

# LA MENTE DI DEDALO: MITO E POIESIS DELL'ARCHITETTURA

*Elisa Poli*

## **Abstract**

THE MIND OF DAEDALUS: MYTH AND POIESIS OF ARCHITECTURE

This paper investigates the possible link between architecture and "sense of the tragic" in art cultures. In order to understand whether and how it is possible to establish a relation between the discipline of design and the sense of tragedy, is proposed here a mythological approach. Who is the architect? What is his archetype? The hypothesis that is advanced here concerns the possibility, going back to the origins of the myth of tragic and to those of the architect, to find a common matrix. To achieve this goal it was decided to start looking through the analysis of the word "architect". Highlighting the semantic roots of this figure has been possible to identify the profession with a mythical determined character: Daedalus. The hypothesis, almost always proved, for which any myth arises from a collision, from a wound that carries the indeterminate to become determined, was applied also in this case. Daedalus is, for all intents and purposes, a tragic myth as, we believe, in part have demonstrated the hypothesis presented here.

*I've reason to believe that what I find  
Is gonna change the face of human kind*

dEUS, *The Architect*<sup>1</sup>

Per indagare il legame mitico, narrativo e filosofico tra architettura e senso del tragico è stata qui proposta una lettura che verte sull'origine del mestiere stesso del progettista, sul significato di questa figura: chi è l'*architetto*? Il saggio ha preso spunto dal quesito riguardante la definizio-

---

<sup>1</sup> dEUS, *Vantage Point*, V2 Records, 2008.

ne della sostanza sovrastorica e semantica del sostantivo *architetto*. Per descrivere o tracciare i lineamenti che permettono di riconoscerne i tratti principali, identificandone cioè il volto archetipico, è stato necessario, innanzitutto, conoscere e valutare il significato di questo termine. Dizionari ed enciclopedie offrono uno spunto interessante per comprendere come lo stato identitario del soggetto – colui che compie l'azione dell'*architettare* – sia storicamente sottomesso, se non interamente inglobato, all'interno di una visione che predilige la disciplina rispetto a coloro i quali la praticano. La voce "Architetto" è spesso contenuta, nei dizionari novecenteschi, all'interno della voce "Architettura" che a sua volta trova, troppe volte, una collocazione solo in seno al concetto di *Arte*. Se l'*architettura* è dunque un'arte dev'essere stata percepita attraverso gli stessi strumenti conoscitivi abitualmente impiegati per pittura, scultura, musica o letteratura. Denotazione e connotazione si sono modulate per poter formare una categoria omogenea, poco significativa, il cui scopo principale sembra essere la formulazione di un modello sicuro: "l'arte" appunto, la quale, dietro a un significante apparentemente morbido e inclusivo, nasconde significati continuamente rielaborati, limiti rinegoziati ad ogni epoca. Per questo motivo appare poco convincente la scarsa attenzione che la definizione stessa di architetto ha riscontrato in età moderna. Ma, a differenza di molti dizionari, l'*Enciclopedia italiana* ha dedicato largo spazio al vocabolo, affidandone la definizione a Gustavo Giovannoni<sup>2</sup>. Questi, come Luigi Vagnetti<sup>3</sup>, ha tracciato i lineamenti dell'archetipo dell'architetto inquadrandolo secondo criteri storico-geografici (partendo dal ruolo svolto nell'antico Egitto per arrivare a quello sviluppato dal progettista a noi contemporaneo), tendendo a moltiplicarne i tratti tanto da non poter più parlare di una definizione del sostantivo ma, piuttosto, di molteplici definizioni di soggetti determinati. Contraddicendo sin da subito il proprio postulato: "È la funzione, non il nome, che determina la figura del professionista", Giovannoni presenta una nutrita serie di esempi storici che concorrono alla creazione di un'idea di architetto come

---

<sup>2</sup> G. Giovannoni, *Architetto*, in «Enciclopedia italiana», vol. IV, Roma 1929, pp. 52-63.

<sup>3</sup> L. Vagnetti, *L'architetto nella storia d'Occidente*, CEDAM, Padova 1980.

