

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

IL PUNTO DI VISTA DELLA TEORIA ACTOR-NETWORK SULL'ARCHITETTURA

PAGINA 80 — 89

*Bruno Latour,
Albena Yaneva*

TRADUZIONE: Lucio Di Martino
CORREZIONE: Bruno Persico

From
EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE
TEACHING, DESIGN, RESEARCH

ISSUED BY the Swiss Federal Office of Culture, Urs Staub
EDITED BY Reto Geiser

Birkhäuser
Basel · Boston · Berlin
2008

ISBN 978-3-7643-8921-5



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Office of Culture FOC

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

“DAMMI UNA PISTOLA E FARÒ MUOVERE TUTTI GLI EDIFICI”:
IL PUNTO DI VISTA DELLA TEORIA ACTOR -NETWORK SULL'ARCHITETTURA.

Bruno Latour, Albena Yaneva

Il problema che ci pongono gli edifici è esattamente l'opposto della celebre indagine sulla fisiologia del movimento di Etienne Jules Marey. Con l'invenzione della sua "pistola fotografica" egli ha voluto fissare il volo di un gabbiano in modo da poter osservare in una sequenza di immagini successive il moto continuo del volo, il cui meccanismo era sfuggito a tutti gli osservatori prima della sua invenzione. Ciò di cui noi abbiamo bisogno è l'esatto contrario: il problema con gli edifici è il fatto che essi appaiono totalmente statici. Sembra quasi impossibile afferrarli e comprenderli come espressione di un movimento, come volo, come serie di trasformazioni. Tutti, e soprattutto gli architetti, sanno che un edificio non è un oggetto statico, ma un *progetto* in movimento, e che una volta costruito invecchia, è trasformato dai suoi utenti, modificato da tutto ciò che accade all'interno e all'esterno, che sarà abbattuto, ristrutturato oppure trasformato in modo irriconoscibile. Questo lo sappiamo, ma il problema è che non possediamo un dispositivo equivalente alla pistola fotografica di Marey: quando descriviamo un edificio lo consideriamo sempre una struttura fissa che se ne sta impassibile ed è riprodotta in quattro colori nelle riviste che i clienti sfogliano negli studi degli architetti. Se Marey era così frustrato dall'incapacità di descrivere in una serie successiva di immagini il volo di un gabbiano, si può capire quanto sia irritante per noi architetti non poter descrivere, come un movimento continuo, il flusso progettuale che compone una costruzione. Così come Marey ha ricevuto l'input visivo e ha potuto stabilire la fisiologia del volo solo dopo aver inventato un dispositivo artificiale (la pistola fotografica), anche noi avremmo bi-

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

sogno di un dispositivo artificiale (una teoria in questo caso) per poter trasformare la vista statica di una costruzione in una sequenza di immagini successive che potrebbero documentare il flusso continuo che è una costruzione.

È probabilmente la bellezza e la potente attrazione dell'immagine in prospettiva ad essere responsabile di questa strana idea che un edificio sia una struttura statica. Nessuno di noi, ovviamente, vive in uno spazio euclideo, ed anche l'aggiunta della "quarta dimensione" (il tempo, come spesso si dice) non rende questo sistema di coordinate più "abitabile" per la complessità dei nostri movimenti. Ma quando un edificio viene disegnato nello spazio prospettico inventato nel Rinascimento (e reso più mobile, ma non radicalmente diverso, dal computer), si inizia a credere che, avendo a che fare con oggetti statici, lo spazio euclideo sia una descrizione realistica. La vista statica degli edifici è il risultato della perfezione professionale con cui essi vengono disegnati.

Ma non dovrebbe essere così, visto che la rappresentazione CAD in 3D di un progetto non è affatto realistica. Dove piazzare i clienti contrariati e le loro richieste a volte contrastanti? Dove inserire i vincoli giuridici e urbani della pianificazione? Dove collocare lo stanziamento dei fondi e le diverse opzioni del preventivo? Dove mettere la logistica delle diverse imprese che subentreranno in seguito? Dove collocare la sottile valutazione di consulenti esperti in relazione a quella di professionisti non qualificati? Dove archiviare i molti modelli successivi che si è dovuto modificare per assecondare le continue richieste dei tanti soggetti implicati e in conflitto - utenti, associazioni di quartiere e ambientali, clienti, rappresentanti delle amministrazioni locali?

