

# Franco Purini

## Un disegno plurale

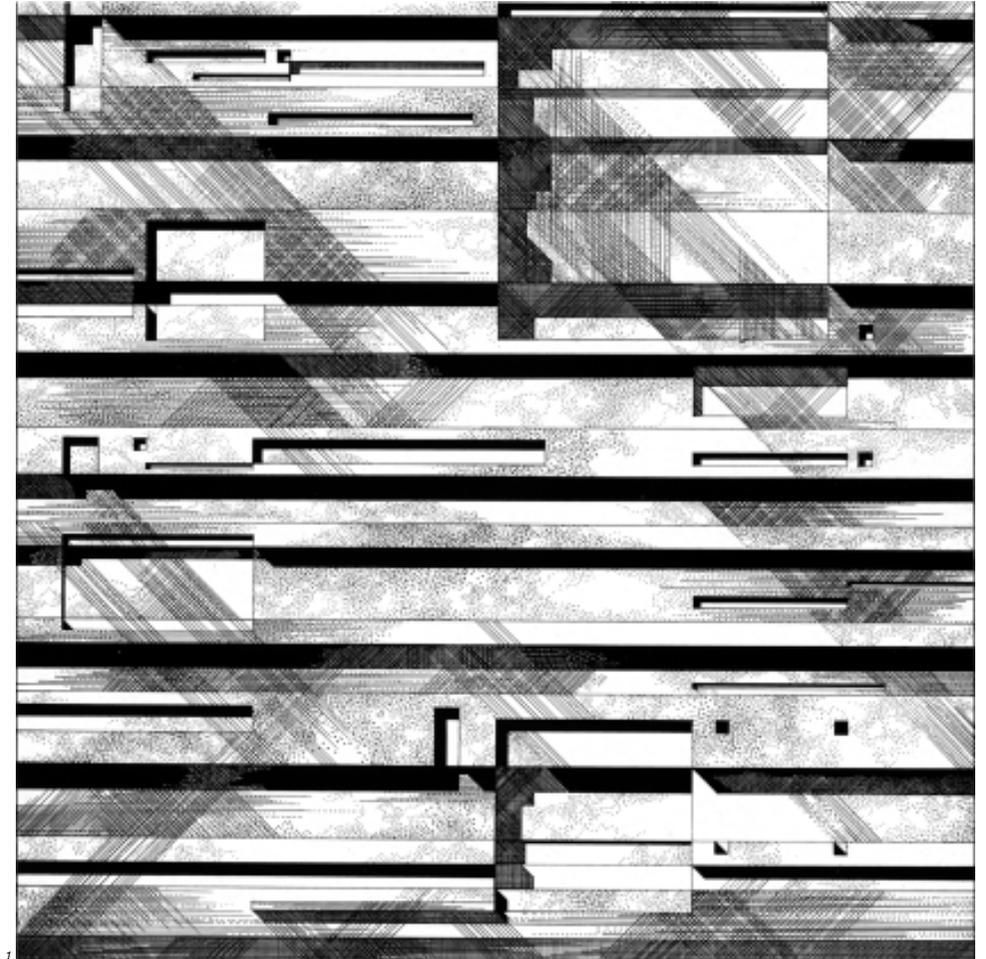
*Le misure sono là, dentro le cose. Le cose possono salire fino al cielo e discendere in terra senza cambiare di misura.*

Constantin Brancusi

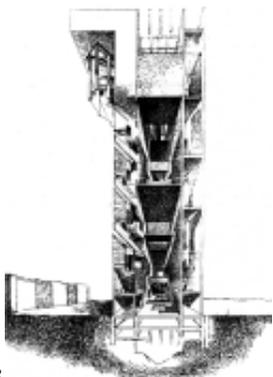
### Una premessa

Quello attuale è notoriamente il *tempo dell'immagine*. Dal cinema alla pubblicità, dai media alla moda, dall'architettura allo spettacolo, dal paesaggio all'arte, il *visivo* è divenuto l'elemento dominante del mondo occidentale, influenzando profondamente la sfera individuale e quella sociale. Un visivo che nell'*età della globalizzazione* intende rivelare gli orizzonti infiniti del macrocosmo nonché quelli, altrettanto infiniti, del microcosmo, costruendo così una potente metafora della totalità. Con il termine *immagine* si intende qui sia l'*icona mediatica*, che dall'informazione alla moda si fa luogo delle grandi mitologie collettive contemporanee, sia l'*icona ambientale*, e cioè il risultato spaziale e figurativo al quale pervengono singoli punti del contesto paesistico, urbano e architettonico, sia, ancora, l'*icona artistica*, ovvero l'apparenza icastica e spesso sconvolgente dell'opera d'arte. Il primato del visivo, che nella videoarte e nei videoclip sfida con l'ermetismo del significato e con la velocità delle immagini la capacità di cogliere i contenuti che esprime, mette in scena una radicale ambivalenza. Nella sua doppia natura di *riproduzione* del reale e di costruzione di un reale possibile – ossia anche impossibile, se non nella sfera della virtualità – il visivo mette in scena in termini oggi estremi la condizione del *simulacro*, ovvero quella sospensione del mondo tra realtà e rap-

