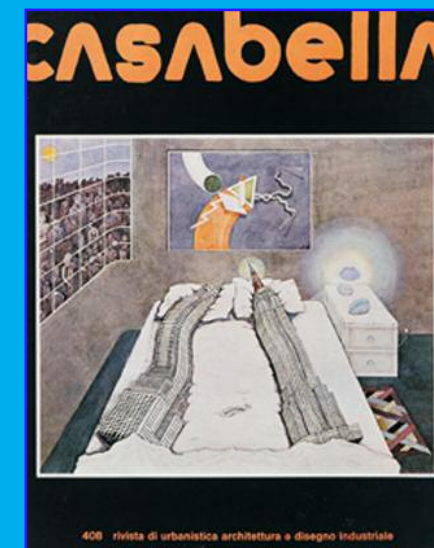
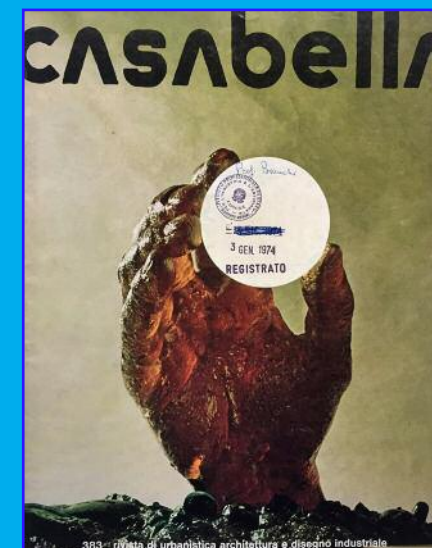
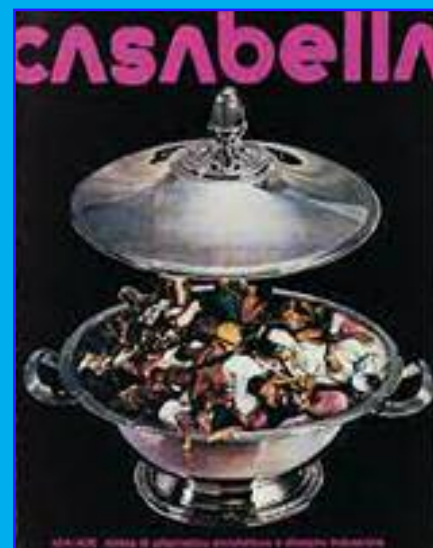
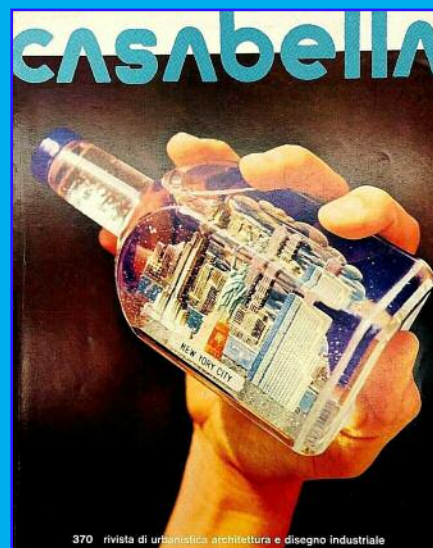


Archizoom Associati / Installation au MOMA 1972

Stratégie à long terme / Le rêve du village / Publications sur les avant-gardes / L'abolition de l'école / Rock et révolution / La rue à Eindhoven / Outils globaux / Eliet et la créativité de masse / Petit Moyen Grand / À l'exception du désert pur / Sale et propre / On découvre les tombes / Technique pauvre / Alpinisme et Existence Minimum / Avant-gardes et fascisme / Une maquette en or / Louis Kahn Superstar / Le rôle de l'arrière-garde / Apollon et Dionysos à Gallarate / Architecture et modestie / Architecture et liberté / Design et cultures minoritaires / Urbanisme et ordre public / Le grand ralentissement / Architecture et sexe / Le soupçon / Mouvement moderne.

Les "Radical Notes" sont une série de 27 courts textes polémiques qu'Andrea Branzi publie dans la revue italienne de design et d'architecture **Casabella** entre 1972 et 1976 alors dirigée par Alessandro Mendini. Elles constituent une critique du modernisme, de son langage formel, de ses mythes fondateurs et contribuent au débat théorique sur l'architecture radicale dont le terme est consacré par le critique Germano Celant dans le catalogue de l'exposition *Italie: le nouveau paysage domestique* (MOMA New York, 1972).

La chronique #1 annonce le programme : si l'architecture radicale veut trouver une légitimité auprès du monde professionnel, elle doit définir, diffuser et mettre en place les outils d'une stratégie à long terme pour se confronter à la réalité et devenir consistante dans le tissu social et politique.



Une stratégie à long terme.

Le terme architecture radicale recouvre toutes les expérimentations de ces dernières années (expérimentations souvent difficiles à interpréter) qui ont la caractéristique commune de se situer en dehors du domaine strictement professionnel et de relancer, souvent dans des directions opposées, une sorte de révision radicale (précisément) de l'ensemble du champ de l'architecture : contre-design, architecture conceptuelle, utopie, néo-momumentalisme, low tech, éclectisme, iconoclasme, néo-dadaïsme, nomadisme, etc.

Les déclarations programmatiques de ces groupes, ainsi que leurs provocations les plus tapageuses, sont accueillies par des sourires silencieux (parfois confondus avec de la tolérance). Les professionnels demeurent insensible à cette vague de photo-montages car, bien sûr, comme nous le savons tous, les excès de jeunesse passent tôt ou tard à tout le monde...

Dans ces zones vacantes créées par la neutralité et la disponibilité des revues spécialisées, ainsi que par la retraite stratégique des aînés, des forces diverses s'exercent, tout en évitant soigneusement de se heurter. Et cela provoque d'étranges rencontres : cette année par exemple, même Italia Nostra a participé à la Summer Session de Londres (sic!).

Il n'y a en réalité pas de quoi se réjouir, entre d'un côté, la pression de l'écologie, grand instrument de la refondation culturelle de la morale bourgeoise (le concept de nature est passé directement du domaine de l'économie libérale à celui de l'urbanisme); et de l'autre, une avant-garde contente d'exister mais incapable de se définir clairement ou de présenter un programme. Et je ne veux pas dire par là un programme commun (chacun a le droit de fabriquer et de consommer sa propre culture), mais la capacité à trouver en dehors de soi-même des phénomènes similaires et des lois structurelles auxquelles se référer.

Tout cela n'aurait aucune importance si la production expérimentale se présentait comme un corpus homogène, varié mais constant. Or, de nombreux phénomènes de l'avant-garde renferment en réalité une ambiguïté profonde, et cette ambiguïté deviendra inquiétante au moment où s'amorcera l'inévitable reflux qui, associé à la diminution d'une sorte de capacité destructrice, laissera apparaître derrière lui une étendue de belle architecture et d'arrogance culturelle. Les symptômes sont assez familiers : un salmigondis anthropologico-culturel, une élégance raffinée, des invectives contre le consumérisme, etc.

Se reconstruit alors l'élite des idiots savants, des fausses poupées droguées, prêtes à donner des leçons sur l'architecture à toute la société. La culture officielle les a toujours sagement laissé se défouler avant de les récupérer, quand les choses se calment sur le plan du renouvellement linguistique.

Ce n'est pas un hasard si toute la charge destructrice du Mouvement moderne est réapparue comme une force positive à l'égard du renouvellement formel de la culture architecturale. En effet, *la destruction de l'architecture*, slogan créé pour souligner la constante négativité du phénomène expérimental de ces dernières années, n'a aucun destin historique s'il ne s'accompagne pas d'une stratégie à long terme.

Par stratégie à long terme, j'entends au moins une prise en compte de l'ensemble du cycle de la production culturelle, c'est-à-dire, des véritables relations qui existent entre celui qui réalise le projet et le client, en termes d'aliénation créative, de barrières technologiques, ou d'érosion sociale du socle esthétique et culturel en général. *La destruction de la culture* reste une simple déclaration apocalyptique si elle n'est pas reliée aux lois structurelles qui gouvernent le développement social, dépassant ainsi les limites du nihilisme anarchique temporaire, toujours décadent.

Se relier aux lois de la société ne veut pas dire s'intégrer politiquement, mais plutôt valider scientifiquement tous les projets, quelque soit leur degré d'avancement : une utopie qui ne fait que se substituer au présent en termes futuristes ne sert à rien, elle ne devient intéressante que si elle est utilisée comme un accélérateur artificiel du processus sur lequel on essaie d'agir.

Comme nous le savons tous, *la destruction de la culture* ne s'accomplit pas par une culture alternative, mais par un usage social différent de la culture elle-même; une stratégie à long terme sert précisément à identifier ce passage de l'un à l'autre et donne un sens positif à la réduction à néant des canaux de communication unilatéraux constitués par le travail esthétique.

S'il y a bien un engagement que nous devrions tous prendre, c'est celui de nous engager dans la confrontation de théories dont l'importance est reconnue. Cela nous permettrait de poser les prémisses d'un travail plus incisif, qui regarde la réalité en face plutôt que de l'éviter. Ce n'est pas un rappel à l'ordre mais une préparation à l'assaut final. Cette rubrique, tenue, non pas par un critique mais par un initié, pourrait bien servir à cela.

Le rêve du village

L'équivoque la plus caractéristique qui accompagne invariablement les débats sur l'urbanisme est la croyance tacite que la ville représente l'expression la plus haute et la plus accomplie de la culture d'une société. L'idée que la ville est une œuvre collective, miroir formel spontané d'une civilisation, est si profondément enracinée qu'il est presque impossible de dissocier le terme de ville de celui de culture.

Si une telle harmonie a déjà pu se produire par le passé (la polis ? les communautés ?), c'est toujours parce qu'une couverture idéologico-culturelle travaillait à l'unité entre le système économique et l'organisation territoriale. Le rêve du village, de la petite communauté unie et harmonieuse nichée au creux de la vallée, accompagne, comme le rêve d'une enfance perdue (mais jamais vécue), toutes les expérimentations urbaines, du quartier à la mégapole.

Ce rêve toujours trahi est devenu l'outil d'évaluation des conditions de vie urbaine contemporaine et l'unité de mesure de ses dysfonctionnements et de ses drames. En appliquant ce paramètre, la collectivité n'aborde pas la question urbaine comme un problème fonctionnel à traiter de façon technique, mais comme un problème de société dont la résolution nécessite l'implication de tous. Cette cohésion sociale n'est cependant jamais déterminée par l'usage collectif de la ville, mais par son unité formelle, qui, les choses étant ce qu'elles sont, est tout ce qui peut être vérifié dans cet amas de contradictions qu'est la ville moderne ou ancienne (le public, le privé, les espaces verts, les bâtiments, etc.)

Chaque composante du problème urbain (logement, circulation, espaces verts, services, etc.) ne trouve jamais de solution scientifique, mais toujours celle qui saura s'intégrer au mieux parmi toutes les autres composantes sans les perturber. En fait, quand nous parlons de ville moderne, nous commettons une grossière erreur, parce qu'en fait de ville moderne, il n'en existe pas une seule :

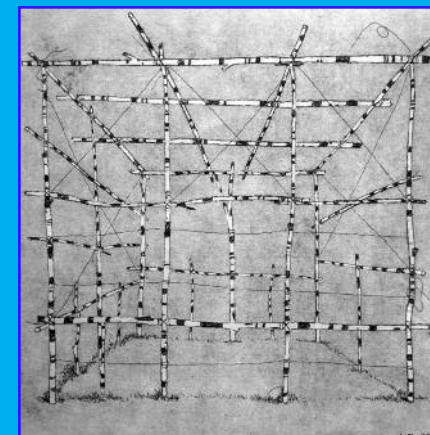
1. les grandes métropoles telles que New York, Londres, Tokyo, Paris et ainsi de suite, ne sont pas des villes modernes mais des villes très anciennes, dont l'histoire et les vieux tracés se sont progressivement adaptés, avec plus ou moins de succès, aux besoins actuels ; les solutions qu'elles offrent sont toujours le fruit d'une urgence et du cas par cas.

2. Les villes nouvelles, c'est à dire les villes qui ont émergé au cours de ce siècle sur la base d'un projet homogène (les New Towns anglaises, Chandigarh, Brasilia, etc.), n'ont pas vraiment cherché de nouvelles solutions mais ont cherché à ressembler le plus possible aux cités anciennes, en acceptant précisément cette même évaluation formelle appliquée par l'architecture aux solutions urbaines traditionnelles.

3. Les villes futuristes des avant-gardes consistent, dans 99% des cas, en un renouvellement linguistique de sujets traditionnels accompagné d'inventions machinistes, qui ne font que confirmer la relation visuelle entre l'habitant et sa ville. Il est ainsi clair que les villes sont aujourd'hui l'élément le moins efficace de tout le système productif et commercial : un tel dysfonctionnement urbain est à tel point permanent et généralisé qu'il crée l'illusion que le malaise qu'il produit fait partie d'une sorte d'angoisse existentielle de l'homme moderne.

Ce dysfonctionnement urbain cesse d'être un problème technique pour devenir une lutte que l'homme mène contre lui-même, la condition d'une crise culturelle. Le système lui-même concrétise cette anxiété en la transformant en culture, et surtout, il laisse à la société la responsabilité de gérer ses propres dysfonctionnements et contradictions dont les solutions se voient attribuer une valeur collective.

Architecture pauvre 2011



Publications sur les avant-gardes

La maigre bibliographie sur l'avant-garde architecturale des années soixante-dix commence avec l'unique numéro (78-79) de Design Quarterly consacré à *l'architecture conceptuelle*, dirigé par John S. Margolies et publié à Minneapolis en octobre 1970 ; le premier grand catalogue raisonné est Jam : Projekte der Arthropoden sur Gestaltung der Zukunft, dirigé par James Burns et publié à Cologne en 1971.

Parmi les autres publications importantes, outre l'institutionnalisation de ce courant dans les numéros récents de Casabella et dans la rubrique Cosmorama d'Architectural Design, se trouvent deux articles consacrés à l'avant-garde italienne de Charles Jenks dans les numéros de juin 1971 et de janvier 1972, dans Architectural Design également.

Moins connu, parce que complètement intraduisible, figure aussi le conséquent article sur l'avant-garde Florentine de Arata Isozaki paru dans le Monthly Art Magazine de Tokyo en octobre 1971.

Une mention spéciale pour l'univocité de son propos doit être décernée à la série de numéros que IN a consacré à l'avant-garde internationale en architecture à partir de juin 1971. Les sujets proposés sont : *La destruction de l'objet* (IN 2-3), *La destruction et la réappropriation de la ville* (IN 5, 6, et 7) et la référence la plus générale possible à *l'abolition du travail*.

On peut déjà noter que le choix même de ces thèmes révèle un angle spécifique de la ligne éditoriale, qui cherche à mettre en évidence l'aspect technico-destructif du rôle historique de l'avant-garde qui ne relèverait pas d'un nihilisme décadent ou d'un terrorisme répressif, mais plutôt d'un processus d'auto-libération de l'individu vis-à-vis des carcans comportementaux issus de l'esthétique et de la morale actuelle.

L'élément concret, le projet, est précisément rejeté en raison de ce renouvellement radical de la culture, culture non plus comprise comme un domaine produisant des modèles et des valeurs universels (domaine qui tire sa raison d'être de l'aliénation culturelle totale de la classe laborieuse), mais comme une forme spontanée de communication et de vie.

L'unique perspective dans laquelle une telle hypothèse peut surgir est précisément celle de l'abolition du travail, envisagée comme une loi tendancielle commune à tous les phénomènes sociaux actuels et comme l'unique utopie générale de l'esthétique libératrice de l'avant-garde.

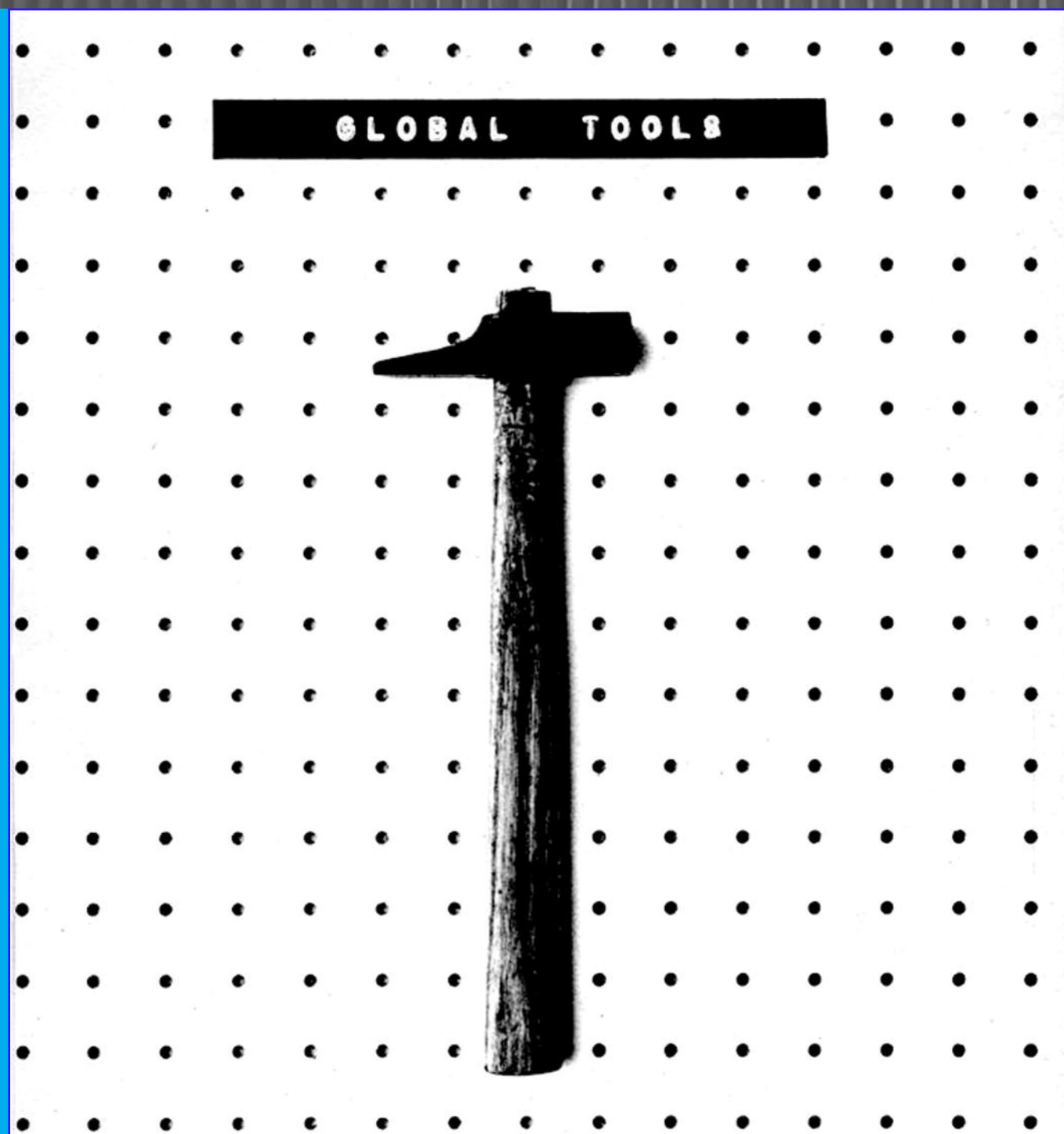
Toutes les contributions ne s'alignent pas exactement sur ces propositions et adoptent des types de conduites plus particuliers :

1/ De nombreux groupes développent une dimension anarchique (Salz der Erde, Coop. Himmelblau, etc.) accentuée par l'utilisation de happenings dont la virulence profanatrice peut souvent faire passer ces groupes provocateurs pour une caste de prêtres dionysiaques, qui agissent sous l'emprise d'un accès de frénésie sacrée, pendant que les autres se tiennent à l'écart et entretiennent leur propre aliénation.