Dove incorporare le specifiche delle varianti progettuali? Non c'è bisogno di pensare a lungo per rendersi conto che lo spazio euclideo è lo spazio in cui gli edifici sono disegnati sulla carta, ma non nell'ambiente in cui sono *costruiti* - e ancora meno il mondo in cui essi di fatto *vivono*. Siamo di nuovo al problema di Marey, ma visto al contrario: siamo tutti d'accordo nel dire che un gabbiano morto non può dire molto su come vola, eppure, prima di poter catturare il moto grazie alla fotografia, il gabbiano morto era l'unico del quale si poteva studiare il volo. E siamo tutti d'accordo nel dire che il disegno (o la fotografia) di un edificio in quanto oggetto non dice nulla circa "il volo" di un edificio in quanto progetto. Tuttavia ricadiamo sempre nello spazio euclideo che rappresenta l'unico modo di "catturare" ciò che un edi-

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

ficio è – e solo per lamentarci del fatto che ancora mancano troppe dimensioni. Considerare un edificio unicamente come un oggetto statico é come guardare all'infinito un gabbiano in cielo, senza poterne mai catturare il movimento.

È ben noto che viviamo in un mondo molto diverso da quello dello spazio euclideo: i fenomenologi (e gli psicologi di scuola gibsoniana) non si sono mai stancati di dire che esiste una distanza notevole tra il modo in cui una singola mente vive l'esperienza del suo ambiente e la forma "oggettiva" che si suppone possiedano gli oggetti "materiali". Questi studiosi hanno provato ad aggiungere ai corpi "galileiani", che ruotano attraverso lo spazio euclideo, i corpi "umani" che si muovono attraverso un ambiente "vissuto". Tutto ciò, per quanto possa essere utile, non fa altro che riprodurre, in relazione all'architettura, l'abituale spaccatura fra la dimensione soggettiva e oggettiva che ha paralizzato da sempre la teoria architettonica, oltre alla ben nota spaccatura fra le professioni dell'architetto e dell'ingegnere (e alle ripercussioni catastrofiche sulla filosofia propriamente detta). La cosa strana è che questo dibattito dà per scontato il fatto che i disegni ingegneristici riportati su un pezzo di carta, e in seguito la geometria descrittiva, possano offrire una buona descrizione del cosiddetto mondo "materiale". Questo è il presupposto nascosto nell'insieme della fenomenologia: dobbiamo aggiungere le dimensioni umane, intenzionali e soggettive, a un mondo "materiale" descritto in modo appropriato dalle figure geometriche e dai calcoli matematici. L'aspetto paradossale di questa divisione del lavoro, prevista da coloro che desiderano aggiungere le dimensioni "vissute" della prospettiva umana alle necessità "obiettive" dell'esistenza materiale, è il fatto che, per evitare di ridurre gli esseri umani a meri oggetti, essi hanno prima dovuto *ridurre gli oggetti a semplici illustrazioni*. E non sono solo gli architetti e i loro clienti, i pedoni di de Certeau e i *flâneurs* di Benjamin che non vivono nello spazio euclideo: sono anche gli stessi edifici. Se si commette un'ingiustizia nel "materializzare" l'esperienza umana individuale, si commette un'ingiustizia ancora maggiore nel ridurre la materia a ciò che può essere ridotto in un *disegno*. La materia non è "nello" spazio euclideo per il fatto che lo spazio euclideo rappresenta la nostra modalità di accedere agli oggetti, di conoscerli, manipolarli e farli muovere senza trasformazioni (cioè in modo che conservino un determinato numero di caratteristiche). Non è certamente questo il modo in cui le entità materiali (legno, acciaio, spazio, tempo, vernice, marmo, ecc.) devono trasformarsi per poter esistere. La *res extensa* di Cartesio non è una