“arista-progettista”. È, la sua, un’analisi che si svolge comunque all’interno di una lettura storiografica già fortemente codificata. E Vagnetti, seppur conduca una ricerca esaustiva che riguarda anche le tecniche costruttive e le norme progettuali nelle diverse epoche storiche, non approfondisce l’analisi sull’origine della parola.

Se non è dunque possibile offrire un significato terminologico lineare e univoco dell’idea di architetto, è forse possibile risalire alla figura archetipica ad esso sottesa, qui analizzata come evocazione mitica o leggendaria e indissolubilmente legata a quelle forme di azione che hanno generato anche il concetto di tragedia. Se l’archetipo esiste è possibile, probabilmente, riconoscerlo anche attraverso un nome proprio, quindi un mito, in cui questi sappia identificarsi: alla definizione subentra dunque il racconto<sup>4</sup>.

«Appena lo si afferra, il mito si espande in un ventaglio dai molti spicchi. Qui la variante è l’origine», ha scritto Calasso sintetizzando l’idea che il mitografo, al contrario dello storico, non può mai parlare di una sola vicenda perché ogni evento, in mitologia, è specchio e gemello di un altro e l’archetipo ha sempre, almeno, due nomi<sup>5</sup>. Dalla definizione di *architetto* si passa così all’interpretazione di una radice semantica che racchiude già in sé o nei molti sé la storia che le apparterrà. L’analisi che segue cerca infatti di verificare l’effettiva pertinenza del tragico in architettura partendo da quello che potremmo definire, in un’accezione drammaturgica, “la ὑβρις (hybris) dell’architettura”.

L’*ἀρχιτέκτων* (architècton) è, secondo la maggior parte dei dizionari consultati, il capo costruttore del cantiere, e il sostantivo è formato dai termini *ἀρχω*→comando e *τέκτονες*→artigiano.

In Omero troviamo solo questo secondo sostantivo che sta ad indicare, come in molti altri autori classici, il lavoratore o cesellatore di metalli<sup>6</sup>. Il *τέκτονες* (téctones) è colui che lavora il legno, la pietra e i metalli ma anche il costruttore, l’impresario teatrale e l’inventore.

---

<sup>4</sup> R. Graves, *I miti greci*, Longanesi, Milano 1983.

<sup>5</sup> R. Calasso, *Le nozze di Cadmo e Armonia*, Adelphi, Milano 1988, p. 316.

<sup>6</sup> Omero, *Iliade*, Bur, Milano 2006.

I confini di significato della parola, come spesso accade in greco, sono duttili ed è giustamente grazie all'unione con la nozione di ἀρχω (arco) che possiamo comprenderne più precisamente i contorni. A offrirci un appiglio storico su cui fondare la ricerca dell'archetipo è, tra gli altri che ne fanno menzione, lo stesso Giovannoni quando ricorda come mitici architetti della tradizione greca i Ciclopi (fondatori di città), Pelasgo (primo uomo e costruttore di capanne) e Dedalo (creatore del labirinto di Cnosso). Se i primi due personaggi non vengono mai indicati dalle fonti (Pausania, 8.1.2; 2.16-5; 2.25.8; Strabone 8.369-373) come ἀρχιτέκτων (architècton), il caso di Dedalo è differente.

Nel libro III 15-8 della *Biblioteca* di Apollodoro, erudita opera mitologica del III-II sec. a.C., possiamo identificare una delle possibili origini del nostro archetipo afferrando un lembo del mito:

Il Minotauro era rinchiuso in un labirinto (λαβυρίνθω), dove colui che entrava non poteva più uscire perché i suoi intricati corridoi impedivano di trovare l'uscita. Lo aveva fabbricato Dedalo, figlio di Eupalamo, figlio a sua volta di Mezione di Alcippe, che era un abilissimo maestro d'arte (ἀρχιτέκτων) e aveva inventato anche la scultura. Dedalo era fuggito da Atene perché aveva scagliato dall'alto dell'acropoli Talo, figlio di sua sorella [Perdice]: Talo era suo allievo e Dedalo temeva che avesse doti superiori alle sue, perché, con un osso della mascella di un serpente, aveva segato un pezzo di legno. Quando il cadavere fu scoperto, Dedalo venne processato e condannato nell'Areopago e si rifugiò presso Minosse. [Qui, quando Pasifae si innamorò del toro di Poseidone, egli le venne in aiuto fabbricando (τεχνησάμενος) una vacca di legno, poi costruì (κατεσκεύασεν) anche il labirinto, dove ogni anno gli Ateniesi inviavano sette giovani e sette fanciulle, per il pasto del Minotauro]<sup>7</sup>.