2/ Les groupes écologiques (Street Farm, Ant Farm, etc.) qui, en identifiant la nature à la liberté, proposent une sorte de terrorisme vert et prêchent pour une arcadie pré-industrielle comme hypothèse d'un état pré-urbain. Le siège mené par la campagne contre la ville est envisagé comme un conflit idéologique.

3/ Les groupes conceptuels (UFO, Gianni Pettena, etc.) se sont débarrassés des langages et des outils disciplinaires habituels de la discipline pour envoyer, sous couvert d'une forme didactique, des messages codés et ironiques mais difficiles à diffuser. Ce procédé semble souvent tendre vers la disparition des disciplines elles-mêmes, usées et épuisées par l'extrême conscience qu'elles ont d'elles-mêmes.





Global Tools

Ce numéro de Casabella annonce la fondation de GLOBAL TOOLS par tous les groupes et les personnes qui en Italie couvrent l'aire la plus avancée de l'architecture radicale. L'initiative qui naît est de grande importance, que ce soit pour l'homogénéité des membres du comité, que pour le moment particulier dans lequel une telle initiative éclot.

Quand j'ai commencé cette rubrique, je soulignais la nécessité immédiate pour toutes les forces des avant-gardes de l'architecture, au-delà des coups médiatiques et éphémères dans les revues, d'affirmer une stratégie à long terme plus ample se mesurant à des thèmes et des hypothèses générales pour un rôle et un destin précis.

C'est d'une telle hypothèse que naît Global Tools, non pas tellement pour mesurer des forces hétérogènes sur un plan abstrait de vérification des contenus, mais pour faire converger vers des thèmes simples et directs toutes les forces qui tirent aujourd'hui leur énergie de crises ou de situations qui leur sont extérieures. Ces énergies pourraient être balayées demain à cause de l'absence de racines et de motivations profondes, ou elles pourraient être le premier noyau d'une refondation radicale de l'architecture.

La transformation manuelle et les technologies artisanales (ou pauvres) que Global Tools promeut ne sont en aucun cas une alternative à la production industrielle, car ce serait retomber dans les polémiques inutiles d'il y a soixante ans, mais elles servent plutôt à définir différemment l'espace de la production elle-même, qui n'est plus entendue comme un mécanisme de reproduction de toute la phénoménologie des objets et des fonctions qui nous entourent, mais comme un secteur spécifique et limité qui sert et qui stimule un espace, non provisionnel, destiné à la créativité individuelle et à la communication spontanée.

Dans le but d'atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé, nous produisons tous ensemble des documents programmatiques qui constituent un patrimoine commun, précieux pour la poursuite des recherches et des expérimentations.

Ces documents partent de quelques observations initiales, comme le fait que, dans le cadre de l'actuelle idéologie et dans la méthodologie du design industriel, il est pratiquement impossible d'aller plus loin sans risquer une asphyxie complète en peu de temps: il est nécessaire

ARCHIZOOM ASSOCIATI - ANDREA BRANZI, GILBERTO CORRETTI, PAOLO DELGANELLO, MASSIMO MOROZZI, DARIO É LUCIA BARTOLINI, REMO BUTI / CASABELLA - ALESSANDRO MENDINI, CARLO GUENZI, ENRICO BONA, FRANCO RAGGI, LUCIANO BOSCHINI, RICCARDO DALISI, UGO LA PIETRA / 9999 - GIORGIO BIRELLI, CARLO CALDINI, FABRIZIO FIUMI, PAOLO GALLI, GAETANO PESCE, GIANNI PETTENA / RASSEGNA - ADALBERTO DAL LAGO; ETTORE SOTTISSA / SUPERSTUDIO - PIERO FRASSINELLI, ALESSANDRO & ROBERTO MAGRIS, ADOLFO NATALINI, CHRISTIANO TORALDO DI FRANCIA / UFO - CARLO BACHI, LAPO BINAZZI, TITI MASCHIETTO / ZZIGGURAT - ALBERTO BRESCHI, ROBERTO PECCHIOLO. 1973-1975.

de procéder à des expériences externes et originales qui tiennent compte, de manière vitale, des expériences culturelles, des frontières critiques et d'une nouvelle conscience sociale de la créativité qui ont été portées ces dernières années et sont devenues le patrimoine commun de l'avant-garde.

Il est impensable que ce patrimoine puisse être introduit dans le monde actuel du design industriel, qui trouve ses origines dans une culture née en 1920 et qui n'a jamais été radicalement renouvelée; tout comme il est impensable que ce patrimoine puisse être développé dans les structures universitaires actuelles.

Cette impossibilité est générée non pas tant par le fait que le débat politique dont les universités sont le cadre ne permet pas l'expérimentation d'avant-garde, mais plutôt par le fait que tout le débat culturel qui s'y déroule est un monopole de la génération professionnelle formée pendant la guerre, qui cherche aujourd'hui à tirer profit de la contestation étudiante et à confirmer ses propres mérites historiques, tout en évitant soigneusement de mettre en évidence le fait que c'est précisément elle qui est responsable de l'échec social des universités.

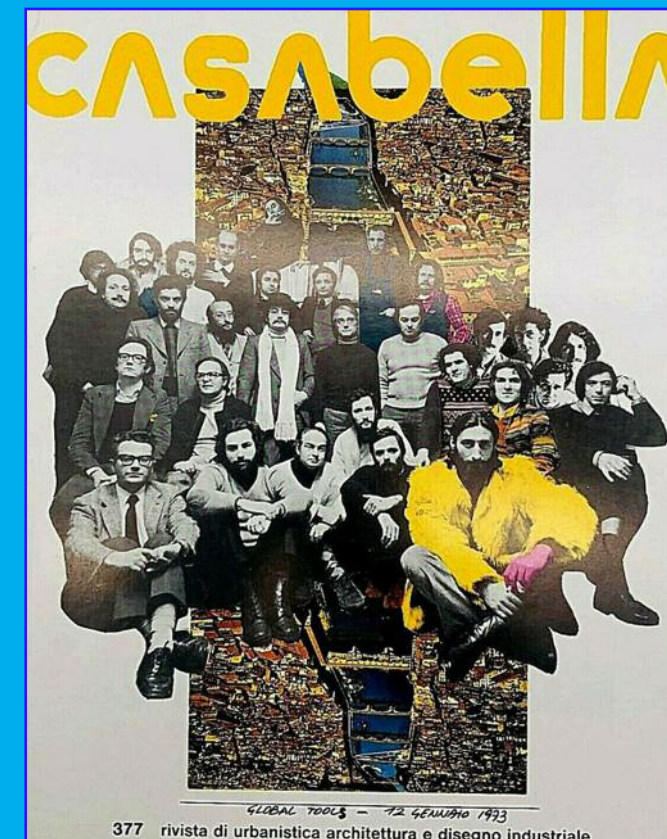
Et de ce fait, le rapprochement qui s'opère entre l'actuelle génération étudiante et les survivants de l'ancien Parti d'action est une de ces erreurs tragiques qui réussiront à bloquer toute la poussée rénovatrice de la contestation dans le mérite intellectuel présomptueux de quelques-uns, s'appropriant avec l'arrogance bourgeoise que nous connaissons bien un mandat social et culturel charismatique.

La culture éclairée continuera donc à se présenter comme l'unique et légitime prétendante au pouvoir, remplaçant le renouvellement social effectif. Le synonyme culture-pouvoir reste la colonne vertébrale de l'université. On comprend donc pourquoi un dialogue entre cette conception de la culture et les avant-gardes des mouvements radicaux, qui dénoncent le chantage social et le rôle aliénant de la culture, avec l'hypothèse d'une fonction spontanée et libératoire, soit très difficile, voire impossible.

Global Tools en ce sens ne sera pas une école, car personne n'a rien à enseigner à personne, mais un système de laboratoires où il sera possible de récupérer, par le biais d'activités manuelles expérimentales, les facultés créatives atrophiées par la société du travail.

Cette récupération ne servira pas à créer un nouveau système de modèle et de mérites, mais simplement à atteindre un nouvel équilibre psychosomatique plus avancé, et donc un nouveau degré de liberté et d'autodisponibilité.

Global Tools ne naît pas pour réaliser un projet idéologique, ni pour tenter d'élaborer un modèle social et méthodologique, mais pour évoluer dans un espace opérationnel dépourvu de programmation formelle, dans laquelle tous les résultats ne sont pas liés à des modèles de références mais acquis comme des actes de communication spontanés.



Technique pauvre

En supprimant, même temporairement, le code logique de ses relations à la technologie, on ouvre la voie au gaspillage des énergies constructives : joints bancal, clous déconnectés, obliquité, approximation, éclats, fragilité, surdimensionnement, fractures, pauvreté... Les *limites de sécurité* peuvent être dépassées en amont et en aval, et ne représentent en fait qu'un alibi moral. Les *limites d'insécurité*, en revanche, permettent à des couches entières de la population jusqu'ici exclues de l'*ars aedificatoria* d'accéder librement aux processus constructifs (et créatifs).

La découverte préliminaire de la technologie pauvre réside dans le fait que les structures tiennent toujours debout et qu'il n'est pas nécessaire de faire treize ans d'études secondaires et cinq ans d'université pour faire tenir un poteau. L'identité entre structure constructive et logique mentale a toujours réconforté la culture architecturale depuis le XVIII^e siècle, constituant une sorte de sécurité inattaquable, un dogme naturel à proposer comme cadre de référence à toute évolution culturelle possible.

La justesse ou l'injustice structurelle est l'idéologie civile qui divise en deux le monde des choses construites : la seule énergie constructive reconnue jusqu'à présent est la science, tandis que l'ignorance n'a jamais été identifiée comme une énergie potentielle de signe inverse. Comme l'enfer et le paradis qui, cependant, se sous-entendent mutuellement et n'ont de sens que l'un par rapport à l'autre. Riccardo Dalisi guide avec une abjection mystique la découverte de l'énergie créative (ou constructive) de l'Ignorance (ou de l'état Sauvage).

En menant des expériences didactiques, spontanées en groupe, mais aussi provocatrices à travers des prototypes proposés à la manipulation, Dalisi agit enfin sans aucune méthode parmi les enfants du quartier Traiano à Naples. Sans aucune méthode et sans aucun destin. Je m'explique : son expérience n'est pas la énième recherche d'une méthode didactique basée sur le spontanéisme, mais une exploration d'une énergie inexplorée. Sans destin, précisément parce que ces expériences ne visent ni à améliorer la condition des enfants (dont les conditions de vie sont tellement désespérées), ni à créer les vestiges d'un nouvel art noir en Italie.

L'absence de destin coïncide ici, à mon avis, avec l'absence de tout développement, systématisation et suite possibles. En effet, une fois la méthode rendue permanente, l'expérience déboucherait fatalement sur un néo-boy-scoutisme, ou sur une forme plus grave d'exploitation

de la misère, considérée comme une catégorie culturelle possible. L'expérience de Dalisi n'est en effet ni une expérience sociale ni une expérience didactique, mais une expérience scientifique.

C'est une expérience scientifique parce qu'elle vise à vérifier la libération de la créativité collective, sans l'orienter vers la formulation de principes généraux, mais comme un état pur et simple d'énergie naturelle.

L'utilisation des enfants pauvres et semi-sauvages du quartier Traiano à Naples doit être comprise comme une tentative de trouver des canons aussi peu pollués que possible par la culture, de manière à ce que leur réaction créative soit la plus proche possible d'un état de spontanéité totale. Il est possible d'utiliser l'état d'arriération totale du quartier comme condition d'habitat non structuré.

Les relations immédiates entre l'avant-garde et le sous-prolétariat s'arrêtent là : il ne faut pas céder à la tentation de voir dans cette importante expérience de Dalisi une coïncidence plus profonde, une identité idéologique entre la technique pauvre et la guérilla urbaine. Les mécanismes ne sont pas les mêmes.

Les vestiges de la technologie pauvre sont des modèles de compréhension d'une possible récupération publique des processus productifs de la culture : déchargement complet de significations et de modèles terminaux, expérimentation d'une communication décodée et spontanée.

Le travail de Dalisi, riche en dangers et en stimuli, peut nuire gravement à toute autre méthodologie formelle de conception, ou peut au contraire constituer une première formalisation des hypothèses radicales avec toutes les contradictions que cela implique.



Riccardo Dalisi
Cafetières napolitaines



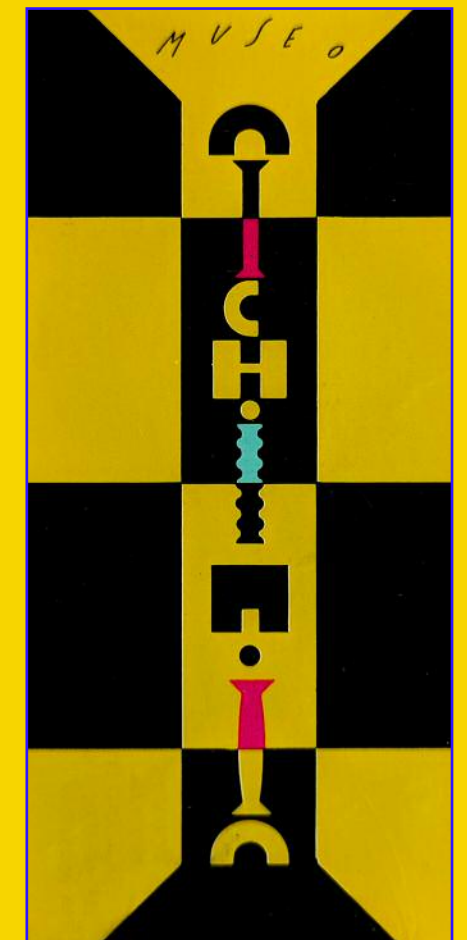
Studio Alchimia

CONCEPTION d'IMAGES POUR LE XX^E SIÈCLE

Manifeste Alchimia

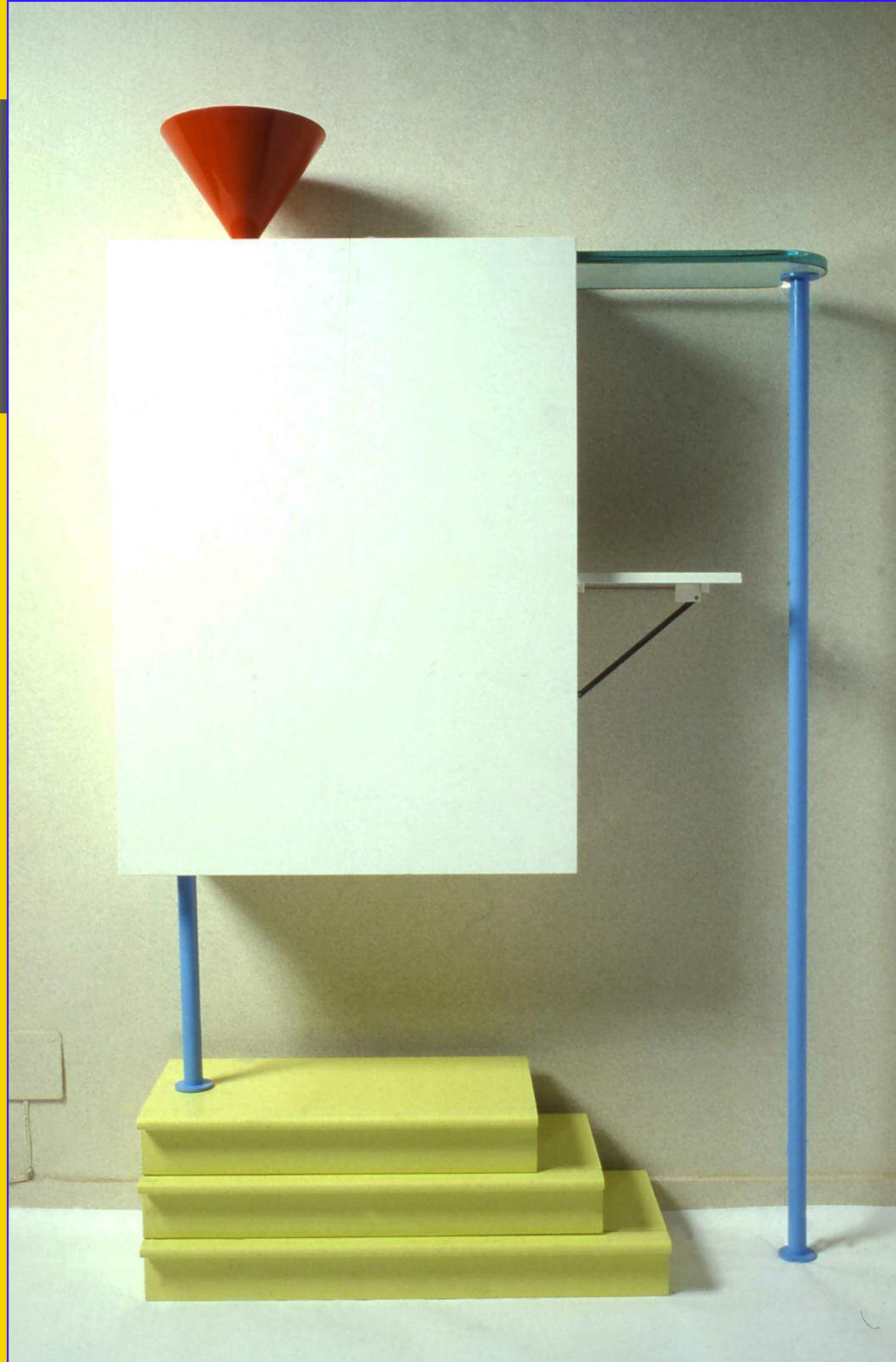
Pour le groupe Alchimia, c'est l'acte même de *dessiner* qui compte aujourd'hui. Dessiner, c'est-à-dire faire des signes, ce n'est pas concevoir, ni projeter : c'est plutôt une expression libre et continue de la pensée, rendue visuelle. Un mouvement *motivé*. En tant que groupe de création graphique, Alchimia se donne pour mission de fournir aux autres la preuve d'une pensée sentimentale. La motivation de l'œuvre ne réside pas dans son efficacité pratique, mais dans l'amour et la magie qui l'animent. Alchimia est convaincue qu'aujourd'hui, l'homme et la femme vivent dans un état turbulent et déséquilibré, leur vie étant marquée par des détails : fragments organisationnels, humains, industriels, politiques, culturels...

