

RIFERIMENTI posologia consigliata

Non esistono regole la cui applicazione garantisca il buon esito di un progetto.

Quando si progetta si avverte sempre l'incertezza dell'azzardo, del rischio.

Questo rende il nostro lavoro così bello e appassionante, così vive le polemiche intorno ad esso e, sovente, tanto estremi i giudizi.

Pur avvertendo questa irrinunciabile condizione di soggettività, di responsabilità individuale, e pur sapendo che da un certo momento in poi dovremo navigare a vista, assumerci cioè quei rischi nel decidere quale configurazione dare al nostro progetto, pur sussistendo tutto ciò, sappiamo anche di non essere soli nel nostro lavoro.

Nel tempo si è accumulato un vastissimo sedimento di repertori: architetture indimenticabili, antiche, recenti, contemporanee. Ognuno di noi avverte una speciale vicinanza verso alcune opere, verso alcuni autori, in misura diversa l'uno dall'altro. Solo in qualche caso la convergenza è (quasi) ecumenica: quando ci si trova davanti al lavoro di Maestri. In realtà ognuno di noi tende a costruirsi un personale Olimpo, un proprio Pantheon, che registra con gerarchie private i **RIFERIMENTI** selezionati, quelli ritenuti determinanti.

Le opere che guardiamo con ammirazione, con particolare slancio, sono quelle più vicine alla nostra sensibilità, sono architetture/progetti che ci sembra di riconoscere, che ci consentono di mettere a fuoco dei principi, delle strategie ricostruibili. Ma se non vi è ancora una attitudine critica, se ci si trova nella condizione di iniziare un percorso formativo, è molto difficile distinguere nella vastissima produzione esistente

DCNHICDF Domande Che Nessuno Ha Il Coraggio Di Fare

(senza un acronimo non si va da nessuna parte)

Come si fa a riconoscere un RIFERIMENTO?

Almeno due requisiti preliminari: innanzitutto deve trattarsi di una architettura o di un progetto che attira il nostro interesse. Successivamente bisognerà indagare sull'autore: dove si è formato, in quale ambiente intellettuale, in che periodo, quali siano le altre sue opere, con chi abbia lavorato, cosa abbia scritto, cosa si sia scritto su di lui. A questo punto saranno entrati nel quadro del **R** individuato inizialmente, molti altri nomi, altri autori: bisognerà ricostruire una specie di mappatura, allargando il campo di indagine, cercando di fissare delle gerarchie. Ad esempio potrà capitare di incontrare dei nomi che hanno ancora maggior rilevanza rispetto al **R** iniziale. In tal caso si tralascia la prima scelta e si punta su quella che appare più significativa, ricostruendo un inizio di genealogia.

Quanti RIFERIMENTI bisogna assumere?

Tutti quelli che volete, ma attenzione: per ogni opera, per ogni autore, è necessario svolgere quel protocollo che indicavamo prima: indagare sulla produzione, sui debiti culturali, sul contesto storico etc. etc. Dunque sarà meglio non estendere troppo la rete dei **R**, perché inevitabilmente verranno fuori altri nomi, concatenati al primo.

E se il RIFERIMENTO scelto è sbagliato?

Non esistono **R** sbagliati, ma è possibile imbattersi in epigoni, cioè in autori che, a loro volta, si siano formati studiando altri autori di maggior rilevanza. Facile scoprire se si tratta di un "minore": non c'è letteratura che lo riguardi, non ha scritto quasi nulla, e se si trovano articoli su di lui, vi

saranno di certo dei rimandi ad altre figure che possano avere avuto influenza sulla sua opera. Se non c'è nulla sull'autore individuato, allora sì, può essere che ci siamo lasciati incantare da un autore/progetto inadatto (caramelle dagli sconosciuti!). Giriamo alla larga: non è sbagliato, ma non è neanche un **R**...

Aevate indicato anche l'Architettura popolare come RIFERIMENTO; cioè?

L'Architettura popolare che può essere assunta è quella che, nel corso degli anni, mostra una propria permanenza, presenta alcune soluzioni (ad es. un tipo di finestra, di copertura, una organizzazione distributiva, alcuni congegni costruttivi) che attraversano il tempo: segno di un equilibrio raggiunto fra risorse economiche, materiali disponibili, capacità tecniche. Può trattarsi di tecniche costruttive superate, inattuali, ma meritano egualmente rispetto ed attenzione perché, in Architettura, spesso i segni (le "parole" del nostro linguaggio), sopravvivono anche quando le ragioni costruttive sono venute meno. Diceva Auguste Perret (uno dei maestri di LC) che la lingua madre dell'architettura è la costruzione.

Faccio confusione: un RIFERIMENTO si usa per la Venustas, per la Firmitas o per la Utilitas?