La λάβρις (labrys) da cui → λαβυρίνθω (laburintho) è l'ascia doppia, attributo di Minosse, "arma e simbolo di potere, scure che uccide la Bestia, giustizia verso destra e verso sinistra"<sup>8</sup>, ma soprattutto strumento tecnico, tassello del progresso di una civiltà, quella minoica, che ha brillato e go-

---

<sup>7</sup> Apollodoro, *I miti greci*, a cura di Paolo Scarpi, Fondazione Lorenzo Valla - Mondadori, Milano 1996, III 15-8.

<sup>8</sup> P. Santarcangeli, *Il libro del labirinto, storia di un mito e di un simbolo*, Sperling&Kupfer, Milano 2000, p. 14.

vernato su tutto il mar Egeo fino alla comparsa delle potenti *poleis* peninsulari.

La λάβρις (*labrys*), così come viene indicata nel mito, corrisponde al potere dell'intelletto umano sulla natura (il Toro/Mostro) e dell'ordine sul caos<sup>9</sup>. L'ordine è indicato come la mappa del labirinto nel cui centro si trova imprigionato il Minotauro, colpa nata dalla disobbedienza al dio. La mappa del labirinto è *rappresentazione e riduzione* dei sentimenti e delle emozioni che stanno all'origine di questo sistema espressivo: la forma del labirinto è scenografia della tragedia del Minotauro<sup>10</sup>. Il mito di Dedalo si fonde con la leggenda di Minosse e la differenza tra la figura del maestro d'arte e il leggendario re risiede nell'origine semantica dei nomi perché, se il primo deriva dalla radice δάιδαλ- (*dàidal-*), oggetto artigianale con caratteristiche magiche, il secondo era probabilmente un nome comune che indicava la dignità regale dei sovrani cretesi. Secondo la teoria di Claude Calame le leggende sono «tradizioni orali o scritte che narrano i destini di uomini realmente esistiti», mentre i miti «spiegazioni erronee dei fenomeni fondamentali relativi all'uomo o alla natura»<sup>11</sup>. La leggenda del palazzo di Cnosso si fonda sul mito del labirinto di Dedalo e le due storie sono talmente compenstrate che Sir Arthur Evans sostenne di poter provare attraverso le fonti che il palazzo da lui così dettagliatamente studiato era stato eretto sulla pianta del mitico labirinto. Tale teoria è stata confutata, ma dimostra come fino alla metà del Novecento una simile ipotesi trovasse spazio tra valenti e accreditati archeologi<sup>12</sup>.

Il labirinto deriva quindi dalla λάβρις (*labrys*) o ascia e da questa trae il proprio modello. L'ascia è costruita da un artigiano, riconosciuto come τέκτονες per la dimestichezza nel trattamento dei materiali. Lo scopo del suo lavoro è fabbricare uno strumento funzionale che modella o che crea. Dedalo, prima di essere αρχιτέκτων è τέκτονες, prima di inventare la Scultura, uccide Talo, il suo discepolo. Il mito di Dedalo si inaugura con la morte dell'allievo e si chiude con quella del figlio Icaro. Il primo ucciso

---

<sup>9</sup> R. W. Hutchinson, *Prehistoric Crete*, Penguin Books, Middlesex 1962.

<sup>10</sup> L. R. Palmer, *Myceanaeans and Minoans*, Faber and Faber, London 1961.

<sup>11</sup> C. Calame, *Mito e storia nell'Antichità greca*, Dedalo, Bari 1999, p. 26.