Une période de transition où ils sont saisis par une peur indéfinie, résultant de la perte de nombreuses valeurs autrefois considérées comme absolues. Se retrouver soi-même est essentiel, et Alchimia travaille sur ces valeurs considérées comme négatives : la faiblesse, le vide, l'absence d'être et de profondeur, qui passent aujourd'hui au second plan face à ce qui est superficiel, plein et violent, comme des choses à éliminer. Si le caractère transitoire de ces temps ne permet pas la certitude, si même la philosophie semble avoir fermé ses portes à l'avenir, s'il est impossible de visualiser une transformation générale et rationnelle, alors le groupe Alchimia se concentre sur lui-même, à la recherche de détails de pensée, dans le seul but de signaler sa vocation poétique.

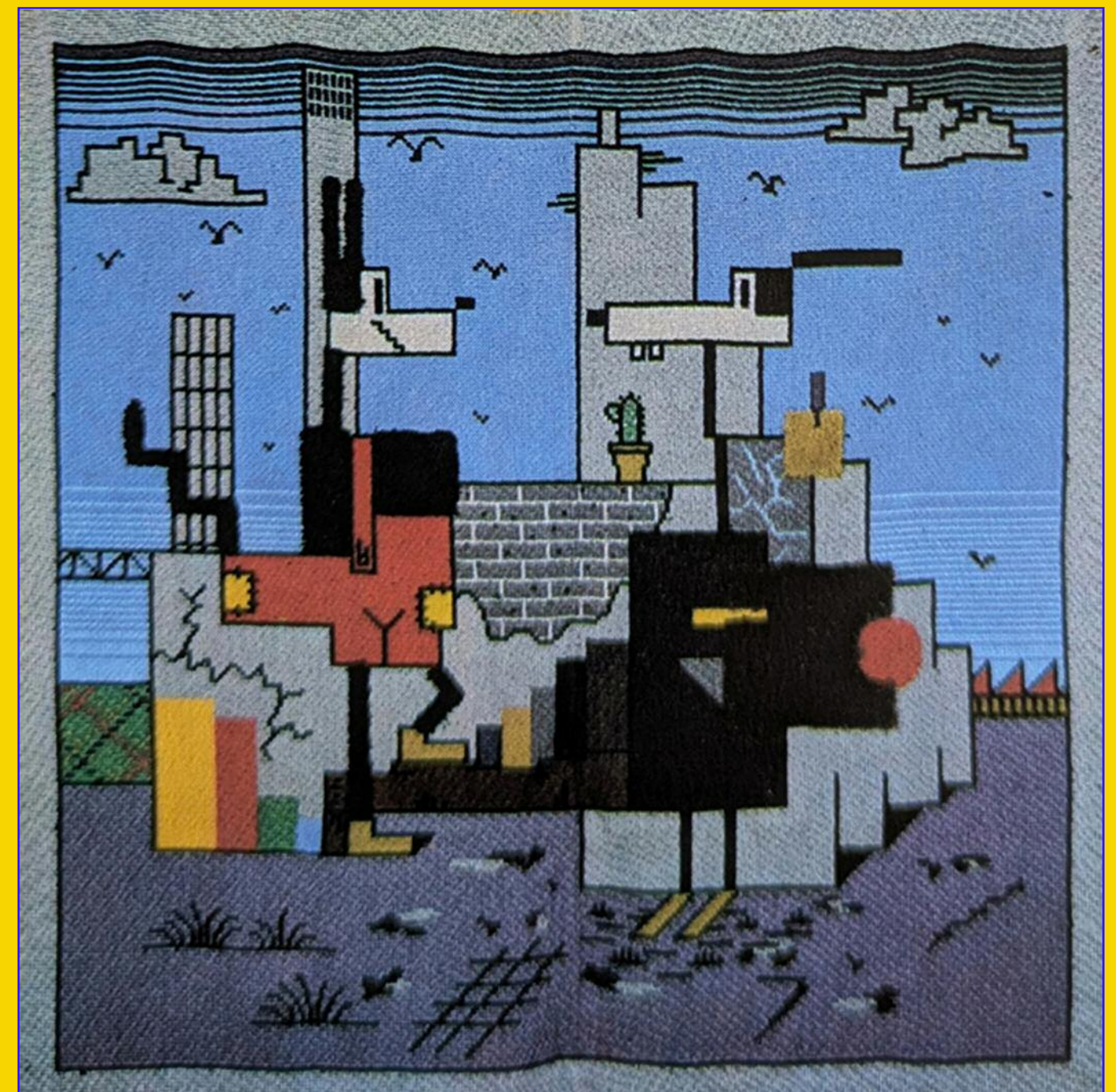


BIBLIOTHÈQUE OSKAR 1981

Andrea Branzi rejoint le Studio Alchimia dès 1977 et participe notamment aux Art Collections Bau. Haus Side Two des années 1980 et 1981.



Milano 1980
 STAZIONE 1980 Photographie Occhiomacico
 Tapisserie Couple métropolitain 1977



BAU.HAUS Side Two

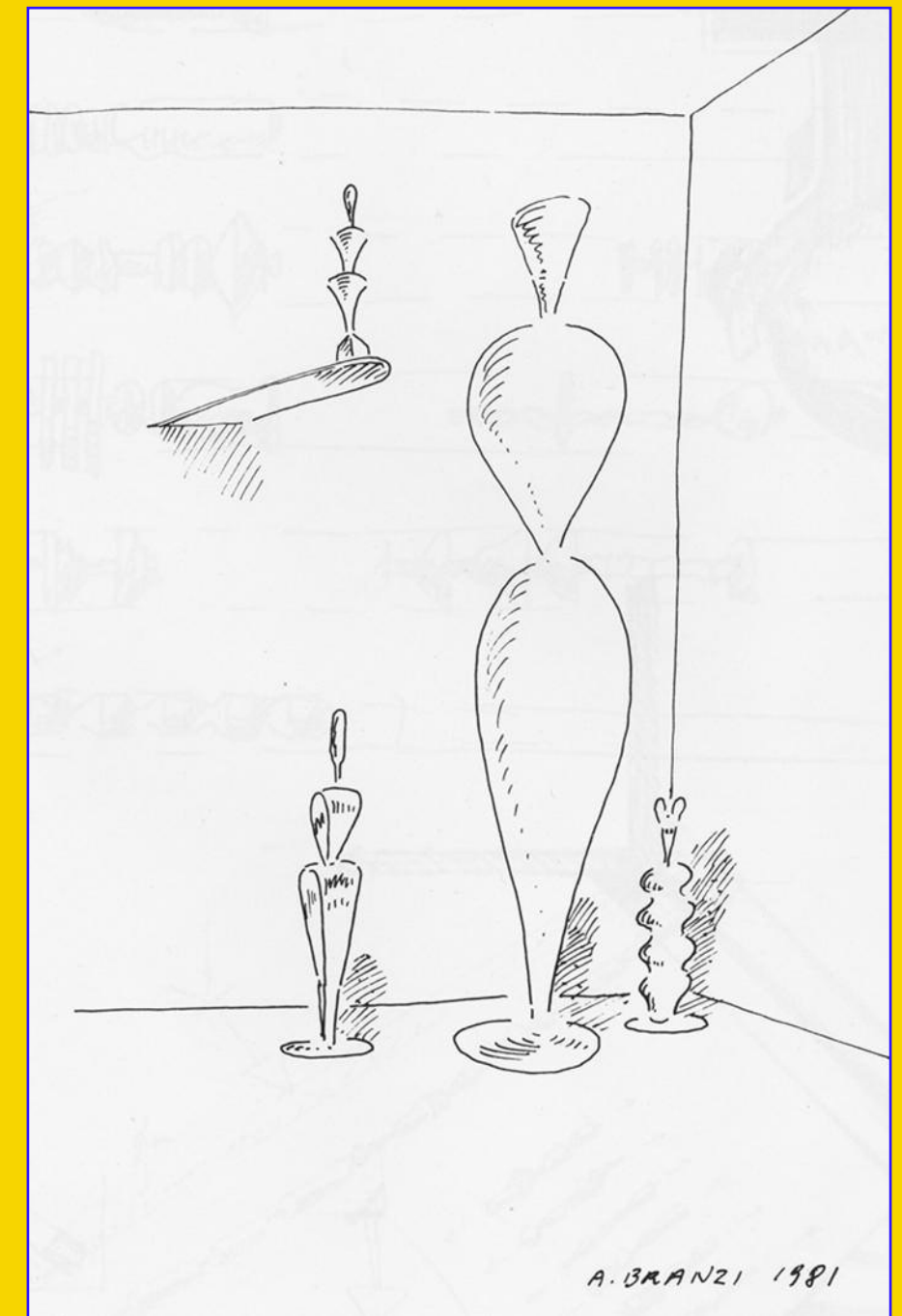
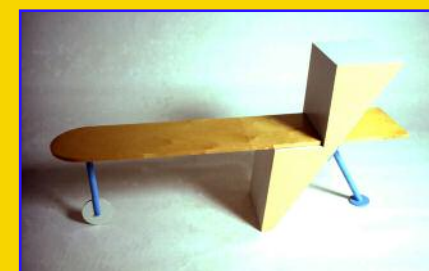
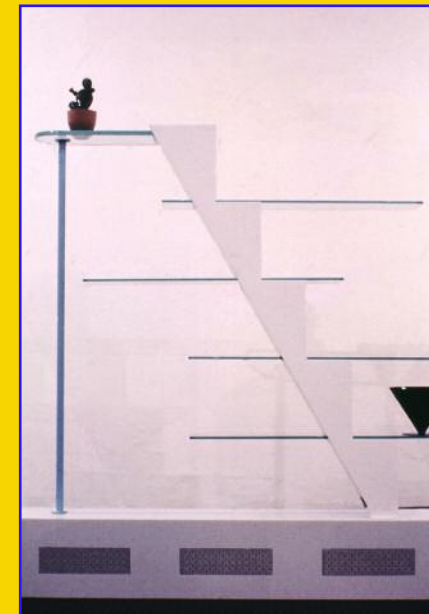


Bibliothèque Utopie 1981

Bibliothèque Libera 1981

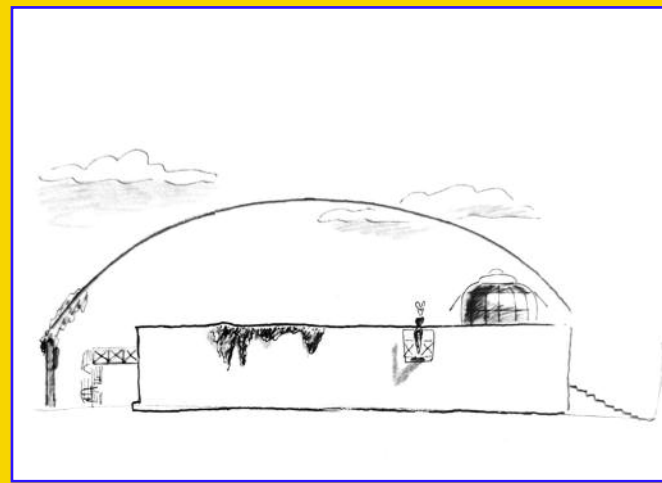
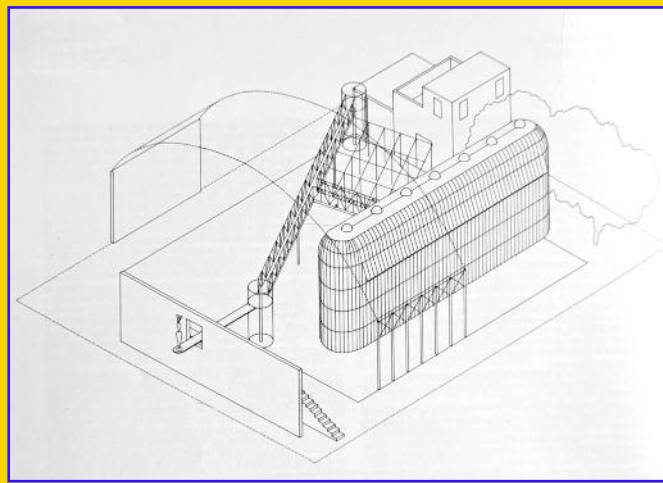
Chaise longue Ginger 1981

Ornements cariatides 1981



ARCHITECTURE ESTIVALE

Villa Oskar



Si aller à la mer signifie manger des spaghettis aux palourdes en conserve, du poisson frit surgelé, s'habiller comme un aventurier improbable, louer des cabines et des parasols, alors les pensions, hôtels et résidences actuels sont tout à fait convenables. Si réagir à tout cela signifie rechercher une nature sauvage avec douche, dormir dans une tente confortablement installée dans un parking, faire la queue à la cantine, alors les campings actuels sont tout à fait adaptés. Si, en revanche, aller à la mer signifie, comme c'est le cas, passer ses vacances à se baigner et à s'amuser dans une ville, alors il est peut-être possible de commencer à envisager des structures hôtelières complètement nouvelles, où l'on comprend par exemple la différence entre passer ses vacances à Rimini plutôt qu'à Cortina.

Ce projet vise en effet à présenter, à titre d'exemple, un nouveau type d'établissement spécialement conçu pour les vacances à la mer, où l'architecture elle-même est étudiée en fonction des habitudes de vie et d'un climat qui n'est pas le même qu'à Milan. L'objectif est donc de concevoir quelque chose qui se situe à mi-chemin entre les pensions actuelles (avec leurs services centralisés) et les campings (avec leurs structures minimales et leur liberté d'espace). La Villa Oskar est organisée comme suit : un grand espace libre aussi grand que l'ensemble du terrain disponible (20 x 25 m) sur lequel les chambres sont organisées dans une sorte de serre à deux étages, avec climatisation. Ces chambres ont les mêmes dimensions et fonctionnent de la même manière que celles des caravanes.

Six projets d'architecture contemporaine.

Sous la direction de Franco Raggi.

Andrea Branzi, Arduino Cantafora, Michele de Lucchi, Alessandro Mendini – Studio Alchimia, Franco Raggi, Ettore Sottsass Jr.

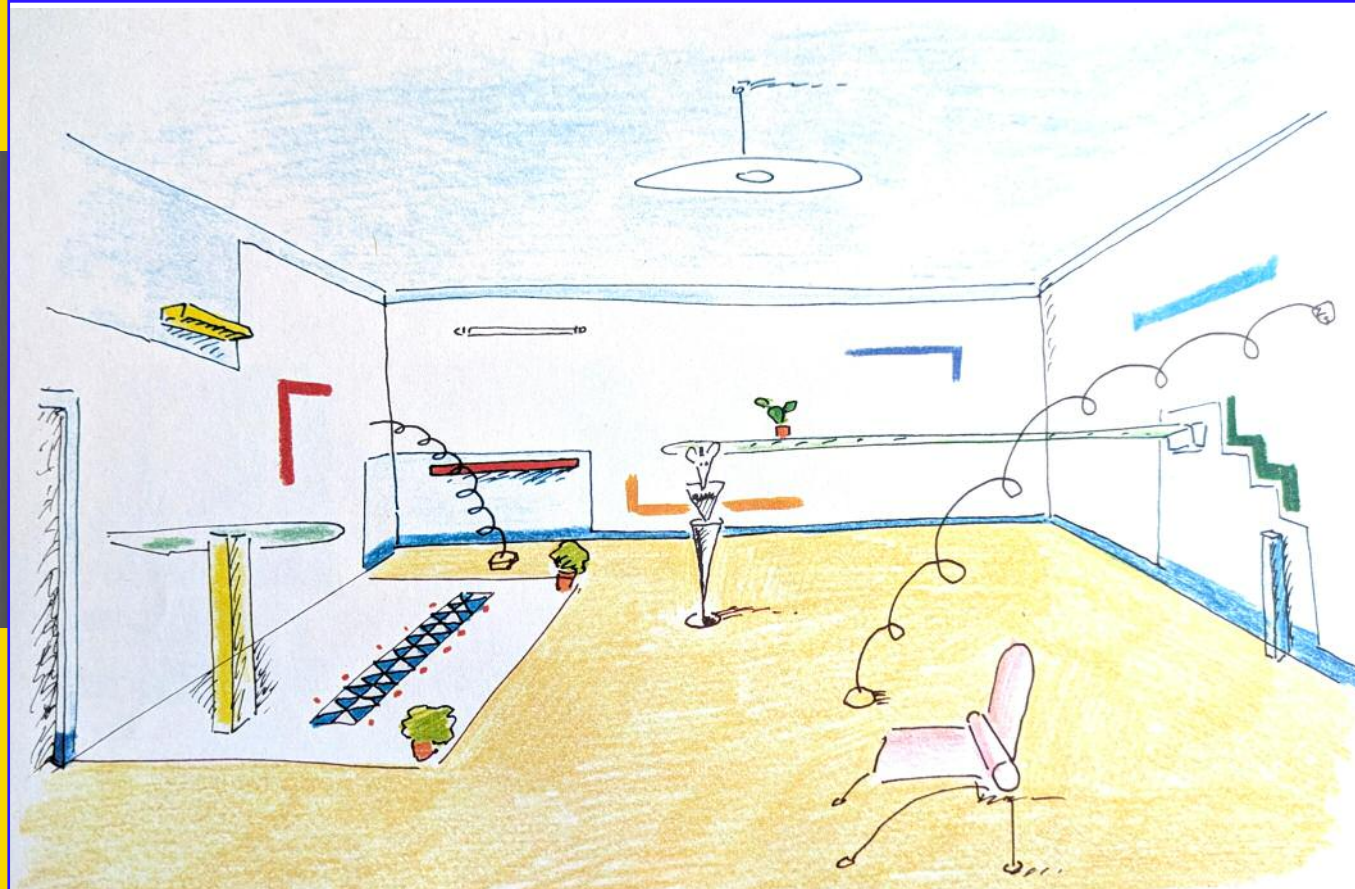
Commune de Rimini Direction de la culture Juin 1981.

La salle à manger, les jeux et la télévision sont disposés librement sur la place, qui est ombragée non seulement par la grande voûte ouverte, mais aussi par des pergolas et des arbres. Des cloisons mobiles coulissantes permettent de diviser librement l'espace ouvert. La cuisine, avec son accès de service, est située au fond du terrain, tandis que la réception et les couloirs menant aux chambres, équipées de douches, se trouvent à l'avant.

Un mur sépare la Villa Oskar de la route, sur laquelle donne une image publicitaire. Ce type d'organisme, dissocié et ouvert, me semble très adapté à une population de vacanciers balnéaires qui n'utilisent les structures hôtelières que pour manger et dormir. Ils passent tout le reste de leur temps à s'amuser (à juste titre) à la mer ou en ville. Quand il pleut, ils vont au cinéma ou dans un café, comme le font d'ailleurs tous les campeurs du monde entier. En septembre, ils partent et ne reviennent qu'avec le soleil de juin.