Multiuso. Il **R** è multiuso: può aiutarci a riconoscere un modo di comporre, di utilizzare soluzioni formali (ad esempio una rotazione di assi, una cerniera spaziale), ma può suggerire strategie più generali (come rendere espressiva l'imprecisione di un materiale, come accostare tra loro tecnologie diverse), o anche può essere utilizzato per risolvere alcuni problemi ricorrenti (l'attacco a terra, le soluzioni di angolo, come disporre la scala), o risolvere questioni distributive (organizzazione delle funzioni, loro dimensionamento, soluzioni di testate), può suggerire tecniche di rappresentazione. L'importante è riconoscerne la utilità, sapere come avvalercene nel nostro progetto, altrimenti il **R** diventa un alibi, un santino: viene sbandierato come garanzia (Denominazione di Origine Controllata).

Quindi uso un R anche per un particolare? Mi serve per risolvere un attacco trave/muro, scala/pilastro etc.?

Solo se lo hai davvero capito: se riusciresti a realizzarlo con le tue mani (esageriamo!), solo se riesci a disegnarlo a memoria, senza guardare il dettaglio di **R**

Cultura Materiale. Avete parlato di Cultura Materiale, ma cos'è?

Una bella Storia. La Storia della CM è una disciplina relativamente recente si deve ad un gruppo di studiosi polacchi che fondarono poi l'*Instytut Historii Kultury Materialnej*. Le ragioni profonde di queste ricerche, inizialmente sperimentali, riguardavano la confutazione di una falsa verità imposta dal Nazismo: che la Polonia fosse una provincia tedesca, priva di una propria identità storica, per giustificare la forzata annessione del 1939. E questo assunto venne sostenuto distruggendo documenti, biblioteche intere, pur di cancellare le tracce di una storia polacca. Ma i ricercatori documentarono la identità polacca attraverso prove non eliminabili: il modo di fare il pane, le tecniche di coltivazione del suolo, la costruzione delle case... raccogliendo indizi materiali che confermavano l'esistenza di una cultura, e di una storia e di una civiltà Polacca attraverso i materiali. La rivista *Les Annales*, fondata da Marc Bloch e Lucien Febvre nel 1929, ha rappresentato per decenni uno straordinario presidio scientifico per gli studi in questo ambito.

Sì, ma a noi..?

Invece sì che vi importa: se non riuscite a cogliere le differenze tra una buona ed una cattiva architettura, tra un **R** valido ed uno fasullo, è proprio perché avete ancora scarsa confidenza con gli aspetti materiali della Architettura. Senza la Costruzione, la conoscenza delle ragioni, delle logiche della costruzione, non c'è cultura architettonica. Può esservi una cultura figurativa, certo, ma non architettonica. Gianni Vattimo, ne *Le avventure della differenza*, Milano, 2001, sviluppa –

tra l'altro – la tesi fondante che la identità si costruisce attraverso il riconoscimento delle differenze.

Questa storia della Geometria che insistete tanto... Com'è che funziona?

Uno strumento, ma anche un principio logico, di ordine mentale. Siete portati a pensare subito all'angolo retto (che comunque ha il suo perché: cfr. *Le poème de l'angle droit*, 1955, LC), ma le geometrie sono tante, rappresentano un sistema di rappresentazione del mondo fisico (e non...!). Una mediazione intellettuale tra l'informale, l'organico che appare caotico intorno a noi e dei principi ordinatori nascosti che possono essere rivelati attraverso una osservazione acuta, attenta, paziente, curiosa. All'inverso, servirsi di principi geometrici ci consente di governare la dialettica complessa di un progetto, laddove spingono e urgono e si disturbano tra loro diverse esigenze e vincoli. Affidarsi a strumenti (strumenti, non fini: la confusione tra mezzi e fini è alla base di ogni disastro piccolo o grande che riguardi noi e l'umanità in genere!) geometrici può aiutarci molto; non è indispensabile, ma semplifica.

Induzione. Insistete con l'approccio induttivo. Ma perché?

Il paradigma induttivo (Carlo Ginzburg in Spie: radici di un paradigma indiziario, contenuto in Miti, emblemi spie, dello stesso autore, Torino, 1978 (è inserito in bibliografia, ne scrive in modo esemplare), continuiamo a proporvelo non solo come metodo per apprendere (dal particolare all'universale), ma come principio per affrontare il Progetto. Indurre vuol dire ritrovare, dalla osservazione di dettagli, da elementi marginali, le logiche che restituiscono una quadro di insieme, che rivelano un principio ordinatore. Sherlock Holmes era una maestro nella osservazione induttiva, anche se nelle traduzioni (errate) si trova sempre la espressione "... deduco che...". Abbiamo già insistito nel dire che non vi sono regole certe che garantiscano il buon esito di un progetto: la nostra disciplina non dispone di uno statuto scientifico solido come altre discipline. Se così fosse, avremmo solo splendide architetture intorno a noi... però tutti gli edifici stanno in piedi (salvo eccezionali patologie) perché la Scienza delle Costruzioni, il calcolo strutturale, la Meccanica, sono discipline che dispongono di consolidati statuti scientifici. Però è vero che quando proviamo a sviluppare un progetto, dopo aver inquadrato i vari sistemi di vincolo, il programma funzionale e disponendo di alcuni **R**, dobbiamo pur mettere in moto il processo di ideazione. Sembrerebbe che in questo snodo sia presente la responsabilità individuale, il rischio dell'arbitrio, di più: il destino stesso del progetto. Pensiamo che NO, non sia così. Riteniamo che il punto di partenza possa essere addirittura indifferente rispetto alla qualità finale del progetto. Purché le scelte che conseguiranno riescano ad avere uno sviluppo razionale. Perché un progetto, la forma finale di un progetto, è un risultato. Il frutto di innumerevoli compromessi, incidenti di percorso, correzioni, rinunce, aggiustamenti, dunque non un percorso deduttivo (dal generale al particolare). Non fisso prima la forma dell'edificio e poi risolvo tutti gli aspetti distributivi, tecnologici, costruttivi fino al dettaglio. Arrivo alla forma dopo aver risolto e neutralizzato tutte le difficoltà che si sono presentate tra una prima prefigurazione (pretestuosa: mi è servita come *start up*) e la configurazione finale, che può anche essere molto, ma molto diversa dalla prima intenzione. In base alla cultura ed alla sensibilità che ciascuno di noi si ritrova.