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

proprietà metafisica del mondo stesso, ma una maniera limitata e molto specifica di disegnare figure su un foglio bianco, storicamente datato e tecnicamente limitato, e di aggiungere ombre in un modo altamente convenzionale. Per superare questo punto (evidentemente filosofico), si potrebbe dire che lo spazio euclideo è piuttosto una modalità soggettiva, incentrata sull'uomo o almeno sulla conoscenza, di comprendere le entità, modalità che non rende giustizia al modo in cui gli esseri umani e gli oggetti si comportano. Se si può elogiare la fenomenologia per aver resistito alla tentazione di ridurre gli esseri umani a meri oggetti, la stessa fenomenologia dovrebbe essere severamente punita per non essere stata in grado di resistere alla tentazione, molto più forte e diabolica, di ridurre la materialità ad oggettività.

Ma ciò che è ancor più straordinario è il fatto che questo famoso spazio euclideo, in cui si ritiene che gli oggetti galileiani ruotino a guisa di sfere, non è neppure in grado di descrivere in modo convincente l'atto con cui si disegna un edificio. La migliore prova di ciò è la necessità che un architetto, anche nella fase iniziale di una progettazione, produca molteplici modelli – a volte concreti – e molti tipi diversi di disegni per poter meglio comprendere e visualizzare le proprie idee e capire in che modo tenere in debita considerazione tutte le esigenze delle parti coinvolte nel progetto. Il disegno e la realizzazione di modelli non costituiscono i mezzi immediati per tradurre le energie e le fantasie interne del genio dell'architetto, né il processo con cui conferire una forma fisica alle idee del progettista, partendo da una potente immaginazione "soggettiva" per giungere alle varie espressioni "materiali". Le centinaia di modelli e disegni formano piuttosto una materia prima di pura creazione artistica in grado di stimolare l'immaginazione tattile,^{IV} stupire i suoi creatori, anziché obbedire loro in modo servile, e aiutare gli architetti a fissare le idee non familiari, ad acquisire nuove conoscenze sulla futura costruzione, a formulare nuove alternative e "opzioni" e nuovi e imprevisi scenari di realizzazione. Seguire l'evoluzione dei disegni in un studio architettonico è come assistere agli sforzi di un giocoliere che continua ad aggiungere sempre più palle al suo show acrobatico. Ogni nuova tecnica di disegno e di modellistica serve ad interiorizzare una nuova difficoltà e ad aggiungerla al cumulo di elementi necessari per avere la possibilità concreta di costruire qualcosa. Sarebbe semplicemente inadeguato limitare a tre dimensioni un'attività che, per definizione, implica un accumulo di sempre nuove dimensioni, per "ottenere" alla fine un edificio possibile, un edificio che stia in piedi. Ad ogni passo si presenta necessario prendere in considerazione

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

nuovi vincoli: un limite spaziale, una nuova struttura, una modifica delle modalità di finanziamento, una protesta dei cittadini, un limite nella resistenza di questo o quel materiale, una nuova moda popolare, una nuova preoccupazione del cliente, una nuova idea che confluisce nello progetto. È necessario inventare una nuova modalità di disegno in modo da neutralizzare un vincolo e renderlo compatibile con tutti gli altri.

Durante il suo “volo”, un edificio non è mai a riposo dunque, e mai nei limiti di questo spazio euclideo che si ritiene essere la sua “essenza materiale reale”, alla quale si potrebbero anche aggiungere le dimensioni “simboliche”, “umane”, “soggettive” o “iconiche”. Molto spesso modelli, disegni e costruzioni avanzano parallelamente e sono emendati e migliorati simultaneamente. Sotto la pressione del cantiere e davanti allo sguardo attonito di operai e tecnici, gli architetti si muovono costantemente fra l’edificio in costruzione e i suoi numerosi modelli e disegni, confrontandoli, correggendoli e aggiornandoli. I disegni architettonici, trasformati in modelli di ingegneria e nei molti pezzi di carta usati dagli operai sul luogo (incollati alle pareti, piegati nelle borse, macchiati di caffè e di vernice) continuano a subire un numero elevato di modifiche, e nessuno di loro rispetta i limiti di ciò che è descritto in “tre” sole dimensioni. Quando un operaio firma un disegno per certificare che ha capito il lavoro da eseguire, questo è espresso in lunghezza, in altezza o in profondità? Quando standard semi-legali sono aggiunti ai margini di tolleranza, di quale dimensione euclidea si tratta? Il flusso delle trasformazioni non si arresta qui, dato che, una volta che l’edificio è stato costruito, si presenta un altro problema di descrizione: la costruzione è ora opaca agli occhi di coloro che dovranno farla funzionare ed effettuare le dovute manutenzioni. Qui c’è nuovamente bisogno di tipologie di schemi completamente nuove, di nuovi diagrammi di flusso, di nuove insegne ed etichette che permettano di archiviare e ricordare la posizione di ciò che si sta cercando, per sapere come accedervi in caso di incidente o di riparazione. Così, nella lunga successione delle trasformazioni attraverso i molti dispositivi di scrittura che lo accompagnano durante il suo volo, in nessun momento un edificio si è trovato ad esistere all’interno dello spazio euclideo,. Eppure noi continuiamo a concepirlo come se la sua essenza fosse quella di un cubo bianco tradotto senza trasformazione attraverso la *res extensa*.