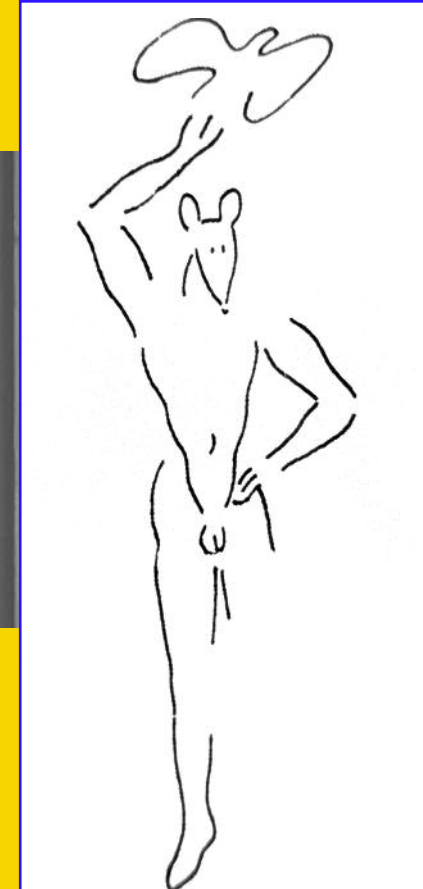
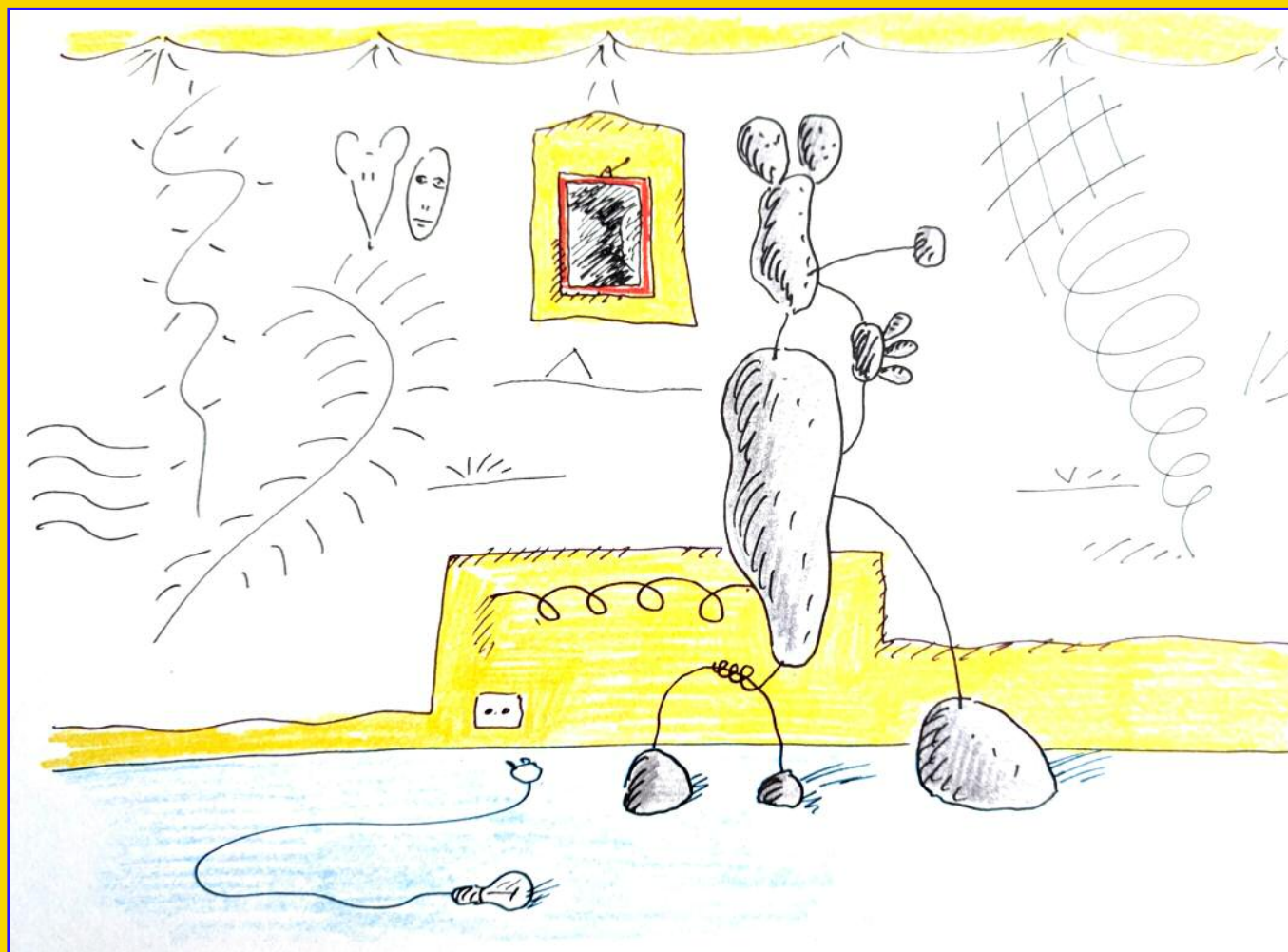
La Villa Oskar est donc conçue pour ce type d'habitudes ; elle coûte beaucoup moins cher qu'un hôtel ou une pension normale, permet une utilisation libre de ses installations, favorise les jeux et les loisirs et offre, malgré la petite taille du terrain, un grand jardin.

Andrea Branzi



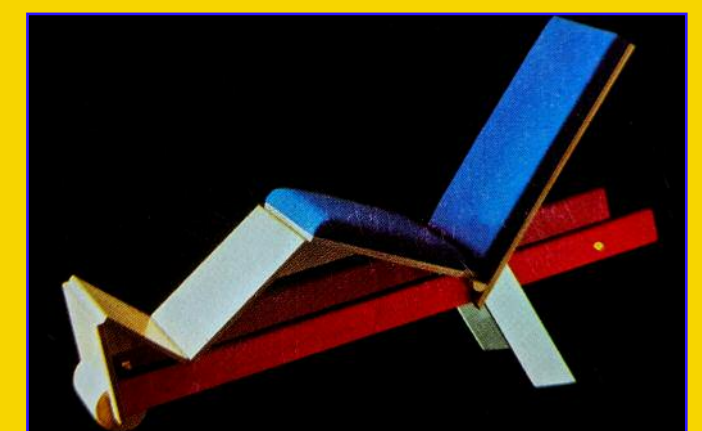
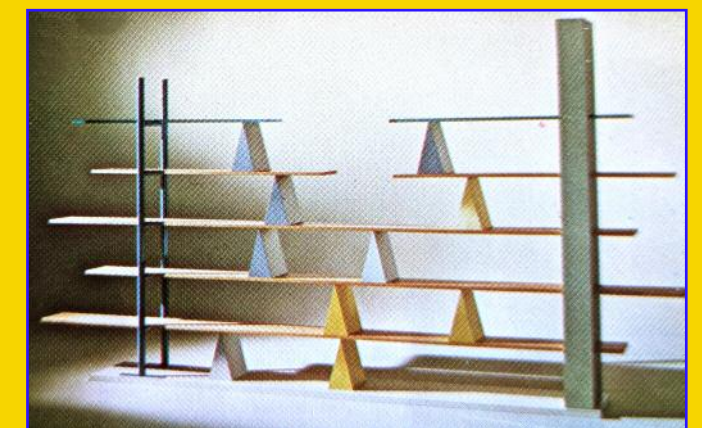
Croquis / Intérieur 1981

Croquis / Mur 1981



Modulor 1983

Memphis



Memphis est fondé en février 1981 à l'invitation de Ettore Sottsass Jr. et rassemble librement des designers du monde entier qui partagent une culture post-Bauhaus. Humour, Pop Art, matières plastiques, ouverture, flexibilité et dissolution en 1988. Son nom évoque autant l'Égypte antique que la culture rock.

“Une culture engagée dans la reconstitution d'un système de relations expressives et émotionnelles entre l'homme et les objets de son habitat domestique et associant la conception à l'architecture et à la ville. Memphis est un mode d'organisation et de production qui permet de mettre l'industrie au service des designers au lieu d'être nous-même au service de l'industrie.”

Andrea Branzi

Bibliothèque Gritti 1981

Dormeuse Century 1982

Chaise longue Beach 1983

PRÉSIDENTE / MARIA GRAZIA MAZZOCHI

COMITÉ SCIENTIFIQUE / GIAMPAOLO FABRIS, ALESSANDRO GUERRIERO, ALESSANDRO MENDINI, PIERRE RESTANY

DIRECTEUR CULTUREL & CONFÉRENCIER / ANDREA BRANZI

Domus Academy 1983

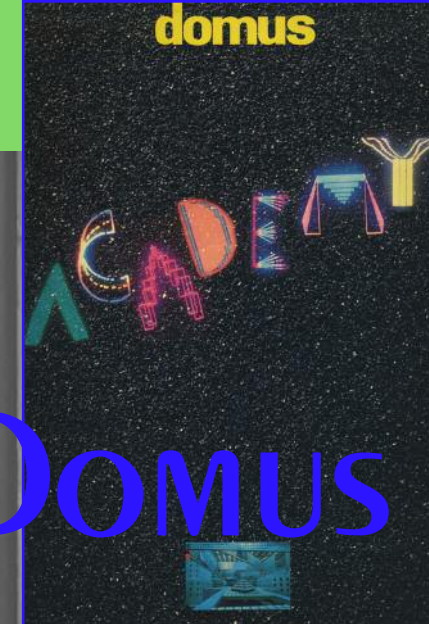
Technologies, langages et comportements pour une nouvelle civilisation domestique.

Le monde du design et de la mode se présente actuellement comme un phénomène culturel très vivant et différencié, riche en effervescence et en idées, et la Domus Academy en est l'un des porte-paroles ; elle peut être définie comme une école de tendance car elle accorde une attention particulière à certains phénomènes nouveaux qu'elle considère comme très importants et vers lesquels elle oriente ses recherches en matière de design. Ces phénomènes peuvent être globalement regroupés sous le thème de l'avènement de la civilisation post-industrielle et de la crise de l'ancien concept de modernité.

Dans ces conditions nouvelles, l'industrie a besoin de produire des objets non seulement d'une grande perfection technique, mais aussi dotés d'une forte identité expressive capable de les promouvoir vers de nouveaux marchés sectoriels, en sélectionnant son utilisateur et en l'impliquant comme partenaire, au sein de la grande jungle de la métropole. Le design commence alors à voir son rôle se modifier, n'étant plus orienté vers la recherche d'une solution unique et optimale, mais plutôt vers un ensemble de variantes et d'alternatives; une transformation donc profonde, tant sur le plan technique que philosophique.

Le design abandonne donc ses langages traditionnels aseptisés pour rechercher une nouvelle richesse expressive et une capacité à susciter des émotions, créant ainsi un nouveau sentiment chez l'utilisateur. Ainsi, l'intérêt de la Domus Academy pour le monde de la mode naît également de la nécessité de créer des échanges avec cette culture expressive et cette organisation productive tout à fait particulière, capable d'émettre des signes de grande qualité (et tous compréhensibles par son public) et de modifier cycliquement ses produits, créant ainsi un modèle industriel flexible et sensible à l'évolution des temps.

De plus, les nouvelles technologies de production permettent aujourd'hui de retrouver, même dans la grande industrie, la flexibilité des petites séries et la qualité de fabrication de l'artisanat; l'avènement de la production automatisée et flexible permet en effet de réaliser des séries diversifiées de produits de masse auxquelles les petites industries peuvent fournir des composants de haute qualité. L'avènement de la civilisation électronique a introduit dans l'environnement des objets intelligents avec lesquels s'établit une nouvelle relation d'utilisation, où le projet va bien au-delà de la simple définition ergonomique et technique de l'objet, pour devenir le véritable scénario d'un logiciel environnemental.



La recherche de nouvelles qualités de l'espace et du produit industriel a poussé le design à élaborer des outils capables de contrôler de nouvelles structures expressives telles que la couleur, le son, la lumière, la finition superficielle des matériaux, jusqu'aux parfums d'ambiance; toutes ces structures douces qui appartiennent à la nouvelle sensibilité de l'homme moderne et vers lesquelles le design primaire dirige son attention. Les disciplines managériales ont également fait l'objet d'une profonde remise en question ces dernières années, en particulier celles liées aux secteurs de la production du design et de la mode.

L'ensemble de ces modifications constitue une frontière en mouvement vers laquelle la Domus Academy, en tant qu'instrument de recherche et de projet, tourne son attention, dans le but non seulement d'apporter une réponse à ces problèmes, mais aussi d'essayer de définir un cadre de comparaison plus large, un plan de débat culturel dans lequel comparer les différentes solutions. Ce cadre global consiste en la recherche d'une nouvelle relation entre l'homme et son image, entre l'homme et ses objets et entre l'homme et la métropole. Une nouvelle civilisation domestique, donc, à la réalisation de laquelle peuvent contribuer l'industrie, l'artisanat, les hautes technologies et les arts appliqués, tous les outils dont dispose l'homme pour créer un nouveau scénario artificiel.

Editorial Domus Academy

Histoire de la culture du projet 1983 / Cette matière ne correspond pas exactement à l'histoire de l'architecture moderne ou du design, mais plutôt à l'histoire de la *pensée conceptuelle*, qui se situe à côté et avant la pratique professionnelle, et coïncide dans une large mesure avec une attitude philosophique visant à *modifier le monde* à travers la technique, la science, les coutumes, l'art et la morale d'une époque donnée. Le résultat du cours sera une lecture *actuelle* de l'histoire intense en tant que patrimoine culturel vivant et ouvert, et en même temps une lecture de *l'actualité* en tant qu'action en cours qui évolue dans des directions encore ouvertes.

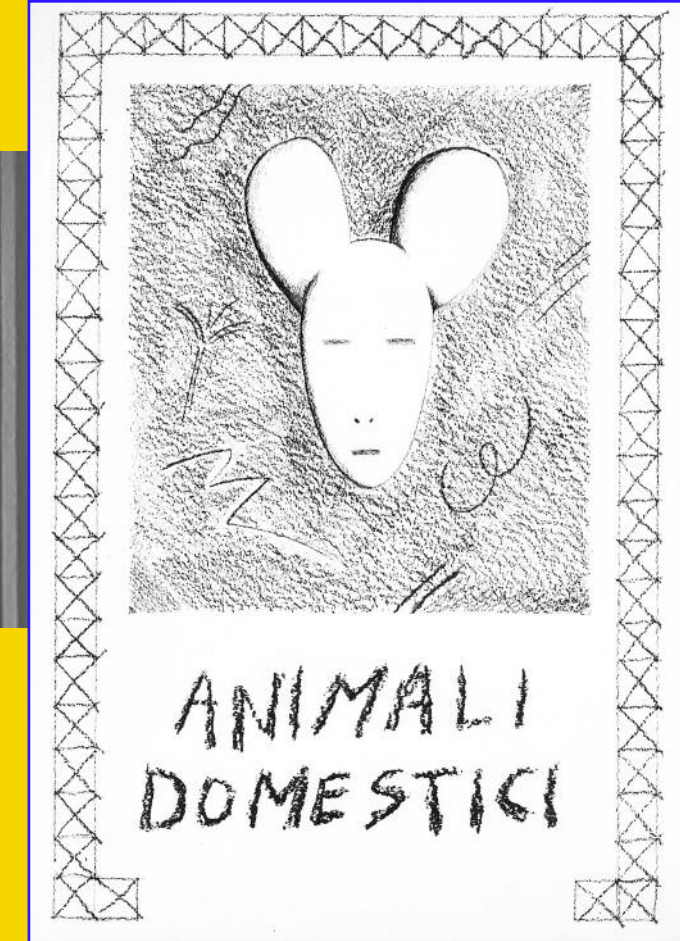
Andrea Branzi

Scénographie urbaine 1985 / Cette discipline se propose d'agir sur la modification de la scène métropolitaine à travers l'utilisation de nouveaux outils d'intervention ; ceux-ci ne sont ni l'architecture, ni l'urbanisme, ni le mobilier urbain, mais plutôt un mélange scénographique de tout cela. Le projet vise à déterminer des secteurs partiels mais contrôlés du paysage urbain, où est mis en place un système de signes expressifs qui peuvent en fait créer une nouvelle image expressive, qui remplace l'image actuelle.

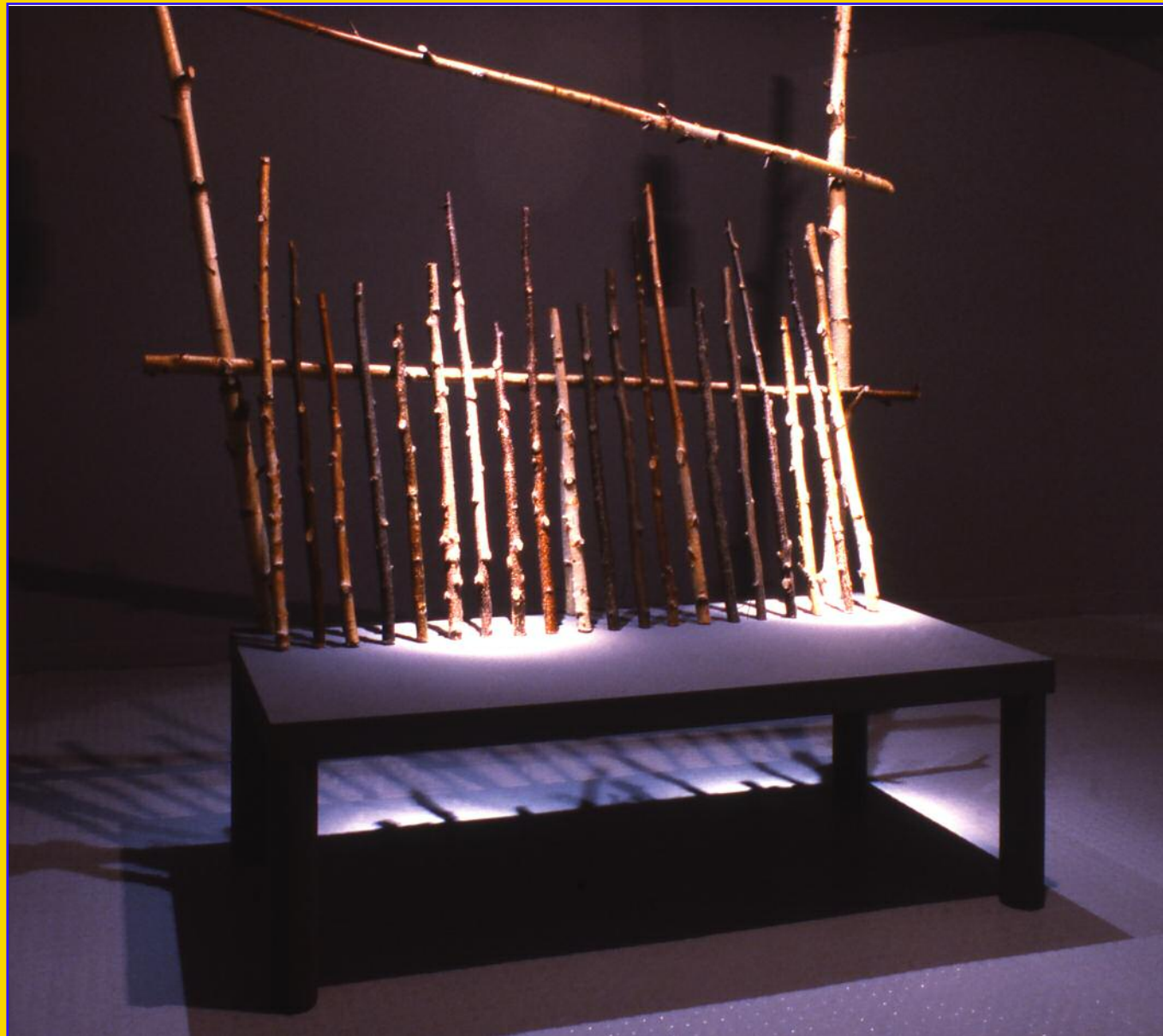
Andrea Branzi

Collection Animali domestici

1985



Studio Alchimia & Andrea Branzi



Les primitifs c'est nous

De nos jours, les connexions créatives ne concernent pas seulement les relations entre les projets et les territoires ; elles s'appliquent aussi aux relations sociales et anthropologiques entre l'homme et l'univers environnemental et animal.