presentazione, tra verità e falsità e tra assenza e presenza che pervade da almeno due decenni ogni aspetto del mondo globalizzato. Una condizione che trova il suo momento più coinvolgente nella Las Vegas *postventuriana*, luogo di un rispecchiamento narcisistico e straniato della città in una *duplicazione* temporale e semantica. Una *città delle città*, un paradossale e inquietante museo di frammenti urbani. Dato il dominio del visivo si potrebbe pensare che il disegno viva nell'architettura una energica rinascita. In realtà le cose non stanno così. Nelle discipline del costruire il disegno appare oggi diviso tra *storia* e *scienza* nel senso che per un verso esso conferma il proprio ruolo insostituibile nell'indagine storica sui monumenti, facendosi in tal modo *documento* relativo alla loro natura tipologica, al loro impianto tettonico, al loro ordito spaziale e agli apparati descrittivi che li determinano; per l'altro, a seguito della rivoluzione digitale, esso si fa *testo scientifico*, si fa teorema applicato, algoritmo che protegge i suoi contenuti in una figurabilità accelerata e misteriosa. Tra gli estremi della storia e della scienza sembra essere venuto meno il centro rappresentato dall'*arte*, ovvero sembra essere entrato in un cono d'ombra il disegno che si situa nella dimensione imprevedibile della scena estetica. Se nel disegno di architettura non si recupererà al più presto la dimensione artistica esso è destinato a perdere, compreso il disegno digitale, gran parte della sua identità. Un'identità di cui è possibile parlare solo dopo un itinerario lungo e diversificato, che sarà sintetizzato nelle considerazioni che seguiranno.



1  
Vibrazioni orizzontali, 1999



2



3

### Un'avvertenza

Ogni volta che si parla di disegno non è mai superfluo ricordare una cosa ovvia, e cioè che senza di esso non è possibile alcuna vera conoscenza delle cose. Il *potere risolutivo* della linea è infatti l'unico mezzo di cui si dispone per comprendere con una esattezza soddisfacente la struttura dei corpi che compongono il mondo visibile. La linea è ciò che unisce e separa. Nessuna fotografia, neppure la più nitida, può mostrare meglio di un disegno il divaricarsi di un ramo dal tronco di un albero, l'innesto su di esso delle foglie, la disposizione sulla loro superficie delle nervature, progressivamente più sottili fino a farsi un'impalpabile ragnatela che riproduce in piccolo, come un fratale, la figura dell'albero intero, racchiudendo in un solido cerchio il macrocosmo e il microcosmo, il principio e il suo sviluppo. Se questo è vero per chiunque – basti pensare all'importanza dei disegni anatomici nella formazione di un medico – per un architetto, che agisce sul mondo fisico, il disegno è letteralmente *lo sguardo*. Alla luce di queste considerazioni, incontestabili ma, a quanto pare, non da tutti condivise, è sconcertante assistere alla continua erosione alla quale è sottoposto l'insegnamento del disegno nelle scuole di architettura italiane.

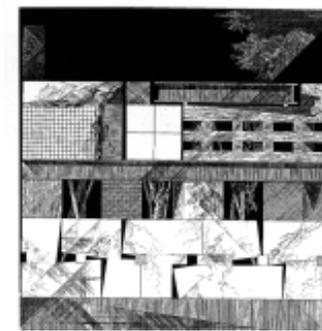
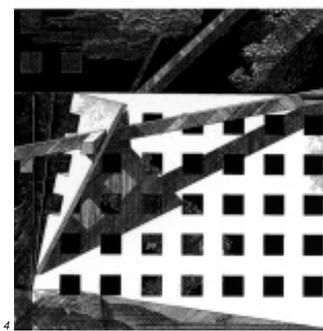
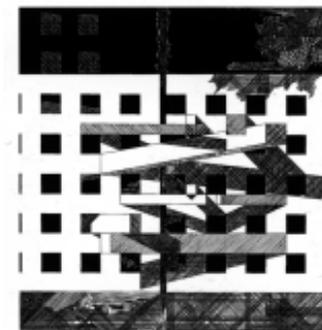
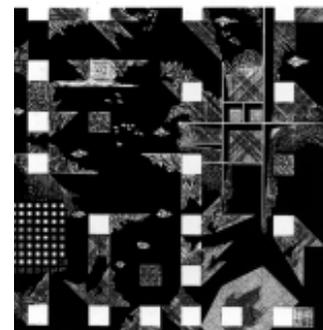
### Comprendere un edificio