Quali potrebbero essere i possibili vantaggi che si otterrebbero se si abbandonasse la concezione statica degli edifici per considerarli (con un equivalente teorico della pistola fotografica di Marey) come un flusso di tra-

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

sformazioni? Un vantaggio, naturalmente, sarebbe il superamento della divisione fra la dimensione “soggettiva” e la dimensione “oggettiva”.

L'altro vantaggio consiste nel fatto che si potrebbe finalmente rendere giustizia alle molte dimensioni materiali degli oggetti (senza limitarli in anticipo alla camicia di forza epistemologica delle manipolazioni spaziali in tre dimensioni). La materia è troppo multidimensionale, troppo attiva, complessa, sorprendente e contro-intuitiva per essere semplicemente ciò che è rappresentato nei fantomatici rendering sulle schermate di Cad.^v La progettazione architettonica abbraccia un complesso conglomerato di diversi attori che sono raramente prese in considerazione dalla teoria architettonica. Come ha detto William James, noi entità materiali viviamo “in un pluriverso”, non in un universo. Tale visione della progettazione rivelerebbe in che misura gli architetti sono affezionati a modelli non umani quali i plastici, la gommapiuma e i taglierini^{vi}, i rendering e i computer.^{vii} Essi non sono in grado di concepire un edificio senza l'assistenza e il supporto delle molte mani che pensano, disegnano, o tagliano gommapiuma. Ed è questo ciò che li rende così materialmente interessanti. Quindi, la più piccola indagine di antropologia architettonica e il più piccolo esperimento con materiali e modelli mostra in che misura un architetto debba essere dotato dei più svariati strumenti (accessori dell'immaginazione e strumenti di pensiero vincolati al corpo) allo scopo di compiere la semplice operazione di visualizzare un nuovo edificio. Un altro vantaggio potrebbe essere infine quello di riunire le molte e varie istanze degli esseri umani in uno *stesso spazio ottico*, vale a dire l'edificio verso il quale convergono i loro interessi. È paradossale dire che un edificio è pur sempre “un oggetto”, e cioè, da un punto di vista etimologico, un insieme conteso di molte istanze conflittuali, e non essere affatto in grado di *disegnare* queste istanze conflittuali nello stesso spazio dell'oggetto in cui esse sono in conflitto ... Tutti sappiamo che un edificio è un territorio di contesa che non può essere ridotto a ciò che è e a ciò che significa, come ha sempre fatto la teoria architettonica tradizionale.^{viii} Solo tenendo conto dei movimenti di un edificio e descrivendo con cura le sue “tribolazioni” si potrebbe affermarne l'esistenza, che sarebbe equivalente alla lunga lista delle polemiche e delle performance nel tempo, sarebbe cioè equivalente a quello che fa, ai modi in cui esso resiste ai tentativi di trasformazione, ai modi in cui permette le azioni di alcuni visitatori e ne impedisce altre, ostacola gli osservatori, sfida le autorità cittadine e mobilita diverse comunità di interessi. Del resto, o ci rassegnamo a vedere l'oggetto statico che si innalza in piedi “là