<sup>12</sup> Sir A. Evans, *The Palace of Minos*, Hafner Publishing, London 1964.

perché migliore nel creare strumenti rispetto al maestro, il secondo perché incapace di valersi dello strumento offertogli dal padre. Talo e Icaro sono due volti dello stesso personaggio, sono immagine del destino che attende l'uomo, che con la perizia tecnica cerca di raggiungere il dio. Ὑβρις della ragione - a differenza di quella fisica cara ad Achille « che *invidia* chiunque sappia progettare “meglio” ». A un processo d'azioni prettamente quantitative, legate al “fare funzionale”, subentrano nel mito di Dedalo le prime considerazioni di natura qualitativa: l'invidia del progettista/artigiano non risiede più nel confronto di misura, bensì riguardo al *metodo*. La tecnica incontra per la prima volta la bellezza.

Dedalo uccide Talo perché questi con un osso fabbrica una sega. È l'ingegno ad essere punito. Dedalo, il τέκτονες, capace cesellatore pecca d'invidia nei confronti dell'inventore che piega la natura a proprio vantaggio. Con l'omicidio Dedalo s'impadronisce delle doti di Talo e le fa a tal punto proprie da divenire il modello per antonomasia dell'ingegno greco. Porta il modello nel nome. Dedalo è artefice dei δαίδαλα (daidala), opere tra le quali «in particolare quelle di scultura, possiederebbero caratteristiche ambigue e ingannatrici, tali da confondere l'avversario e proteggere colui che ne sia in possesso, quasi fossero una sorta di 'talismano'. Lo scintillio delle armi, ad esempio, stordirebbe il nemico, procurando un'ingannevole impressione di movimento, allo stesso modo delle statue dedaliche, che, come ricordano le fonti, erano mobili al punto di dover essere legate per impedirne la fuga»<sup>13</sup>.

La λάβρις (labrys) è un'arma che per la sua complessità appartiene a un'epoca storica che già utilizzava il termine δαίδαλα (civiltà minoica) ma resta pur sempre un oggetto funzionale, anche se dotato di caratteristiche magiche ed apprezzato per la sua elaborata fattura<sup>14</sup>.

Apollodoro però parla di Dedalo come primo scultore. Qual è allora il passaggio dall'arma alla statua e dal τέκτονες all' αρχιτέκτων? Dedalo è figlio di Mezione o Μητίον il cui nome deriva dal termine μητις (mè-

---

<sup>13</sup> Le principali fonti analizzate per questa ricerca sono: Apollodoro III 15 8; Ovidio, *Metamorfosi* VIII 236-259; Diodoro Siculo IV 76 6; Virgilio, *Eneide* VI 14 e ss.; Erodoto VII 270; Omero, *Iliade* I 607.

<sup>14</sup> S. P. Morris, *Daidalos and the Origins of Greek Art*, Princeton University Press, 1992.

tis)⇒intelligenza astuta e versatile. Questa caratteristica sarebbe l'attributo principale del valente artigiano. Il concetto di forza stessa del dio e dell'eroe risiederebbe nella μη̄τις, elemento distintivo, non a caso, dello stesso Odisseo. La μη̄τις è un sostantivo ma può essere anche declinata ad aggettivo. Aggettivo qualificativo, caratteristica peculiare sino a diventare patronimico stesso, nella tragedia, con Medea. Nei suoi plurimi utilizzi la μη̄τις è un pregio, una bellezza dell'intelletto talmente potente da sfiorare la magia. Dedalo diventa αρχιτέκτων (architècton) quando fabbrica i δαίδαλα (daidala) che sono statuette semovibili, con braccia staccate dal corpo e dotate di occhi aperti. I δαίδαλα sono apprezzati per la loro verosimiglianza, perché hanno come modello gli esseri viventi. I δαίδαλα "si muovono" dunque partecipano di quella categoria necessaria alla definizione di dramma, la cui radice δράν/δράμα (dran), rimanda ai verbi d'azione "fare/agire".

L' αρχιτέκτων (architècton) applica uno scarto rispetto al τέκτονες (téctones), scarto che risiede nella capacità di creare oggetti apprezzati per determinate caratteristiche estetiche.