Quindi l'idea vale il 5%?

C'è una sopravvalutazione della idea originale, dell'intuizione salvifica, del progetto come pensiero creativo. L'architetto non è un pubblicitario, o almeno non dovrebbe esserlo. Siamo circondati da architetture che hanno grande risalto mediatico, frutto di idee formali sorprendenti, edifici che sono spettacolari, producono veri e propri shock visivi. L'immaginario giovanile (e non solo quello) ne è affascinato, attratto. Anche a noi piacciono molto (non sempre, ma spesso), però... però abbiamo un dubbio sempre meno incerto: che non si tratti più di Architettura, nel senso vitruviano

del termine (*Firmitas, Utilitas e Venustas*), che si tratti invece di una nuova disciplina, allo stato nascente. Come abbiamo già visto verificarsi in un recente passato: nuove forme di espressione artistica (il Cinema, la Fotografia, i Cartoons, la stessa Televisione), con propri (e diversi) statuti scientifici, con propri (e diversi) paradigmi critici. Gonçalo Byrne parlava di “Architetture di intrattenimento”, Giancarlo Carnevale di “Plastica Urbana”, in ogni caso una nuova disciplina, vicina, contigua all’Architettura, ma destinata ad una propria autonomia.

Altra cosa è il progetto come faticosa mediazione tra Forma, Funzione, Costruzione, così come dicevamo prima. No il 5% è eccessivo: diciamo il 3%!

Perché dovremmo disegnare a mano libera?

A mano. A mano, non a mano libera. Perché vorremo che ragionaste di più sulle vostre scelte. Ogni segno sul foglio, in architettura, genera conseguenze, richiede la scelta di materiali, di competenze tecniche, di strumenti per la messa in opera, di calcoli. Disegnare a mano, costringe ad interrogarsi sull’esattezza dei segni. Vi sono diversi livelli di ragionamento e, quindi, di rappresentazione. Il primo, in senso cronologico, ma anche di importanza, riguarda la prefigurazione, quando da una prima immaginazione si cerca di fissare su carta le scelte di progetto, di fissare dei rapporti, delle opzioni formali: lo schizzo (stenografia del pensiero secondo Massimo Scolari). Ognuno di noi ha un proprio modo di descrivere le idee, così come ha una diversa grafia, dovrete cominciare a cercare il vostro modo di ragionare con il disegno, con la vostra rappresentazione. Poi c’è il disegno che verifica le dimensioni, la plausibilità delle scelte funzionali, strutturali, in genere sono proiezioni orizzontali – possono essere geometriche, ma anche a mano “libera”, se le idee sono chiare – in questa fase si passa, necessariamente, da una scala ad una altra, anche di dettaglio, e spesso occorrono sezioni verticali. Per controllare, per verificare, ad es., che la posizione delle rampe non sia sbagliata. Altri livelli interverranno: rappresentazioni più rigorose, che analizzino più opzioni, o planimetrie che separino i problemi utilizzando *layers*, e sempre, sempre, di fianco o sui margini dei fogli, interverranno appunti, schizzi più o meno invadenti: una sorta di mormorio, un ragionare sommerso che – di lato – ci accompagnerà via via che il progetto prenderà forma, prenderà corpo.

E il disegno digitale?

Ma certo che è utile: ci sono programmi che ci permettono di modellare i progetti, verificando sequenze prospettiche, controllando volumi, superfici, con esattezza. Programmi che ricavano sezioni, prospetti, che ci permettono di valutare le ombre. Strumenti utili che facilitano, semplificano. Strumenti. Il disegno a mano implica un pensiero, un ragionamento che si sta precisando, mentre si sviluppa, quello digitale – quasi sempre – interviene quando i giochi son già fatti, tende a dare un rigore, non rappresenta le incertezze, i ripensamenti, le variazioni. Un modo di disegnare che non ammette pentimenti. Ha una propria, originaria, genetica, rigidità. Strumento prezioso il computer, ma la mano, ah, la mano...