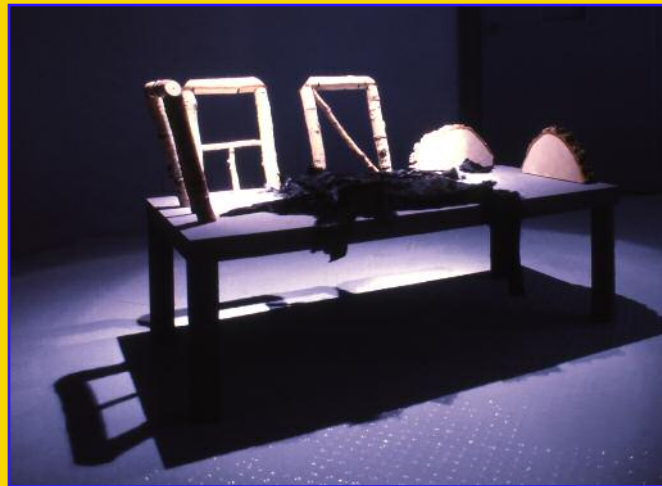
Au XIX^e siècle, Charles Darwin a découvert les relations entre l'homme et l'univers animal, entre l'homme et le singe, conçues comme un lien profond entre la société et le monde des forêts et des agrégations sauvages. Mais depuis le début du XX^e siècle, ces relations se sont également manifestées à travers des processus inverses : il n'y a pas seulement le singe qui progresse dans les comportements humains ; il y a aussi l'homme lui-même qui exprime de profondes inclinations inverses, qui développe des relations tendant à aller de l'humanité vers l'animalité.

Au XX^e siècle, l'art moderne a commencé à témoigner de comportements primordiaux, primitifs, sauvages : des comportements peut-être pas agressifs, mais capables d'exprimer des langages tout à fait imprévisibles.

On a vu apparaître les signes sauvages de Sam Francis, Francis Bacon, Jackson Pollock ou John Cage, des langages modernes, expressifs, mais totalement étrangers à cette ligne qui a toujours relié les comportements animaux à l'évolution vers la civilisation.

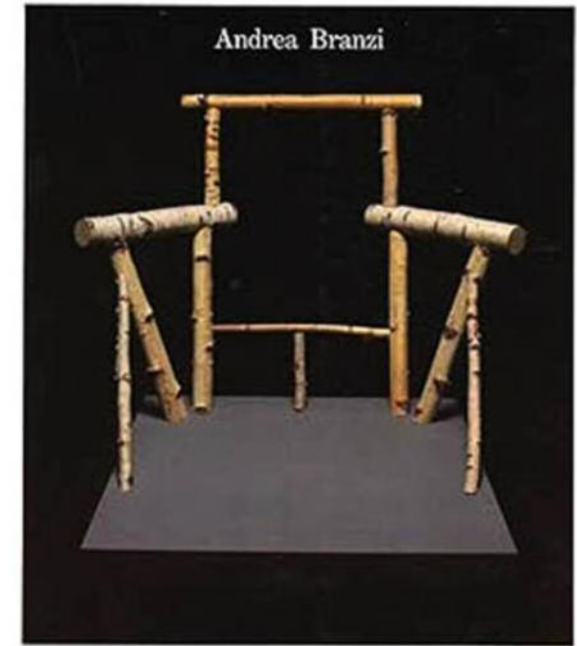
Dans la société actuelle, les liens créatifs ont été peu à peu contaminés : la violence verbale et créative n'écrit plus un scénario de comportements et de langages orientés vers une anthropologie liée exclusivement à l'histoire de la civilisation humaine; elle exprime au

NÉO-PRIMITIVISME



ANIMAUX DOMESTIQUES

Andrea Branzi



PHILIPPE SERS EDEUR / VILO

Lampadaire en bouleau et aluminium 1985



contraire des conflits et des relations complètement dissociées, semblables à ceux de la civilisation animale et considérés depuis toujours comme des réalités inacceptables. L'art, la culture, les relations sociales et politiques constituent un tissu chimique qui est aussi toxique et imprévisible.

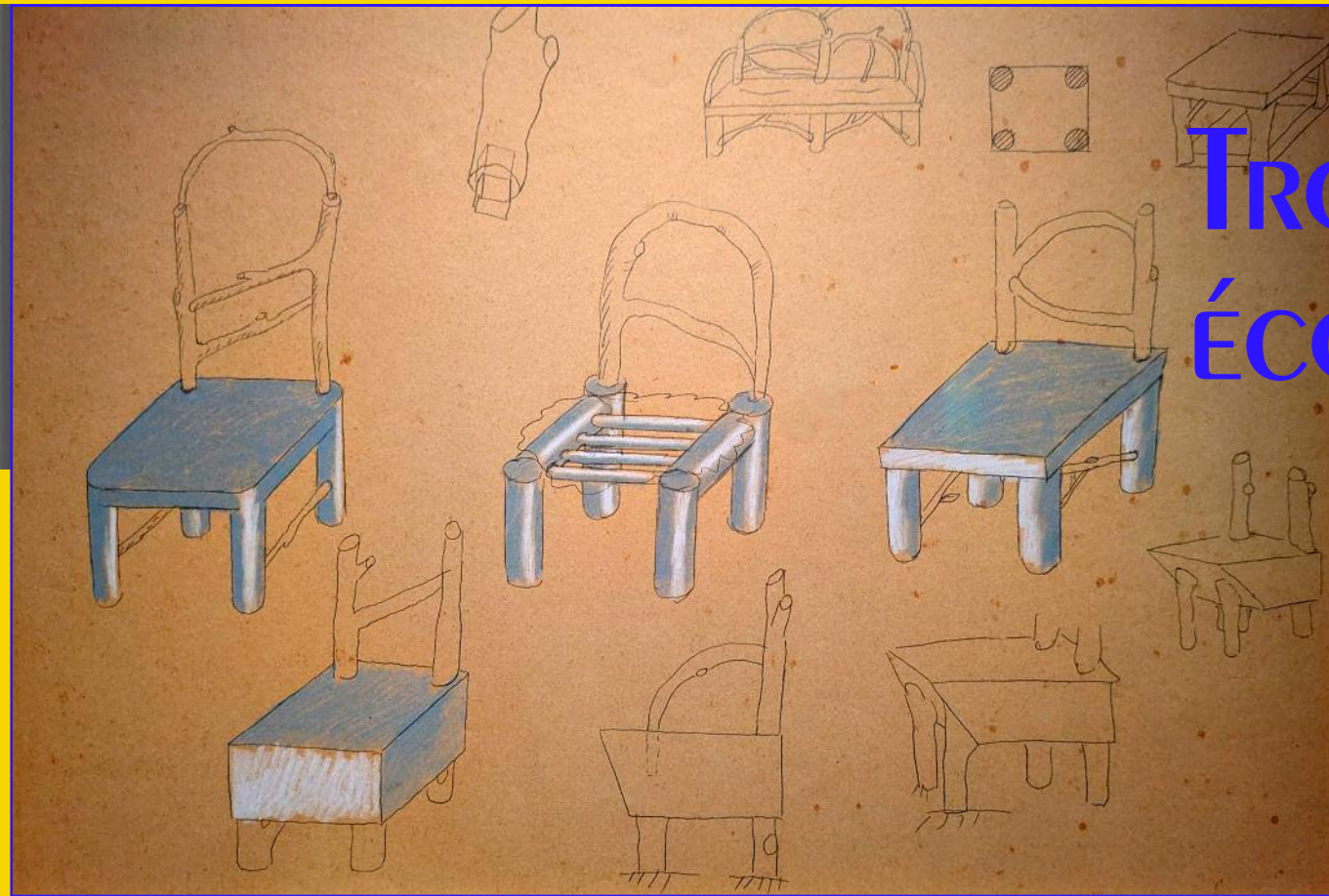
La condition humaine liée à la condition animale aboutit aujourd'hui à une expressivité extrême et inattendue, dangereuse mais par ailleurs créatrice, dépourvue de ces limites dont l'histoire de la civilisation humaine a toujours essayé de rester éloignée.

L'incivilité, la surprise et l'imprévisibilité définissent un scénario complètement nouveau : dans les domaines de l'art, du design, de la mode, de la musique.

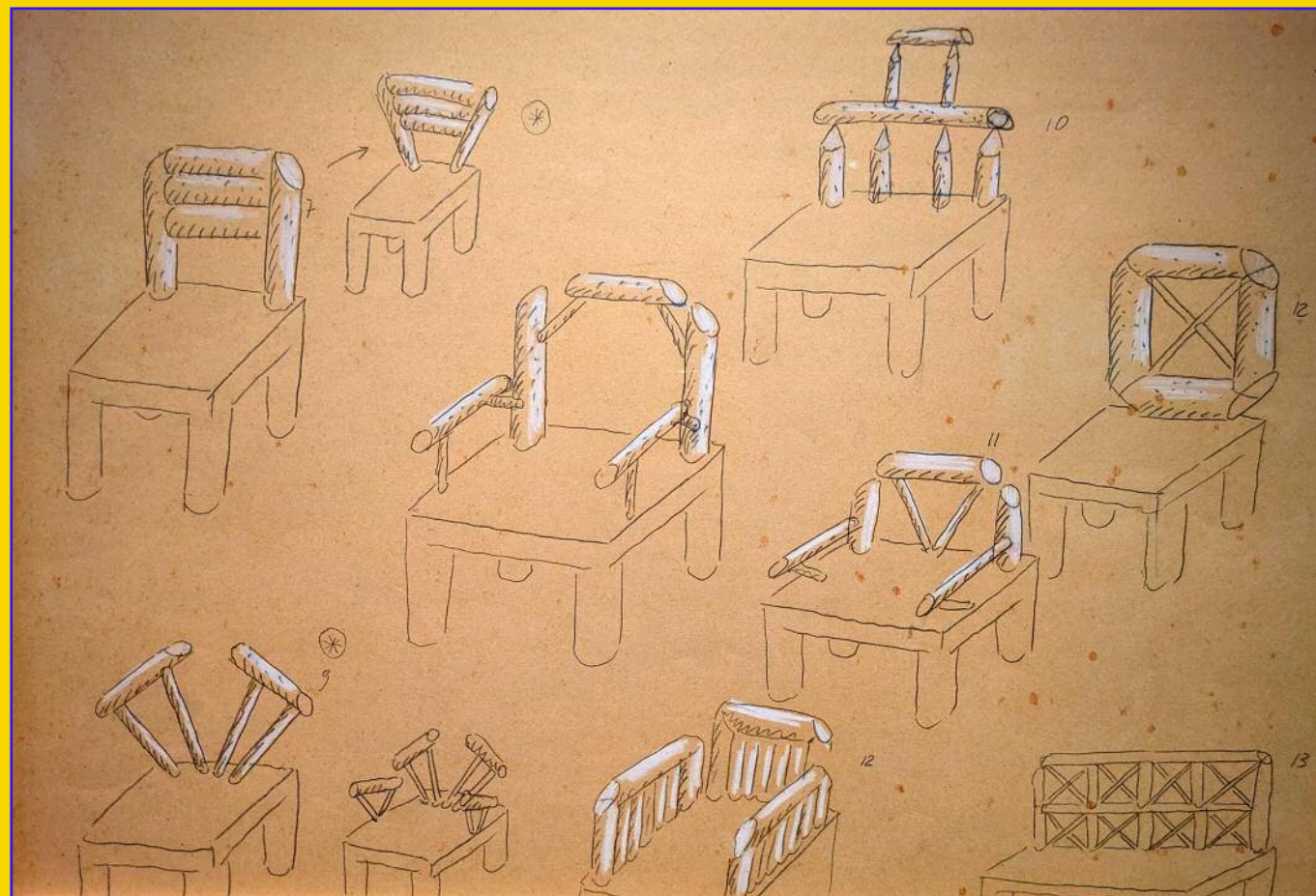
Le XXI^e siècle accueille tout ce qui semblait inacceptable, dangereux ou incivil ; de nouveaux langages et de nouveaux comportements excentriques permettent à l'économie sociale de se développer hors des limites d'une globalisation toujours plus fragile. Le singe n'est, au bout du compte, pas tellement différent de l'homme, et l'industrie constitue aujourd'hui une jungle polythéiste créative destinée à la faune humaine.

Andrea Branzi

Publié dans *Modo* n°80, juin 1985
sous le titre de *I primitivi siamo noi.*



Dessins préparatoires / Animali domestici 1985 / Crayon sur papier



TROIS THÉORÈMES POUR UNE ÉCOLOGIE DU MONDE ARTIFICIEL

Lorsque nous parlons de design, nous nous référons à un thème central dans les grands choix sociaux et les modèles de développement de la société occidentale. Le design représente en effet l'une des pensées les plus abouties de l'éthique européenne, l'un des points de réflexion les plus élevés et les plus problématiques de la modernité sur ce continent. Le design est né de la tentative, risquée mais fondamentale, d'atteindre un équilibre (quitte à ce qu'il soit instable et provisoire) entre la culture technologique et la culture humaniste.

A travers cette discipline, on a défini un domaine de recherche, un territoire d'expérimentation permettant de contrôler la possibilité de créer, de manière pragmatique et quotidienne, une interface virtuelle entre l'homme et les technologies. Mieux encore, le design a tenté de mettre en œuvre, en dehors des projets totalisants impossibles, une stratégie susceptible de changer le sens de cet univers infini de produits, de signes, d'informations et de technologies qui entourent l'homme et qui sont devenus sa seconde nature. (...)

Lorsque nous parlons d'écologie, de relation inédite entre l'homme et son environnement naturel et artificiel, nous ne faisons que souligner de manière inappropriée un problème historique, politique et culturel plus large. Ce problème se présente aujourd'hui sous la forme de la recherche d'un modèle de développement équilibré; mais, demain, il prendra les dimensions inusitées d'un méga-système industriel et social qui aura perdu non seulement son modèle interne de développement, mais encore son modèle extérieur de remplacement.

La perte de ce modèle extérieur de remplacement, je la conçois comme l'effondrement d'un mythe et d'un espoir, à savoir la possibilité d'envisager et de bâtir un monde social et technologique globalement différent de celui qui existe. (...)

Tel est le rôle du design. Un rôle central, par conséquent, pour l'imaginaire social, mais aussi pour l'imaginaire industriel. (...)

Le rôle du design consiste à soumettre de nouveaux problèmes à l'industrie, afin de la pousser à acquérir de nouvelles qualités profondes, à créer un équilibre écologique plus avancé entre l'homme et son environnement artificiel. Et si le siècle des avant-gardes et des révolutions touche à sa fin, le siècle qui commence sera celui des vraies transformations profondes, les plus difficiles et peut-être les plus dangereuses.



BAMBOO INTERIOR WOOD 2023

BAMBOU, PEINTURE ACRYLIQUE, ROCHE, FER VERNIS

Dès lors, quand nous parlons d'écologie du monde artificiel, nous indiquons non seulement la possibilité de fabriquer des produits écologiques, mais encore et surtout la possibilité d'identifier de nouveaux contextes et de nouveaux horizons de sens pour l'activité de projet. (...)

La recherche d'une écologie du monde artificiel, laïque et progressiste, s'inscrit dans le cadre de ce débat. Une écologie problématique et dynamique, donc, et fondée sur trois grands théorèmes humanistes.

Nous baptiserons le premier théorème **écologie de la complexité**. Il part d'un constat : comme celui de la nature, notre environnement artificiel s'est constitué à partir d'une logique polycentrique extrêmement différenciée. Au sein de nos milieux urbains, des logiques productives et technologiques en apparence contradictoires coexistent et s'équilibrent.

Cette diversité est une valeur positive ; cette complexité est une condition anthropologique qu'il faut régir, et non pas supprimer. Le projet de design doit donc cesser de mener un combat en faveur d'une homologation concevable du monde : il est en effet impossible de contenir la globalité de l'environnement dans les limites d'un dessin. Mais c'est là une donnée positive, c'est là que réside la richesse de la demeure de l'homme.

Il convient donc d'agir de manière à trouver le bon équilibre environnemental, provisoire et expérimental, entre ces différentes logiques technologiques et productives, selon une vision riche et émotionnelle du milieu artificiel.

Nous baptiserons le deuxième théorème **écologie du projet**. Il part lui aussi d'un constat : comme avec la nature, l'homme établit avec les objets artificiels un rapport d'usage d'une extrême complexité. Et ce rapport ne se limite jamais à la seule fonctionnalité technique et ergonomique de l'objet concerné ; il s'enrichit de composantes symboliques, littéraires, affectives et psychologiques fondamentales. Cette complexité relationnelle est une valeur positive, une richesse qu'il faut accroître, et non pas combattre.

Un défi est donc lancé à la culture du projet : réaliser, entre l'homme et le monde artificiel, une riche interface qui n'est pas seulement fonctionnelle et technique, mais en outre capable de produire des émotions, des narrations et des qualités profondes.

GERMINAL SEAT 2022

BAMBOU PEINT & ALUMINIUM

IL N'EXISTE PLUS, AUJOURD'HUI, DE DISTANCE ENTRE LE MONDE NATUREL ET LE MONDE ARTIFICIEL, CAR CE DERNIER EST DEVENU UNE SECONDE NATURE.

ANDREA BRANZI



Pour obtenir ce résultat, le design doit renouveler sa sensibilité, ses modalités de conception, ses langages. L'essentiel, ce n'est pas de respecter telle ou telle méthodologie, c'est d'atteindre les buts fixés.