I δαίδαλα non sono solo oggetti funzionali: risplendono, si muovono, sono magici ed evocativi. Apollodoro parla di Dedalo come di un αρχιτέκτων, il primo αρχιτέκτων ma non per la creazione del labirinto bensì per la produzione di statue. Il primo αρχιτέκτων è il primo scultore. Ma per l'erudito mitografo di età ellenistica nel concetto di scultore è racchiuso un evidente valore estetico. Quando parla dell'αρχιτέκτων parla già di un artista. Dedalo compie lo scarto tra artigiano e artista rendendo le sue opere "simili alla natura". Il concetto di artista viene però tradotto con la parola αρχιτέκτων. Dedalo artista è il primo αρχιτέκτων.

Le fonti sono sostanzialmente concordi nell'attribuire a Dedalo, e a lui per primo, il sostantivo αρχιτέκτων. Se costui è dunque l'archetipo dell'architetto si tratta ora di attribuirgli un volto, di renderlo *persona* e dunque figura legittimata all'interno del teatro antico. Nel fare questo ci si può riferire alle fonti stesse, cercarlo sui reperti archeologici o estrapolarlo dall'intrico del mito. Qual è dunque il volto di Dedalo, il suo personaggio?

Racconta Apollodoro che il dio Efesto avesse creato un gigante di bronzo, Talos, per adibirlo a guardiano dell'isola di Creta<sup>15</sup>. Questi compiva, correndo, tre giri dell'isola al giorno, per poterla sorvegliare lungo tutto il suo perimetro. Talos era la misura di Creta. Al di qua del suo piede stava il regno sacro di Minosse, al di là il mare popolato da mostri e nemici. Talos nel nome ricorda Talo ed Efesto nella sua funzione di dio-artefice rimanda a Dedalo<sup>16</sup>.

Narra Eschilo che a Lemno, l'isola su cui Efesto fu scaraventato quando venne scacciato dall'Olimpo, il dio costruì un labirinto. Secondo Cicerone sull'isola era infatti situata anche la sua officina. Ma il dio del fuoco, conosciuto principalmente per le sue opere di fabbro e artigiano, è descritto da Omero nell'Iliade come costruttore di tutte le dimore dell'Olimpo<sup>17</sup>. Come Efesto è bandito dal regno degli dei, anche Dedalo è allontanato da Atene causa l'uccisione di Talo e, come Efesto, anche Dedalo pur nascendo con competenze da artigiano diventa un architetto. È nell'esilio che il dio e il mito si fondono e compiono il proprio apprendistato. A Lemno uno, a Creta l'altro<sup>18</sup>.

Se Dedalo a Creta viene accolto con grandi onori, proprio come fosse Efesto in persona, la sua permanenza sull'isola termina in modo *tragico* e qui avviene la scissione dal dio il quale non è soggetto alle leggi umane e sfugge quindi al destino della rovina. Dedalo, architetto-dio, si trova a Creta quando Poseidone invia a Minosse lo splendido toro di cui Pasifae si innamora. È Dedalo a costruire per la regina una giovenca di legno che le permette di accoppiarsi con il toro sacro. Dall'unione contro natura nasce il mostro o Minotauro che Minosse relega nelle oscurità del sottosuolo (inteso come spazio *non misurabile* dunque *non progettato*). Dedalo

---

<sup>15</sup> Apollodoro, cit., I 140.

<sup>16</sup> La sovrapposizione di queste due figure si ritrova in una nutrita serie di dipinti su vasi oltre che nelle fonti stesse. Una delle ultime analisi attributive su questo tema è stata condotta da Francesco Neri sulla base di una raffigurazione di un'olpe rinvenuta a Cerveteri, ed è grazie al suo esaustivo saggio se si è potuto approcciare il mito di Dedalo attraverso la letteratura.

<sup>17</sup> Omero, *Iliade*, I 107; il verbo impiegato è ποιέω=>fare dell'artigiano.

<sup>18</sup> F. Neri, *Dedalo ed Efesto alla luce di un'olpe da Cerveteri*, in «Rivista Storica dell'Antichità», XXXIII 2003, p. 14.



progetta (e costruisce?) il labirinto per impedire la fuga dell'uomo-toronnato a causa di una sua invenzione. Per questo Minosse punisce l'artigiano-inventore e questi per sfuggire all'ira del monarca costruisce delle finte ali con cui fugge dall'isola insieme al figlio Icaro<sup>19</sup>.