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

fuori”, pronto per essere reinterpretato, oppure si è disposti a prestare ascolto alle conflittuali finalità umane. Ma non riusciamo mai a visualizzare in contemporanea queste due opposte istanze. Quasi quattro secoli dopo i primi disegni prospettici e a più di due secoli dall’invenzione della geometria descrittiva (ad opera di Gaspard Monge, un compatriota di Marey originario della stessa cittadina di Beaune in Borgogna), non esiste ancora un modo convincente per disegnare quello spazio controverso che è quasi sempre un edificio. È difficile credere che i potenti strumenti di visualizzazione che possediamo oggi siano ancora incapaci di fare più di un Leonardo, di un Dürer o di un Piero della Francesca.^{IX} Dovremmo infine poter pensare a un edificio come se ci trovassimo a *navigare* attraverso un insieme di dati controversi, come se fosse una serie animata di progetti, realizzati e abbandonati, come traiettorie mutevoli e cangianti di perizie e definizioni incerte, di materiali e di tecnologie edilizie recalcitranti, di interessi di utenti, di valutazioni di gruppi di interessi. In altre parole, dovremmo pensare a un edificio come se fosse un modulatore mobile che regola le diverse intensità di impegno, che riorienta l’attenzione degli utenti, mischia e riunisce le persone, *concentra* i flussi degli attori e li *distribuisce* in modo da *comporre* una forza produttiva nello spazio-tempo. Piuttosto che occupare pacificamente uno spazio analogico distinto, un edificio-in-movimento lascia alle sue spalle gli spazi etichettati e considerati chiusi per navigare facilmente in circuiti aperti. Ecco perché, come un gabbiano in volo in uno spazio complesso, multiverso e controverso, un edificio appare composto di aperture e chiusure che permettono, impediscono e perfino cambiano la velocità degli attori che vi galleggiano liberamente intorno, i dati e le risorse, i collegamenti e le opinioni, tutti presenti in orbita, collegati in una rete e mai confinati in recinzioni statiche (vedi il progetto MACOSPOL, www.macospol.eu e www.designinaction.eu).

Ma uno degli altri vantaggi che porterebbe l’immaginare un edificio come un gabbiano in volo, sarebbe la possibilità di fare a meno del contesto. “Il contesto puzza,” ha affermato Koolhaas. Ma puzza soltanto perché rimane sul posto troppo a lungo e finisce per marcire. Il contesto non puzzerebbe così tanto se potessimo vedere che anch’esso si muove e si iscrive in un flusso esattamente come gli edifici. Che cosa è un contesto durante il “volo”? È composto delle molte dimensioni che interferiscono in ogni fase sullo sviluppo di un progetto. Il “contesto” è questa breve parola che riassume tutti i diversi elementi che bombardano il progetto fin dall’inizio: il dilagare delle mode in seguito agli articoli di critica apparsi nelle riviste di architettura, i

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

clichés inculcati nelle menti di taluni clienti, le abitudini radicate nelle normative, le tipologie che i docenti insegnano nelle scuole d'arte e di progettazione, le abitudini visive che rendono i vicini ostili alle nuove abitudini visive che si vanno formando, ecc. E naturalmente, ogni nuovo progetto modifica tutti gli elementi che esso prova a contestualizzare e provoca mutamenti contestuali, proprio come una macchina di Takamatsu.^x In questo senso, un progetto di costruzione somiglia molto più a un'ecologia complessa che a un oggetto statico nello spazio euclideo. Come hanno mostrato molti architetti e teorici dell'architettura, la biologia offre metafore certamente più appropriate per parlare degli edifici.^{xi}