Nous baptiserons le troisième et dernier théorème **écologie des relations**. De même que les deux précédents, il part d'un constat : comme avec la nature, l'homme doit aujourd'hui reconstituer un rapport équilibré avec son environnement humain, c'est-à-dire avec ses semblables. Aujourd'hui, les processus d'automatisation industrielle provoquent un gigantesque déplacement de la population active des grandes et des petites usines vers le secteur tertiaire, au cœur des métropoles post-industrielles.

Cette migration humaine d'une importance historique, qui reste à analyser, a pour effet la création d'un réseau très dense d'interfaces humaines. Au Japon, où ce phénomène a mûri plus vite qu'ailleurs, il a eu pour conséquence une remarquable qualité manuelle des services rendus et de leur environnement physique. (...)

La détérioration rapide de l'environnement occidental découle sans doute de la crise de ses valeurs et de ses traditions éthiques ; mais elle s'explique en outre par l'incapacité de sa culture à refonder une écologie douce des rapports humains. (...)

Ce qui m'intéresse, pour ma part, c'est au contraire d'utiliser l'art de concevoir des objets comme témoignage d'un code de valeurs différent, non agressif, respectueux de l'homme et de sa nature délicate. D'élaborer un design imprégné d'un D.S.N. (Dolce Stil Novo) capable de reconstruire une maison encore habitable.

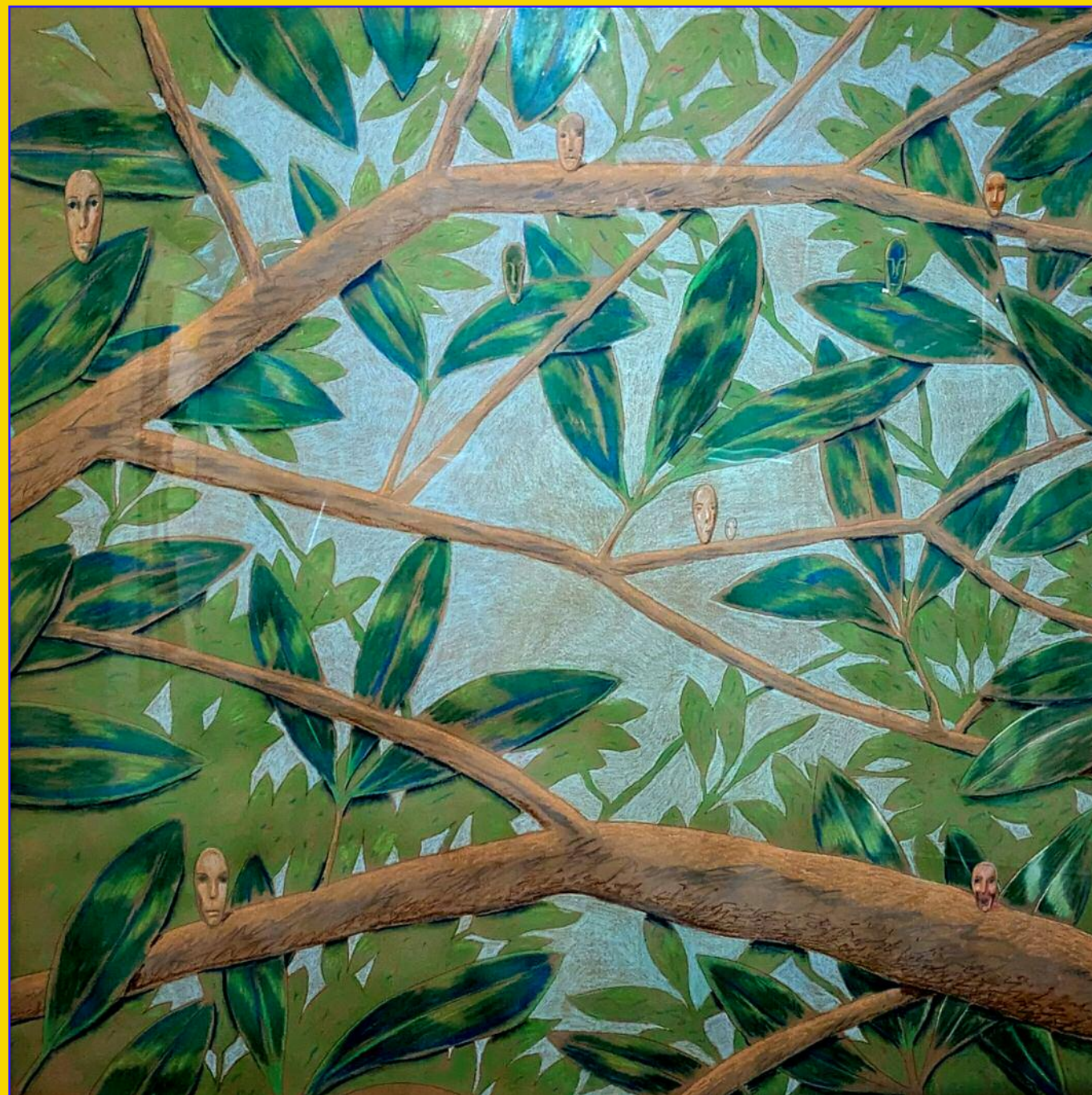
Andrea Branzi

Publié dans Quarta Metropoli Design e Cultura Ambientale Milan Domus Academy 1990



LES FEUILLES VOUS REGARDENT 1987

CRAYON ET CRAIE SUR PAPIER



FOGLIA 1988 / Editeur Memphis

LAMPE EN plastique, bois, diodes ÉLECTROLUMINESCENTES



AGRONICA 1994/96

Dans le cadre de la Domus Academy, Andrea Branzi réalise Agronica avec Dante Donegani, Antonio Petrillo, Claudia Raimondo, Tamar Ben David, un projet théorique pour Philips Corporation. Première expérimentation de ce que Branzi nomme l'**urbanisme faible**, Agronica concilie planification urbaine et dimension rurale : la ville, dont l'organisation morphologique et structurelle obéit à un développement de type cellulaire, se fonde sur l'idée d'un parc agricole productif.

Système ouvert et changeant avec le temps, espace relationnel, cette ville se compose d'éléments architecturaux mobiles cohabitant avec le sol agricole. Agronica assure ainsi la survie du paysage naturel par des services urbains développés mais non plus globalisants. Sans forme préétablie et définitive, l'architecture se module en fonction des nécessités.



POUR UNE ARCHITECTURE NON FIGURATIVE 2005

Nous cherchons ici à mettre en évidence un axe de recherche projectuelle se positionnant en dehors de la tradition actuelle de l'architecture comme métaphore formelle de l'histoire. En rapport aux enjeux de la condition contemporaine, cette tradition limite la fonction de l'architecture à celle d'un code figuratif et symbolique. Confinant l'architecture au rôle de producteur de grands symboles urbains, cette tradition attribue de fait à l'architecture un rôle extrinsèque à la condition urbaine réelle.

La condition urbaine est constituée aujourd'hui de services électroniques, de systèmes de produits, de composantes environnementales, de microclimats, d'informations commerciales et, par-dessus tout, de structures perceptives produisant des systèmes de *tunnels* sensoriels et intelligents contenus par l'architecture, mais ne pouvant aucunement être représentées par des codes architecturaux figuratifs.

L'architecture contemporaine souffre actuellement d'un retard épistémologique, retard aussi face à la culture du siècle précédent, parce qu'on persiste à restreindre son rôle urbain et civil à une fonction figurative. Elle ne peut ainsi s'imaginer comme une réalité abstraite, immatérielle et sensorielle, un flux de fonctions et d'informations sans relation directe à une forme structurelle, mais connectée à la condition métropolitaine contemporaine, une condition ne se rapportant pas tant à des enjeux formels, mais plutôt aux aspects physiologiques, génétiques et performatifs de l'organisme urbain.

On associe en effet encore le fondement de l'architecture contemporaine à l'acte de bâtir, de construire des espaces visibles, des métaphores formelles limitées à un bâtiment spécifique, à des typologies spécifiques. Ce faisant, on ne saisit pas l'opportunité architecturale que représente une condition urbaine dispersée, réversible, temporaire, immatérielle, mais éminemment réelle.

Il s'agit donc d'imaginer une architecture non pas engagée à réaliser des projets définitifs, forts et concentrés, typiques de la modernité classique, mais plutôt des sous-systèmes imparfaits, incomplets, élastiques, typiques de la modernité faible (1) et diffuse du XXI^e siècle.

Il s'agit d'imaginer des modèles d'urbanisation faible : ceux-ci sont réversibles, évolutifs, provisoires, répondant directement aux besoins mutants d'une société autoréformatrice, réélaborant constamment ses agencements sociaux et territoriaux, défaisant et refonctionnalisant la ville.

POUR UNE ARCHITECTURE ENZYMATIQUE 2005

Il s'agit d'imaginer une architecture moins compositionnelle et plus enzymatique, c'est-à-dire pouvant s'insérer dans des processus de transformation territoriale sans utiliser des codes figuratifs externes, mais plutôt des qualités environnementales internes dispersées dans le territoire et non limitées à l'intérieur d'un bâtiment.

Une architecture qui cherche à dépasser les limites du bâtiment abordé comme une concentration structurelle et typologique, pour activer modalités et performances diffuses de l'environnement. Une architecture qui va au-delà des frontières traditionnelles du bâtiment pour devenir un système ouvert de composantes environnementales.

Une architecture qui n'est plus assujettie au concept des solutions permanentes, mais qui se veut réversible et légère, capable de s'adapter à la vitesse de besoins aussi provisoires qu'imprévisibles.

Une architecture qui suit la logique de l'économie relationnelle, du travail diffus et de l'entrepreneuriat de masse (2).

Une architecture franchissable qui garantit la pénétration du territoire et de l'espace, qui n'est plus marquée par des frontières fermées mais des filtres ouverts.

Une architecture évolutive pour laquelle la variable temporelle constitue un élément structurel et dynamique, intégré et en symbiose avec la nature.

Une architecture abstraite, non figurative, correspondant non pas à un lieu mais à une condition. Une condition sociale qui ne se résume pas à une image mais à une multitude, fruit d'un développement moléculaire mis en œuvre sans modèles totalisants.

Une architecture répondant à une société démocratique, fluide, faible, élastique et sans idéologie, une société générant des projets comme résultat d'une énergie génétique diffuse, libre de métaphysique (3).

Andrea Branzi

Première édition dans Domus n°878, février 2005 **titrée** *Pour une architecture enzymatique*.

Deuxième édition légèrement modifiée et titrée ***For a Non-Figurative Architecture*** (introduction du livre *Weak and Diffused Modernity : The World of Projects at the Beginning of the 21st Century* Milan Skira 2006).

Traduction de Luc Lévesque, en collaboration avec Gianpiero Moretti.

Notes

1/ La notion faible employée ici n'implique aucune valeur d'inefficacité ou d'incapacité ; elle indique plutôt un processus particulier de modification et de cognition qui suit une logique naturelle et non géométrique – processus diffus, dilués, stratégies réversibles et autostabilisantes. Gianni Vattimo fut le premier à parler d'une *pensée faible* (*Il pensiero debole*, 1983) comme un type d'herméneutique se développant sans se référer aux grandes synthèses du XX^e siècle ou aux systèmes unificateurs de politiques et de projets typiques du modernisme classique. Cette herméneutique procéderait plutôt suivant des types de connaissances plus incomplètes, imparfaites, désarticulées ; suivant des transformations plus ductiles, capables d'absorber le nouveau et d'affronter les surprises et les complexités que celui-ci produit.

2 / L'entrepreneuriat de masse est la conséquence du travail postfordiste, c'est-à-dire un travail qui se fait en dehors de l'usine, mais aussi en dehors de la commande industrielle. Il correspond à une multitude de petits entrepreneurs en relation et à la dispersion de grandes concentrations industrielles.

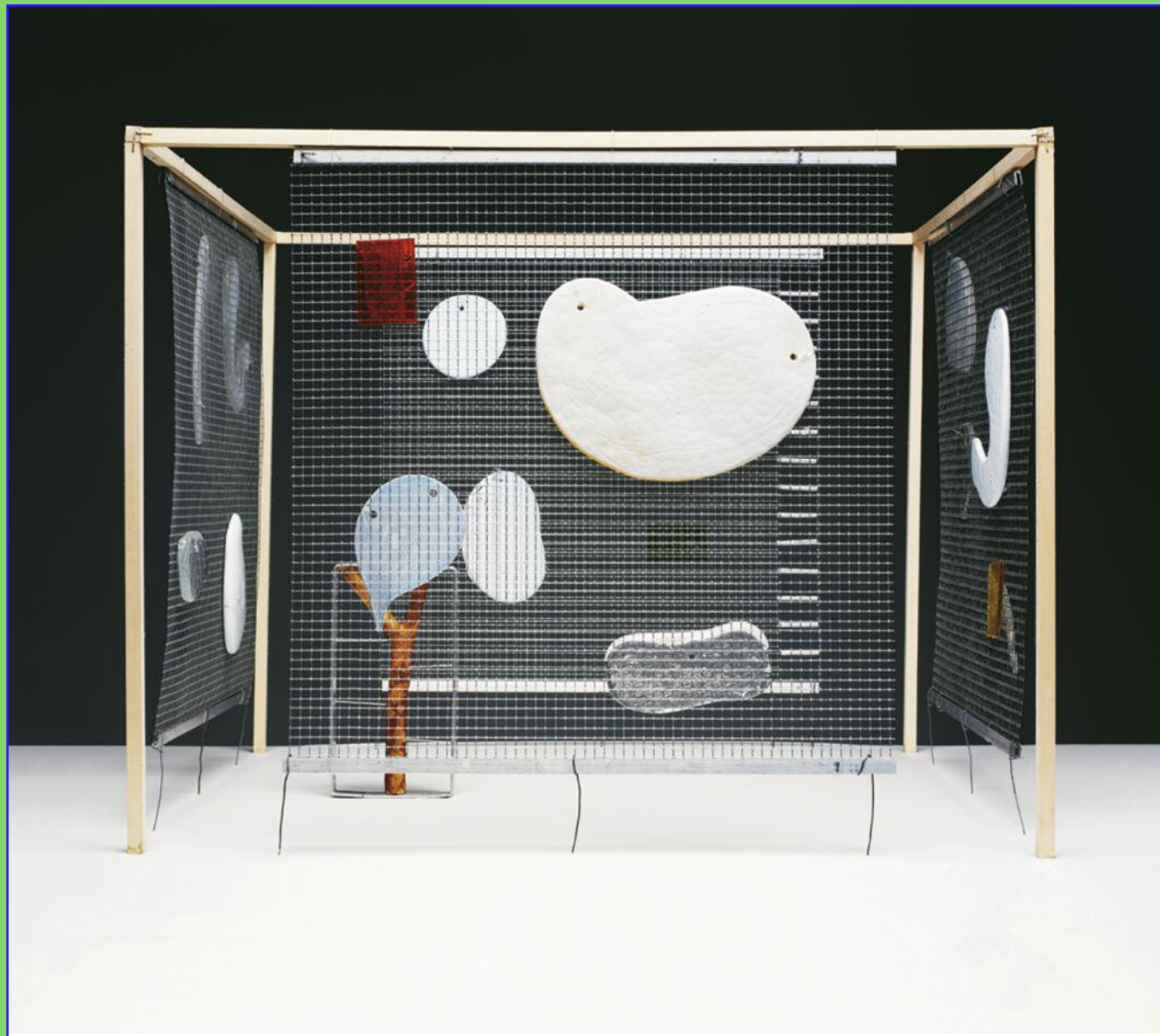
3 / Dans la foulée de ce que suggérait le projet No-Stop City (Archizoom, 1969-1972), il s'agit ici de dépasser une vision de l'histoire conçue comme l'éternel affrontement entre les bons et les méchants, entre les riches et les pauvres. À l'opposé, No-Stop City proposait une vision totalement dédramatisée de l'histoire, rendue à ses dimensions laïques, complètement privée de tragédie parce que privée de métaphysique.

Un système basé sur la répétition des signes, diffus et fluide, à l'intérieur duquel l'architecture et la nature, comme des exceptions, comme des incidents, se dissolvaient et disparaissaient dans l'espace amniotique des métropoles.

Open ENCLOSURE

VERS UNE ARCHITECTURE ABSTRAITE

Gazebo 2008

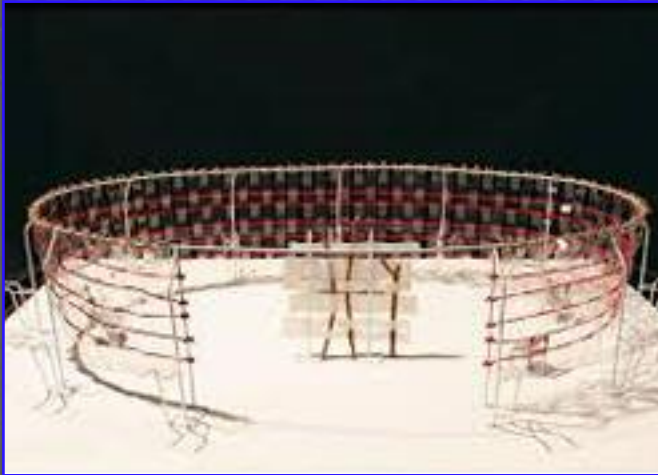


Mon travail s'appuie sur le constat que, dans les siècles passés, toutes les activités d'art et de culture autres que l'architecture sont allées au-delà de leur limite institutionnelle. Par exemple, la peinture est devenue abstraite, la musique s'est transformée en bruit et a commencé à aller au-delà de l'harmonie, l'écriture a pris la forme de flux mental... Tous ces domaines ont évolué dans cette direction de fluidification, de dématérialisation pour gagner d'autres territoires d'expérience, de connaissance. Mais l'architecture, elle, est restée architecture. Elle a changé sa forme, elle a un peu renouvelé ses technologies, mais elle est restée au final une activité qui vise à produire des boîtes, une activité qui perçoit encore la ville comme un ensemble, comme un territoire caractérisé par la présence de ces boîtes d'architecture figurative.