Nel mito di Dedalo c'è quindi una costante: l'uomo è assimilato al dio per le sue doti di inventore-creatore che però, a differenza del dio, non è in grado di governare. Teseo uccide il Minotauro ma lo fa grazie all'aiuto di Arianna che gli fornisce lo strumento per non perdersi nel labirinto. Arianna ottiene il filo da Dedalo che, pur non essendo in grado di risolvere l'intrico del labirinto da lui creato, è capace di escogitare un mezzo per venirne a capo. Lo stratagemma del filo e del labirinto è lo stesso utilizzato da Minosse per identificare Dedalo, profugo in Sicilia. Questi è infatti il solo a essere capace di far passare un filo da un capo all'altro di una conchiglia chiusa<sup>20</sup>. L'ingegno porta però Dedalo a essere scoperto da Minosse che lo sta cercando per punirlo dell'invenzione della giovenca di legno. Ancora una volta la μητις (mètis) si rivolta contro se stessa come la magia di Medea la porta ad uccidere i propri figli.

Il labirinto del palazzo di Minosse è l'emblema stesso della μητις come «ingegno nel trovare una soluzione in una situazione delicata, utilizzando una tecnica creatrice di illusione, mascherando la realtà sotto una falsa apparenza»<sup>21</sup>. Il labirinto contiene il mostro e il dio, l'eroe e la vittima, il problema e la sua soluzione

Il labirinto cretese è un luogo, uno spazio chiuso, o quasi, che racchiude, trattiene e dissimula il mostruoso Minotauro. Non sappiamo neppure se questo spazio, che nasconde un pericolo sia ricoperto o a cielo aperto. È definito solo dalla sua forma sinuosa, dalle sue curve, dai suoi snodi, dai molteplici percorsi a cui conduce. I termini che lo descrivono stanno a metà tra l'astratto ed il concreto [...] aggettivi che designano spesso uno spirito complicato e furbo. Luogo enigmatico, appena materiale, il Labirinto di Dedalo, lontano dal presentarsi come un edifi-

---

<sup>19</sup> Una suggestiva variante del mito vuole che Dedalo non abbia costruito delle ali ma sia fuggito a bordo di una barca dopo aver inventato la vela.

<sup>20</sup> La conchiglia è spesso utilizzata dalle fonti per spiegare quale fosse la forma del Labirinto di Cnosso.

<sup>21</sup> F. Frontisi-Ducroux, *Dédale, mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, CNRS, Paris 1975, p. 140, traduzione dell'autrice.

cio, appare soprattutto come l'espressione spaziale della nozione di aporia, del problema insolubile, della situazione particolarmente complicata. Neppure le rappresentazioni del Labirinto permettono di concepirlo come un'opera materiale. [...] Tutto indica che si tratta di una forma simbolica senza riferimenti architettonici<sup>22</sup>.

Dalla descrizione del labirinto, dal mito del labirinto, dalle raffigurazioni sul labirinto poco o nulla scopriamo del labirinto come *oggetto* mentre molto impariamo del suo creatore, dunque del labirinto come *progetto*. Se Dedalo è l'archetipo dell'architetto, il labirinto è il volto di Dedalo, la sua maschera tragica. Una maschera metaforica identificabile con la mente di questo personaggio, in cui *υβρις* e *μετις*, tracotanza e ingegno, si scontrano come accadde tra Titani e Olimpici. Ed è proprio in questo scontro, in questo primo *racconto* dell'architetto creatore che risiede il suo destino tragico: l'azione e l'errore formano la *persona* del progettista che, in questo modo, diviene simbolo per ogni mente creativa dotata d'umana passione: solo così può essere l'immagine del mito che conduce sempre ad un altro mito. Dedalo crea con il labirinto una rappresentazione della propria mente. Dedalo si fa conoscere attraverso la descrizione del labirinto. La descrizione del labirinto riguarda il mito del Minotauro e la leggenda di Minosse che introduce alla storia della civiltà minoica. Il mito non si svolge mai in un solo luogo proprio perché ha un suo doppio che si trova in un'altra terra, in un altro spazio. Il mito, perché mito, descrive sempre l'indescrivibile e l'inspiegabile come è il volto di un archetipo.