Finché non avremo trovato un modo per fare con le costruzioni l'inverso di ciò che Marey è riuscito per fare con i voli degli uccelli e i galoppi dei cavalli, la teoria architettonica sarà un'attività parassita che aggiunge "dimensioni" storiche, filosofiche, stilistiche e semiotiche a una concezione del costruire che è rimasta fondamentale sempre la stessa.^{xii} In altre parole, invece di analizzare l'effetto del surrealismo sul pensiero e sulla filosofia progettuale di Rem Koolhaas, dovremmo piuttosto tentare di comprendere lo strano comportamento della gommapiuma nel modello che cerchiamo arditamente di realizzare nel nostro studio; invece di riferirci al simbolismo implicito nell'architettura dei laboratori Richards di ricerca medica in Pensilvania o di un'altra costruzione ad uso scientifico, dovremmo seguire le l'uso che ne viene fatto, le reazioni dei suoi utenti, che possono rispettare scrupolosamente o maltrattare l'edificio dopo la sua costruzione, generando in questo caso trattative spinose con il suo architetto Louis Kahn, riguardo alle aperture ed alla luce naturale. Invece di spiegare la costruzione del complesso di Chandigarh con vincoli economici o con il frivolo repertorio concettuale dello stile moderno di Le Corbusier o la sua unica esperienza non europea con i piani regolatori, dovremmo osservare meglio le molteplici manifestazioni di ricalcitranza di un edificio, il suo modo di resistere ai venti, alla luce solare ed al microclima dell'Himalaya, ecc. Solo producendo rendiconti *terrestri* di edifici e di processi di progettazione, seguendo una molteplicità di entità concrete negli spazi specifici e nei tempi della loro coesistenza, anziché riferirsi a strutture teoriche astratte al di fuori dell'architettura, la teoria architettonica potrà diventare un campo importante per gli architetti, per gli utenti finali, per i promotori e per i costruttori. E' questo il nuovo compito per la teoria architettonica: trovare l'equivalente della pistola fotografica di Marey ed affrontare l'ardua impresa

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

di inventare un vocabolario visivo che infine renderà giustizia alla natura “oggettuale” degli edifici, in contrasto con la loro stanca ed obsoleta natura “oggettiva”.

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

NETWORKS

- I Dalibor Vesely, *Architecture in the Age of Divided Representation: The Questions of Creativity in the Shadow of Production* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004). Steven Holl, Juhani Pallasmaa e Alberto Pérez-Gómez, *Question of Perception: Phenomenology of Architecture* (San Francisco: William Stout, 2006).
- II Tom Porter, *How Architects Visualize* (New York: Van nostrand Reinhold, 1979).
- III Akiko Busch, *The Art of Architectural Model* (New York: Design Press, 19991).
- IV Horst Bredekamp, "Franck Gehry and the Art of Drawing", in *Gehry draws*, eds. Mark Rappolt e Robert Violette (Cambridge, MA: MIT Press 2004), 11-29.
- V Albena Yaneva, "How Buildings 'Surprise': The Renovation of the Alte Aula in Vienna," les représentations en perspective dans le projet the Renovation of the *Alte Aula* in Vienna," *Science Studies: An interdisciplinary journal of Science and Technology Studies*, edizione speciale "Understanding Architecture, Accounting Society," 21(1), 2008 (in stampa)
- VI Nella pratica di Rem koolhaas; vedi Albena Yaneva, "Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design," *Social Studies of Science* 35 (2005): 867-894
- VII Nella pratica di Kengo Kuma; vedi Sophie Houdart, "Des multiples manières d'être réel - Les représentations en perspective dans le projet d'architecture," *Terrain* 46 (2006): 107-122
- VIII Juan Bonta, *Architecture and Its Interpretation: A Study of Expressive Systems in Architecture* (New York: Rizzoli, 1979). Charles Jencks e George Baird, *Meaning in Architecture* (London: Barrie & Rockliff, The Cresset Press, 1969). Robert Venturi e Denise Scott Brown, *Architecture as Signs and Systems* (Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press, 2004).
- IX Bruno Latour, "The Space of Controversies", *New Geographies* 1, no. 1 (2008): 122-136.
- X Félix Guattari, "Les machines architecturales de Shin Takamatsu" *Chimères* 21 (inverno 1994): 127-141.
- XI Antoine Picon e Alessandra Ponte, *Architecture and the Sciences: Exchanging Metaphors* (New York: Princeton Architectural Press, 2003).
- XII Anthony Douglas King, *Buildings and Society: Essays on the Social Development of the Built Environment* (London and New York: Routledge, 1997). Ian Borden e Jane Rendell, *Inter Sections: Architectural Histories and Critical Theories* (London and New York: Routledge, 2000).