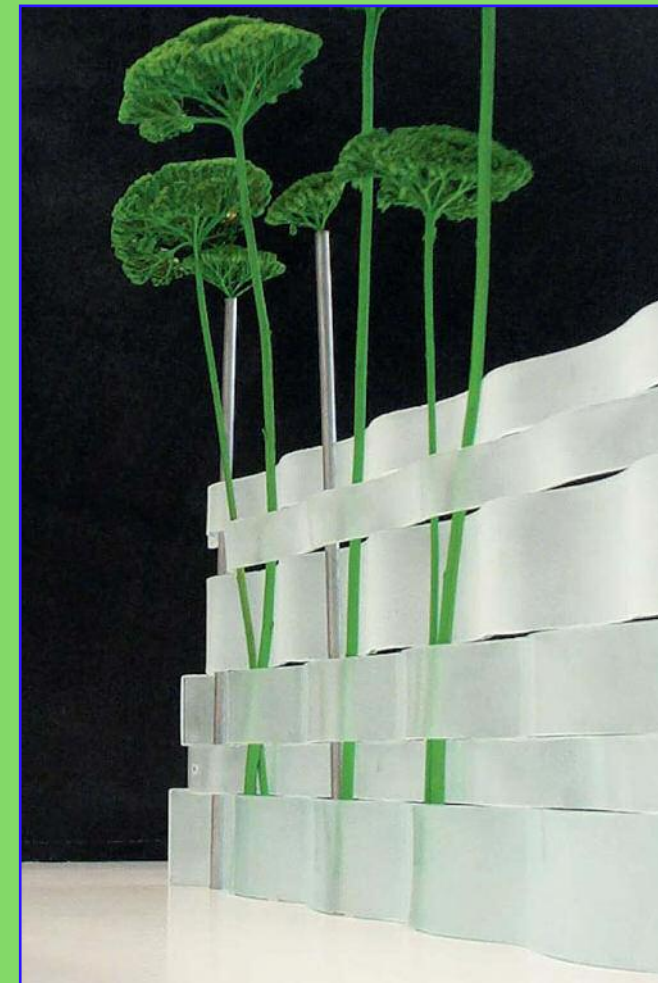
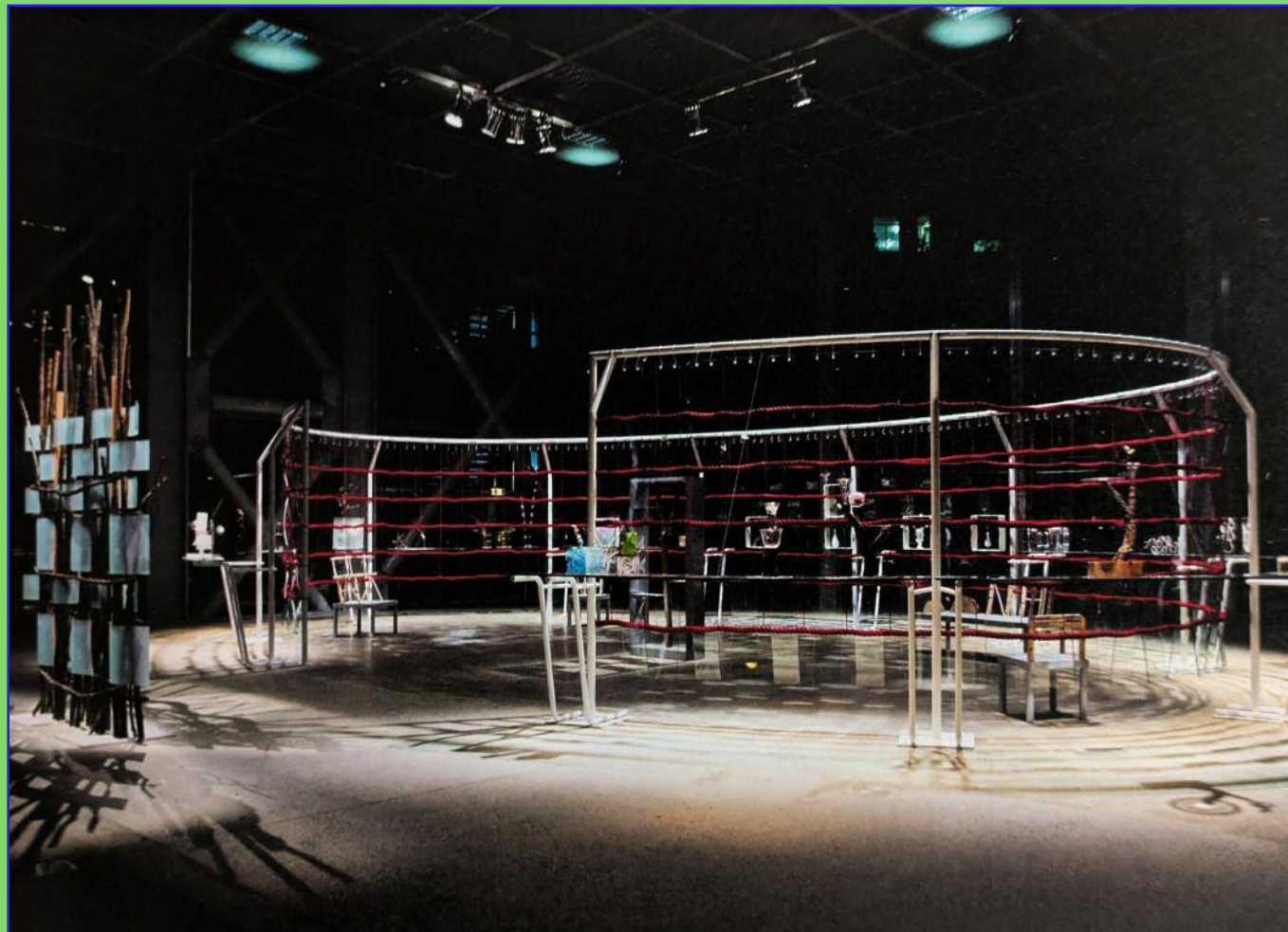
L'architecture n'est pas encore entrée dans une dimension où elle prendrait contact avec une condition urbaine, métropolitaine, où la ville serait un territoire d'expérience dont la qualité ne réside pas dans la forme des bâtiments, mais dans les petites choses, les produits, les personnes, les vêtements, les informations, les services. Il faut que l'architecture commence à travailler sur ces éléments pour atteindre cette dimension de flexibilité, de transparence et d'élasticité, mais aussi une forme d'expression poétique. (...) Il y a tellement de changements dans la société, dans l'économie, dans la ville, dans la technologie, qu'il est impossible que l'architecture fonctionne sans avoir de laboratoire expérimental. Il est nécessaire d'avoir la possibilité d'une activité qui soit complètement en-dehors d'une application immédiate sur le marché, une activité qui nécessite un temps différent, des outils particuliers, et qui va produire un effet.

Verre et design

Les objets de design (que je présente) appartiennent, je crois à un certain type de tradition italienne. Je dis italienne pour renvoyer à une certaine philosophie. C'est-à-dire qu'ils utilisent la technique pour ses possibilités esthétiques, et l'art pour ses possibilités techniques. Ils ne se placent ni sur le territoire de la performance artistique, ni sur celui de la performance technique. Voyez par exemple l'utilisation du verre. Le verre est un matériau extraordinaire, transparent, mais qui est en général utilisé, comme on le voit ici dans le bâtiment de la Fondation Cartier, de manière traditionnelle, et toujours maintenu à l'intérieur d'une structure qui le soutient. Mais le verre peut être aussi utilisé dans l'architecture d'une autre manière, comme dans Ellipse, où le tricotage permet au verre de ne pas être maintenu dans un cadre en métal. Avec le **CIRVA** nous avons travaillé sur la création d'un verre autoportant, qui se soutient lui-même. Cela pour dire qu'on peut utiliser



Ellipse 2008

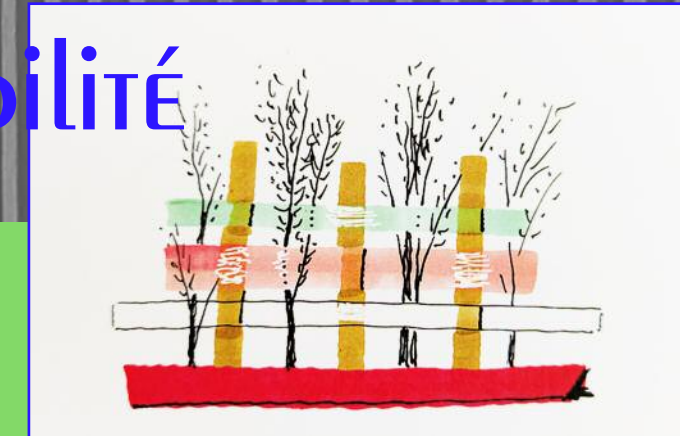
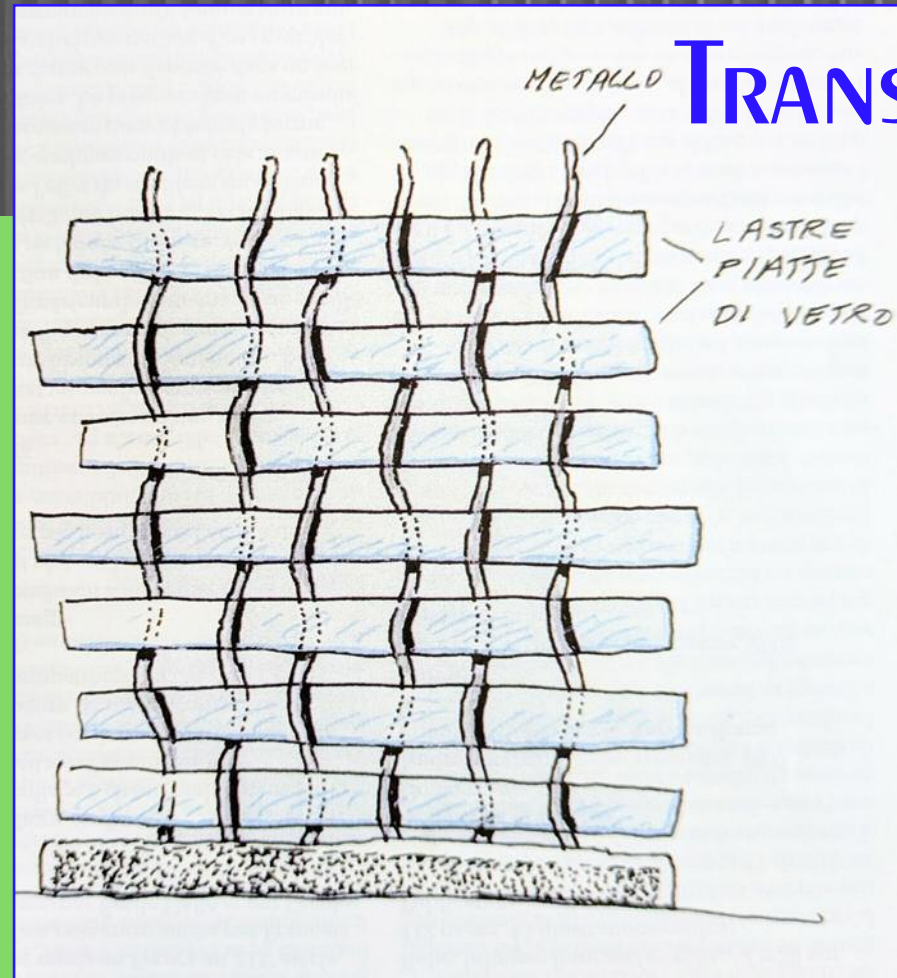


la technique, la technologie, au service de l'art, et l'art au service de la technologie. Je crois que c'est cela le territoire du design.

Politique et esthétique

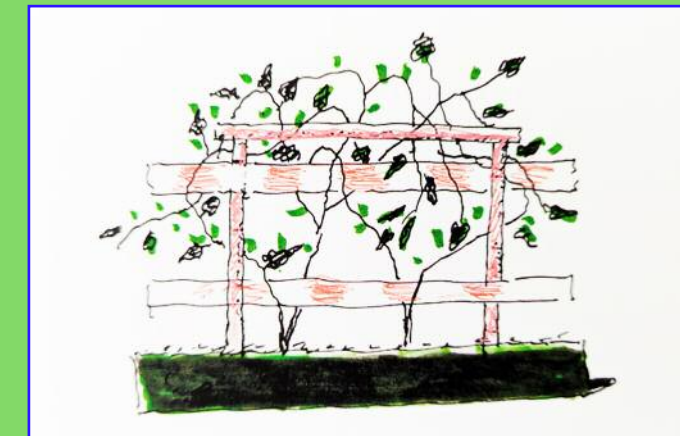
Au-delà de la question de l'écologie, il existe une pollution esthétique qui affecte la qualité de l'espace de la vie quotidienne, et qui peut vraiment produire un refus politique, un refus que la classe politique n'a pas encore compris. Ainsi dans mon travail je cherche à atteindre une qualité esthétique de l'espace, ce qui est une question d'ordre politique. On voit que les écologistes parlent uniquement du problème de la qualité globale de l'environnement, mais à mon avis ils ne comprennent pas qu'il y a aussi un autre problème, celui d'une pollution esthétique, qui peut lui aussi produire une autre forme de crise. Comme on l'a vu, en effet, dans les pays socialistes. L'analyse de Joseph Brodsky est très intéressante. J'ai bien connu ces pays, c'était vraiment comme ça : un système social qui pensait que du moment que l'on avait adopté de bonnes formules pour les questions sociales, ça suffisait. Non, ce n'est pas seulement ça. La vie est plus complexe.

TRANSPARENCE ET PERMÉABILITÉ

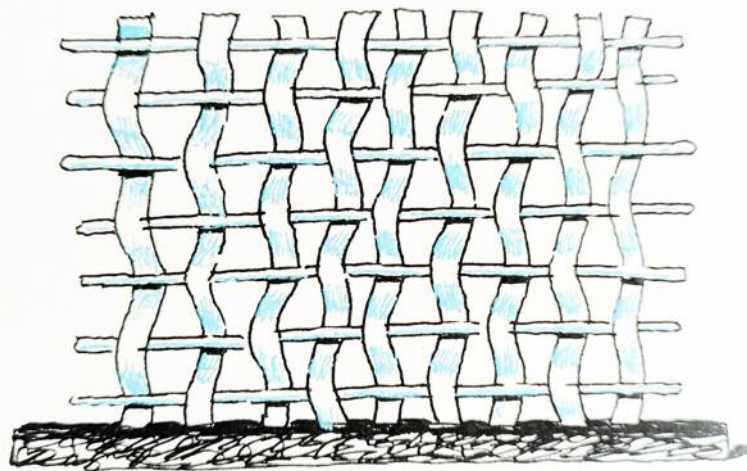


Andrea Branzi utilise le tissage, technique traditionnelle de la fabrication de la toile pour construire une paroi légère et perméable.

Pour Ellipse, Andrea Branzi tisse des lames de verre thermoformées avec une corde de chanvre teinté et crée ainsi une structure hybride mariant naturel et artificiel.



Tissage



Techniques du verre Pâte de verre

Matière obtenue à partir de verre broyé, de granulométrie variable et fondu dans un moule.

Thermocollage ou fusing

Procédé de collage à chaud réalisé dans un four et permettant d'assembler par superposition et/ou juxtaposition, des éléments de verre de même composition.

Thermoformage

Technique consistant à déformer du verre, généralement plat, en le plaçant sur un moule dont il épousera la forme sous l'action de la chaleur.

Verre soufflé

Procédé de mise en forme d'une masse de verre à l'état visqueux cueillie dans un four de fusion et maintenue au bout d'une tube métallique creux permettant d'insufler à l'intérieur de cette masse une bulle d'air. En fonction de la pièce à réaliser la masse sera rechargée de verre, roulée sur un plateau métallique, réchauffée, expansée sous l'effet du souffle et modelée à la main avec quelques outils. La pièce réalisée est détachée de la canne et déposée dans un four de recuisson.

Casa Madre / Bois, métal, miroirs, cire, matériaux divers.



CASA MADRE

Modèle intégral de co-habitation 2008

Casa Madre est la maison mère où cohabitent les vivants et les morts, les humains et les animaux, le passé et le présent avec une dimension sacrée. Une hospitalité universelle. Selon Andrea Branzi, *“l’homme, animal architectonique, construit non pas un toit mais un écran sur lequel il projette des systèmes symboliques qu’il appelle architecture.”* Casa Madre synthétise les recherches menées depuis No Stop City avec ses armoires habitables et ses paysages intérieurs, en passant par Agronica et son urbanisme faible à développement cellulaire.

Si LES MAISONS NE SONT PAS AIMABLES, NOS
MÉTROPOLES SERONT À JAMAIS INHABITABLES.

ANDRÉA BRANZI



MODERNITÉ invisible

Au sein du mouvement radical, nous avons affronté positivement la fracture interne de l'unité du projet moderne, causée par l'autonomie réciproque croissante de l'urbanisme, de l'architecture et du design. Dans les années 70, ce fut le tour des projets environnementaux, qui opéraient sur les structures perceptives de l'espace, baptisées par nous *design primaire*, à travers la lumière, la couleur, le son, le microclimat, complètement oubliés par la modernité classique, et néanmoins si importants pour l'habitat contemporain.

A la fin de ces mêmes années 70, nous avons ouvert nos premiers laboratoires de recherche autonomes (Alchimia et Memphis) ; nous nous sommes consacrés aux nouveaux langages expressifs du design à l'ère de la disparition des anciens marchés de masse, et de la naissance de nouveaux marchés de tendance, liés à des groupes sémantiques de niche.

Au cours des années 80, nous avons fait face au contexte complexe de la réalité post industrielle. A travers la Domus Academy, nous avons pu mener une refondation épistémologique du projet de design, dans le cadre de l'apparition des nouvelles technologies de l'information et de l'avènement de nouvelles formes d'économie sociale. (...)

Lorsque nous parlons de *réalisme*, nous désignons donc un militantisme engagé dans une confrontation indéfectible avec une réalité changeante; car, en face, il y a toujours eu un grand nombre de personnes qui ne veulent pas du changement, qui le rejettent et qui le combattent.

Parfois, ce changement concerne des réalités visibles; mais, en certaines occurrences, il concerne aussi des réalités invisibles, c'est-à-dire situées à des niveaux de sensibilité de nature spirituelle ou esthétique qui nécessitent la mise en œuvre de stratégies hautement sophistiquées; car ces sensibilités variables peuvent produire des effets dévastateurs, faute d'une interprétation lucide.

Il me semble que ce début du XXI^e siècle se caractérise par une mutation profonde de notre spiritualité. Parler de spiritualité aujourd'hui, dans une société intégralement laïque, peut sembler comique ; il n'en est cependant rien. Car c'est précisément le degré extrême de laïcisation de notre culture du projet qui a mené à une saturation de toutes les qualités matérielles de l'environnement, au point que la totalité du système expressif du design pourrait

s'effondrer, dans la mesure où il a atteint (et même dépassé) le seuil au-delà duquel tout devient gratuit et inutile. Ce qui reste inexploré, en revanche, c'est le territoire intact des qualités invisibles, à savoir cet ensemble de valeurs immatérielles capables d'apporter une valeur ajoutée à ce qui est construit et visible. (...)

Dès lors, le réalisme consiste, de nos jours, à parler aussi de ces problèmes si difficiles, immatériels, invisibles, impossibles à résoudre au moyen d'une stratégie ciblée, et dont la solution résulte de transformations indéfinissables que les intellectuels sont seuls à percevoir, et que les grands poètes et les grands artistes sont peut-être seuls à pouvoir indiquer.

Du reste, ceux qui pensaient pouvoir se passer d'eux se sont lourdement trompés.

Il convient cependant de préciser que la spiritualité, la religion, la métaphysique et tous leurs synonymes, même si elles concernent des réalités différentes, indiquent des motifs d'action qui n'ont rien à voir avec le rationalisme moderne; ils produisent plutôt leur propre rationalisme spécifique, qui met la modernité au service de finalités non fonctionnelles.