Dedalo, l'*ἀρχιτέκτων* (architècton), creando il labirinto raffigura la mente di Dedalo che è l'unico volto conoscibile del mito, intricato come gli infiniti corridoi del labirinto da cui nasce. Questo limite dell'ingegno, che porta nel nome la colpa del proprio umano desiderio, sembra essere una caratteristica storica per qualunque progettista: più l'ambizione è grande, più l'errore intrinseco alla sua realizzazione è tragico. Il destino dell'architetto, legato al suo archetipo Dedalo è quello di non poter creare se non al prezzo di una distruzione. Un maschile drammatico, dunque ineluttabile, molto vicino al mito nietzscheiano che vede un dionisiaco carico

---

<sup>22</sup> *Ibidem*.

di eccesso. *Progettare è errare*. Questo ci spiega, inequivocabilmente, l'archetipo architettonico, tanto che, unica speranza per sottrarre le costruzioni dell'uomo all'aura tragica e caduca che le rende rovine prima che architetture, è il venire a compromesso tra *sentimento* e *ragione* come se l'estetica soltanto potesse lenire l'infinita tracotanza del progettista. E, ancora nel Ventesimo secolo, Marguerite Yourcenar faceva pronunciare all'imperatore che, più di tutti, ebbe cura dell'architettura, le seguenti parole

Des nuées gigantesques naissaient de la mer lourde, salie par le sable, incessamment remuée dans son lit. [...] j'apercevais ici pour la première fois un Neptune plus chaotique que le nôtre, un monde liquide infini. J'avais lu dans Plutarque une légende de navigateurs concernant une île située dans ces parages qui avoisinent la Mer Ténébreuse, et où les Olympiens victorieux auraient depuis des siècles refoulé les Titans vaincus. Ces grands captifs du roc et de la vague, flagellés à jamais par un océan sans sommeil, incapables de dormir, mais sans cesse occupés à rêver, continueraient à opposer à l'ordre olympien leur violence, leur angoisse, leur désir perpétuellement crucifié. Je retrouvais dans ce mythe placé aux confins du monde les théories des philosophes que j'avais faites miennes: chaque homme a éternellement à choisir, au cours de sa vie brève, entre l'espoir infatigable et la sage absence d'espérance, entre les délices du chaos et celles de la stabilité, entre le Titan et l'Olympien. A choisir entre eux, ou à réussir à les accorder un jour l'un à l'autre<sup>23</sup>.

Se veramente il mito di Dedalo fosse stato legato alla costruzione della prima barca a vela, piuttosto che a quello delle ali, allora le parole di Adriano potrebbero essere spese per spiegare il tragico destino dell'architetto. Ancora oggi guardiamo con sacra ammirazione quelle poche opere capaci di accordare apollineo e dionisiaco pur sapendo che il limite di ogni ingegno è proprio la sua visionarietà. Forse per questo riveste ancora un ruolo maggiore nella teoria dell'architettura quell'immaginifica serie di progetti che il grande architetto Giovan Battista Piranesi ebbe modo di nominare *Carceri*<sup>24</sup>. Forse per questo egli progettò e disegnò delle prigioni

---

<sup>23</sup> M. Yourcenar, *Mémoires d'Hadrien*, Folio, Paris 1951, p. 151.

<sup>24</sup> Le *Carceri d'invenzione* sono una serie di 16 stampe prodotte da Giovan Battista Piranesi tra il 1745 ed il 1750, poi riprese e modificate intorno al 1770, raffiguranti dei gigan-

intricate tanto quanto un labirinto, cupe più di un sotterraneo, sterminate quanto il racconto di un mito: dal palazzo di Cnosso al panopticon di Bentham il luogo di reclusione è una metafora sociale ed artistica del limite che ogni progetto incontra nel momento della sua realizzazione<sup>25</sup>. E l'architetto, simbolo di questa immaginazione limitata dall'azione può, a giusto titolo, essere iscritto nella dimensione del tragico. Ammonito dagli eventi egli procede lungo il filo di un destino che dai suoi capolavori lascerà sempre e soltanto rovine.

---

teschi sotterranei percorsi da un intricato groviglio di macchinari e catene in cui la figura umana appare come un elemento fantasmatico e minuscolo.

<sup>25</sup> M. Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975.