Ces finalités sont donc moins irrationnelles que métarationnelles, en ce sens qu'elles donnent à la raison une direction esthétique, mystique, mystérieuse pas toujours claire mais néanmoins très reconnaissable.

Pour survivre, nos technologies doivent se montrer capables de prendre en compte ces dimensions esthétiques et spirituelles les plus sophistiquées entre toutes mais aussi les seules capables de garantir la survivance politique de notre système; faute de quoi, nous sommes voués au désastre politique.

Andrea Branzi / Interni, n°554, septembre 2005.

VERS UNE NOUVELLE CHARTRE D'ATHÈNES

Point 1 - **La ville comme favelas à haute technologie** / Préférer aux solutions rigides et définitives les dispositifs réversibles, inachevés, transformables, qui permettent d'adapter dans le temps l'espace urbain à des activités nouvelles, non prévues et non programmées.

Point 2 - **La ville comme ordinateur personnel disponible tous les 20m²** / Eviter l'identification entre la forme et la fonction, les typologies spécialisées, les dispositifs rigides, les périmètres bondés; créer des territoires semblables à des *fonctionoïdes* capables d'accueillir n'importe quelle activité en n'importe quel lieu parce que changeant de fonction en temps réel.

Point 3 - **Réaliser une hospitalité cosmique de la ville** / Comme dans les métropoles indiennes, créer les conditions d'une convivialité planétaire entre les hommes et les animaux, les technologies et les divinités, les vivants et les morts; des métropoles moins anthropocentriques, plus ouvertes aux biodiversités, au sacré, à la beauté humaine.

Point 4 - **De nouveaux modèles d'urbanisation faible** / Réaliser de nouveaux seuils perméables entre la ville et la campagne, des territoires hybrides, mi urbains, mi agricoles; des territoires de production horizontaux et accueillants (mais sans clochers) qui suivent les saisons et l'évolution du climat, en créant des conditions permettant d'habiter un lieu d'une manière disséminée et réversible.

Point 5 - **Périmètres et fondations flous** / Créer des organismes dont la limite soit réversible pour un tissu urbain où la différence entre l'intérieur et l'extérieur, le public et le privé, tend à disparaître, sur un territoire intégré sans spécialisations fonctionnelles.

Point 6 - **Refonctionnalisation continue de l'existant** / Préférer à des constructions nouvelles la réhabilitation du patrimoine bâti abandonné afin d'adapter la ville actuelle aux nouvelles nécessités du travail disséminé, de la micro entreprise, de l'économie créative, de la production et de la consommation de la culture.

Point 7 - **Grandes transformations par micro interventions** / Penser le phénomène urbain comme un agrégat moléculaire, dont la qualité est constituée par la sémiosphère qui émane des objets domestiques, des outils, des services, des marchandises et des personnes; comme les micro crédits de Mohamed Yunus, il faut pénétrer dans les économies domestiques et les interstices de la vie quotidienne.

Andrea Branzi / Biennale d'Architecture de Venise 2010.

Dolmen

Dolmen est une collection de maquettes qui mettent en scène une figure humaine dans un environnement de pierres réalisées en pâte à modeler. L'ensemble prend place dans un espace structuré et figuré par des murs de plexiglass. Elles évoquent tantôt les alignements de mégalithes préhistoriques comme ceux de Carnac, tantôt des bibliothèques domestiques. Le personnage fait face à la multitude des figurines ou des mégalithes et semble plongé dans une réflexion anthropologique sur son devenir existentiel dans la métropole.

Dolmen 6 à 10, 2014
Pâte à modeler, plexiglass, bois.



HUMANISME & NATURALISME

On oublie souvent que l'homme ne se situe pas en dehors de la nature et que son comportement fait partie intégrante des phénomènes *naturels* : la pollution, la déforestation et la dévastation des équilibres environnementaux ne sont que la manifestation naturelle de sa présence, envahissante et toxique, au sein du milieu global que constitue la planète.

On croit, autrement dit, en une coexistence harmonieuse spontanée des différentes composantes du grand scénario de la nature, qui serait sans cesse mise en danger par la présence humaine.

Toutefois, une observation attentive de la nature permet de constater qu'elle est un vaste théâtre de violences, de catastrophes, d'abus, un chaos ingouvernable susceptible de dévaster non seulement la planète, mais encore l'univers entier.

Confucius, un sage chinois qui vécut au V^e siècle avant Jésus-Christ, voyait dans le cosmos le théâtre d'un violent affrontement entre le bien et le mal, la lumière et les ténèbres, le yin et le yang, dont la lutte éternelle risquait de remettre en cause l'existence même du monde.

Confucius ajoutait que le ciel est vide, qu'on ne peut s'en remettre à aucune divinité, que le salut ne peut venir que de l'homme, irrationnel, cruel, violent, mais capable par ailleurs de *produire de la beauté*.

Par conséquent, seule la présence de l'homme et son action équilibrante permettent au monde de survivre à cette tempête cosmique. C'est notre présence opérationnelle qui sauve l'univers de la désintégration totale.

Les scénarios naturels, auxquels nous attribuons une grande *valeur esthétique*, ne sont en réalité rien d'autre qu'un syndrome anthropologique, puisque, comme l'a dit un auteur, *la mer ne veut rien dire*. Nous projetons sur la nature, les montagnes et les animaux une valeur esthétique et sacrée que nous refusons à l'homme, alors même qu'il fait partie de la nature. Membres d'une société athée, nous attribuons une valeur religieuse à tout ce qui appartient à la nature.

Paradoxalement, l'humanisme semble entrer en conflit avec l'écologie et la protection d'un environnement qui n'est plus, comme autrefois, la Création, c'est-à-dire un univers créé par Dieu à partir de rien, mais d'une préexistence à laquelle nous attribuons une valeur spirituelle.

Ces réflexions sont toujours dangereuses. Car on pourrait les interpréter comme une forme de désintérêt envers les graves problèmes environnementaux qui nous menacent, qui risquent de transformer notre habitat en une immense décharge, qui mettent en péril notre survie et celle du règne animal.

Les écologistes les plus radicaux ont calculé que pour sauver notre environnement, il faudrait réduire de 90% notre consommation d'énergie ! Mais faudrait-il aussi, afin d'obtenir ce résultat, éliminer 90% de la population humaine ? Un monde sauvé de la sorte serait-il vraiment un monde plus beau ? Le problème n'est pas clair. En ce qui nous concerne, nous les designers, nous pouvons réfléchir à l'avertissement de Confucius : le devoir moral de l'homme consiste à faire le bien en préservant à la fois la beauté des pierres et celle des relations humaines.

Andrea Branzi / Interni, n° 679, janvier février 2018.

Siver & Wood 1997 / Service en argent massif et bouleau.



MONET

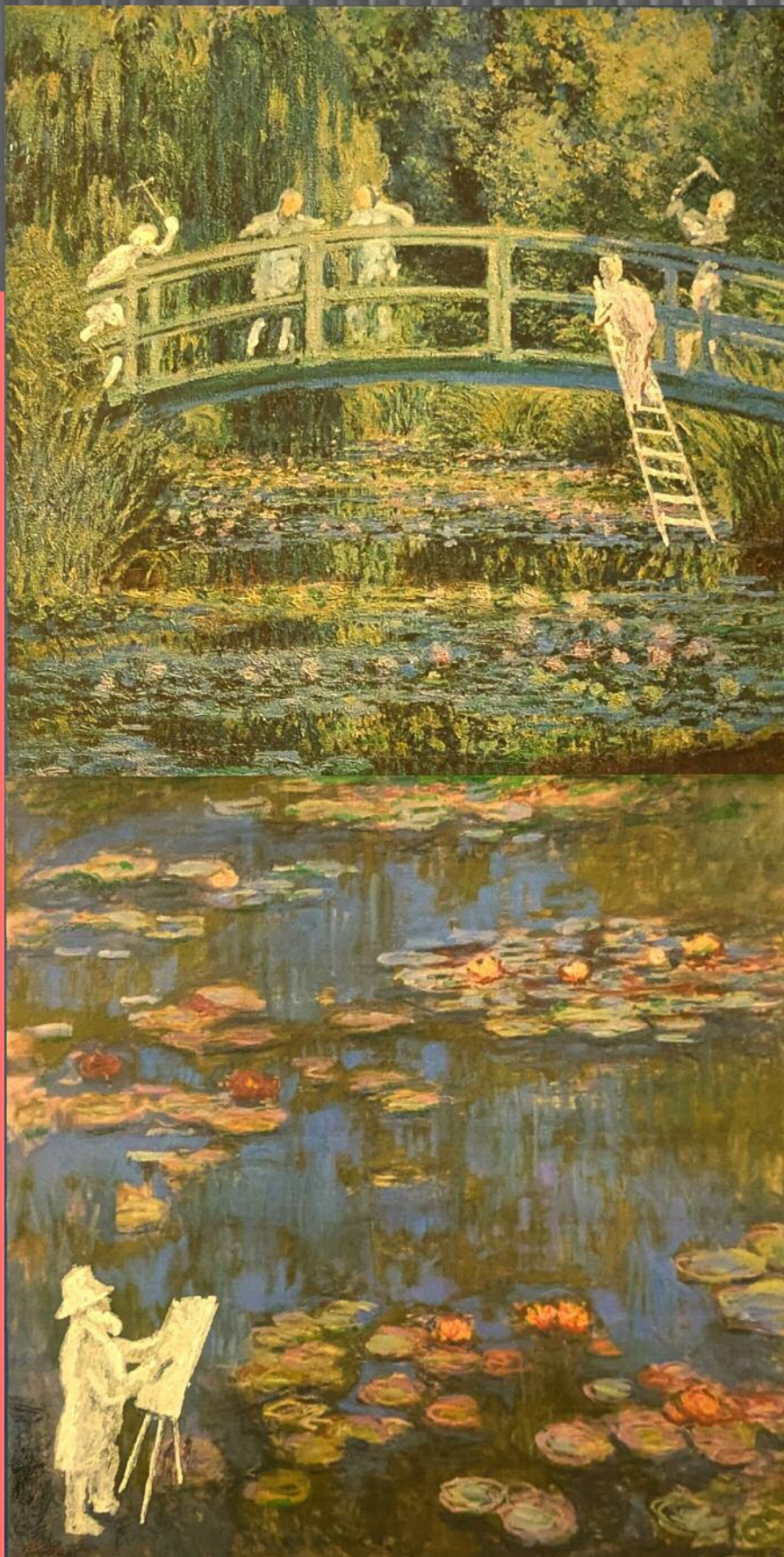
En 2025, l'exposition *Andrea Branzi – Le règne des vivants* dirigée par Marie-Ange Brayer ne pouvait pas trouver meilleur lieu que le musée des impressionnistes de Giverny. Une façon de coller avec le concept fondateur de l'exposition, une rencontre.

Selon Nicoletta Morozzi son épouse, Andrea Branzi se reconnaît dans la démarche de Claude Monet.

Le peintre imagine et aménage un jardin japonais à Giverny, au milieu de la campagne française, pour bâtir le théâtre où se placer pour peindre les nymphéas.

Le bassin, le pont, la glycine ne sont pas des éléments esthétiques et naturels mais des instruments, une scénographie au service de la construction de son message de peintre.

Avant la peinture Monet passe par l'architecture du paysage. Il a fabriqué son modèle. Monet peintre et architecte.

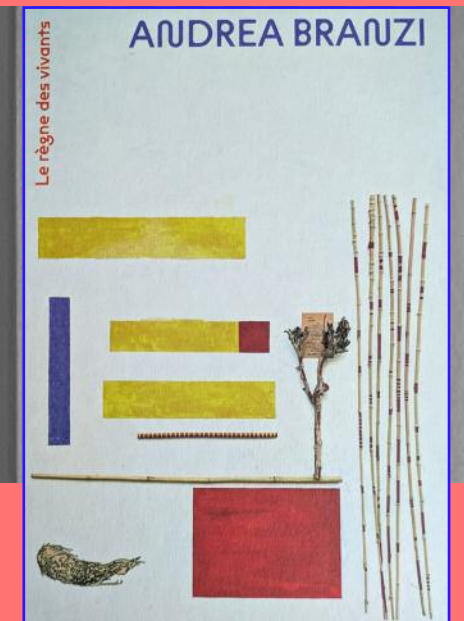
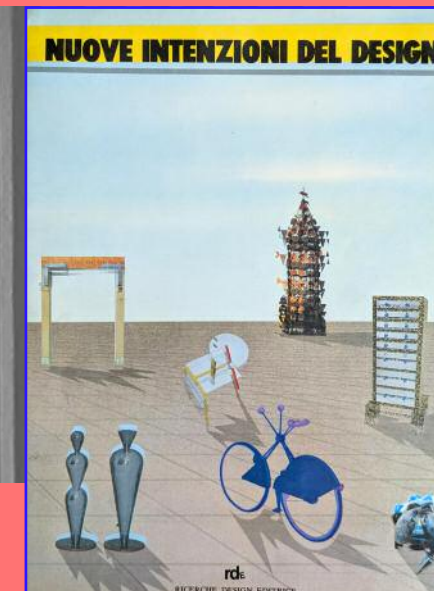
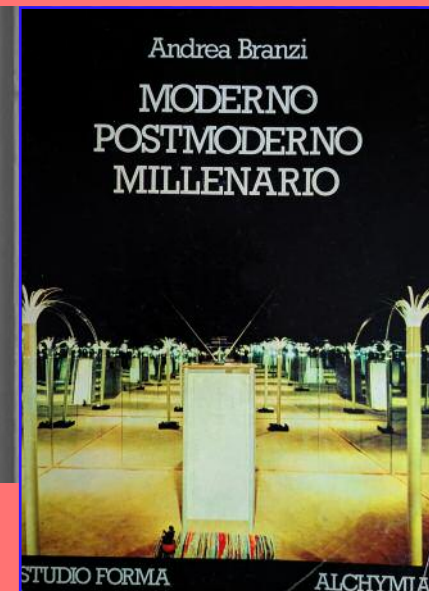


TOKONOMA

Le triptyque Tokonoma est la **dernière œuvre** d'Andrea Branzi, il exprime sa passion pour le Japon. Ce sont des compositions graphiques complétées d'objets végétaux collés. Dans la tradition japonaise le tokonoma est une alcove surélevée où sont disposés des arrangements floraux, des plantes, des calligraphies, des objets d'art. Un dispositif spatial habité par le vide plein de potentialités suscitant une émotion esthétique.

Tokonoma 2 / 2023.





Éléments bibliographiques

Andrea Branzi, *Moderno Postmoderno Millenario*, Studio Forma & Alchimia, 1980.

Nuove intenzioni del design, RDe, 1982.

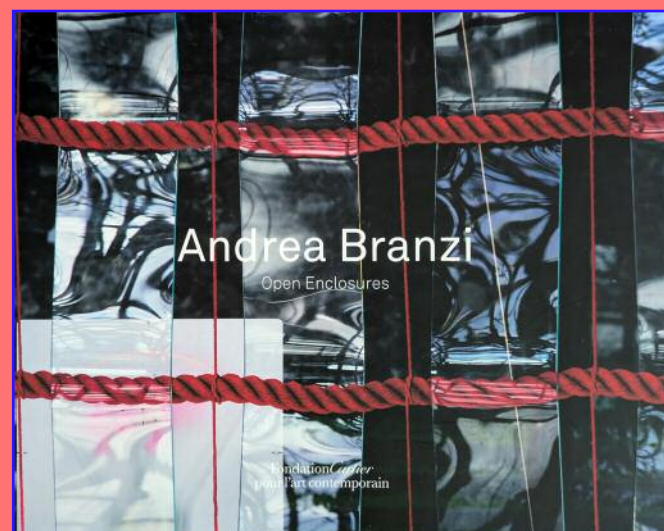
Andrea Branzi, *L'objet en question / Le design italien, La casa calda*, Edition de l'équerre, 1985.

Andrea & Nicoletta Branzi, *Animaux domestiques / Le style néo primitif*, Editions Philippe Sers 1988.

Nouvelles de la métropole froide/ Design et seconde modernité. Traduction de l'italien Christian Paolini / *Les essais* Centre Pompidou, 1991. Edition anglaise *Learning from Milan*.

La ville fluide / La ville comme condition, Entretien avec Pablo Martinez Capdevila.

Branzi / François Burkhardt & Cristina Morozzi, Edition Dis voir 1997.



Weak and diffuse Modernity-The world of projects at the beginning of the 21st century, Skira 2006.

Andrea Branzi No Stop City, Archizoom Associati, HYX, 2006.

Andrea Branzi Open Enclosures, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2008.

Andrea Branzi Objets et territoires, Alternatives 2014.

The primitive metropolis, Fortino Editions, 2014.

Andrea Branzi Le règne des vivants / sld de Marie-Ange Brayer, Edition Norma & Musée des impressionnistes Giverny, 2025.

Autoportrait / Dessin pastel sur papier. Triptyque 1968.





ARTchITECTURES

CHRONIQUES - MARC VAYE

- #1 PASSION JAPON 1 - NOTIONS spatiales - ESTHÉTIQUES - JARDINS
- #2 PASSION JAPON 2 - CÉRÉMONIE & PAVILLONS DE THÉ
KENZO & KENGO
- #3 PASSION JAPON 3 - Tadao ANDÔ & SHIN TAKAMATSU
SUSUMU SHINGU - Akira MIZUBAYASHI
- #4 PASSION JAPON 4 - Sou FUJIMOTO - CAPSULES HÔTEL - 2M26
YAYOI KUSAMA
- #5 PASSION JAPON 5 - KAZUYO SEJIMA - ISAMU NOGUCHI
KANSAI AIRPORT EXPRESS
- #6 XU Tiantian - SEUN SANGGA / PAUL HARDY
- #7 GEORGIA O' KEEFFE - LUIS BARRAGAN - HÉLIO OITICICA
- #8 FUSION TROPICALE 1 - BAHIA
- #9 FUSION TROPICALE 2 - MODERNITÉ ANTARCTIQUE
- #10 Studio Alchimia - ALESSANDRO MENDINI - ANDREA BRANZI
Occhio magico
- #11 LUIS BARRAGAN - MATHIAS GÖRITZ
- #12 Abécédaire 2025

- #13 ABRAHAM SOTELO GARCIA - AGE ATOMIQUE - Godzilla
AXIOM SPACE+PRADA+STARCK - CÉLESTE ZEPHALTO
- #14 PASSION JAPON 6 - TOMOAKI UNO - CHIARU SHIOTA
YASUHIRO ISHIMOTO - WALTER GROPIUS
- #15 PASSION JAPON 7 - KENZO TANGE & KATSURA
- #16 FUSION TROPICALE 3 - FRANS KRAJCBERG - PIERRE RESTANY
ROBERTO BURLE MARX
- #17 FUSION TROPICALE 4 - O. de ANDRADE & TARSILA DO AMARAL
OSCAR NIEMEYER - CARNAVAL RIO 25
- #18 1974 / EDITION LA FACE CACHÉE DU SOLEIL
- #19 ANDREA BRANZI - RADICAL DESIGN

#19

ARTchITECTURES
CHRONIQUES - MARC VAYE