Per quanto si è detto nel paragrafo precedente un edificio, anche molto semplice, non può essere compreso nella sua identità formale complessiva, nella sua logica formativa, nelle sue singole parti e nelle connessioni che le legano, nel suo rapporto con il contesto paesistico e urbano in cui sorge senza l'intervento del disegno. Rilevare un manufatto è un'operazione attraverso la quale prende progressivamente forma un *progetto ermeneutico* che *ricrea* l'edificio a partire dall'interpretazione del suo ordito metrico e della sua configurazione tettonica. Ricostruiti così gli aspetti riguardanti la *struttura genetica* dell'edificio di solito espressa nella sua organizzazione planimetrica, il disegno di rilievo può affrontare la descrizione delle sequenze spaziali che essa contiene e della tessitura materica che le definisce, restituendo assieme alla costituzione fisica dell'oggetto anche i suoi contenuti linguistici. Contenuti ai quali non si perviene senza un'intelligenza di come gli elementi della costruzione sono stati assemblati

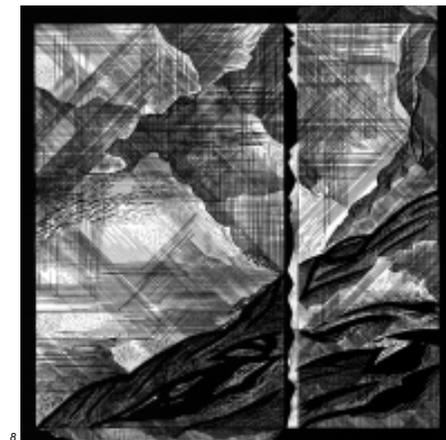
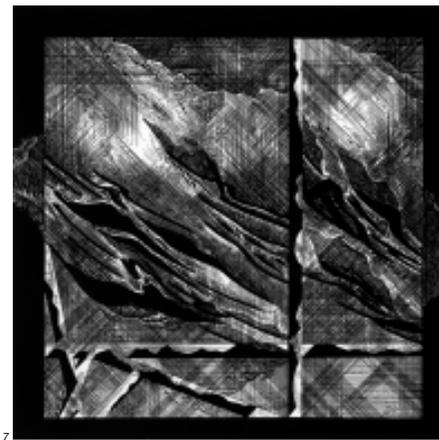
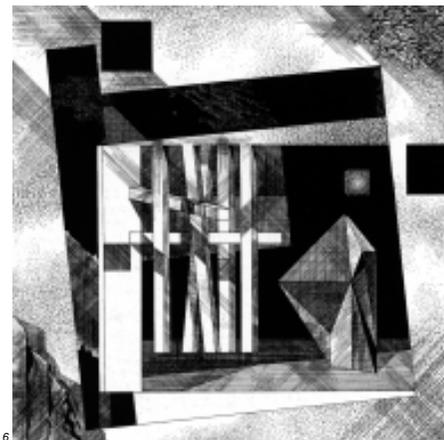
in vista di una loro coesione duratura. Una volta che i nessi linguistici sono stati decifrati emerge infine il significato più interno e in qualche caso *segreto* dell'edificio, ovvero la sua *temporalità*, vale a dire il modo attraverso il quale il particolare passato da cui esso proviene e con il quale stabilisce una *differenza*, il suo presente e il suo futuro si organizzano in un racconto coerente e riconoscibile. Non c'è altro mezzo che il disegno di rilievo nel momento stesso in cui è anche un *discorso critico* sull'opera che si sta interrogando, perché questo racconto, che è sempre *creativo*, possa essere scritto. C'è da aggiungere, come insegnano gli studi di Saverio Muratori, Gianfranco Caniggia, Giancarlo Cataldi e Gian Luigi Maffei, che senza il rilievo non è possibile alcuna autentica conoscenza della città.

### Lo sfondo

Come è noto rappresentare l'architettura è un'operazione estremamente complessa, notevolmente ambigua, largamente imprevedibile nei suoi esiti. Anche se si possiede un corredo teorico soddisfacente o anche, in qualche caso, piuttosto consistente, nonché il talento necessario, il risultato dell'insieme degli elaborati grafici chiamati a comunicare le intenzioni architettoniche finisce con il non corrispondere spesso alle aspettative. Occorre infatti che il contenuto documentario del disegno sia trasceso in un'immagine dotata di un plusvalore semantico che generalizzi il valore contingente dell'opera oggetto della rappresentazione, spingendo questa verso le aree del simbolo, dell'allegoria, dell'ideogramma sintetico e allusivo. Solo agendo a questo livello il messaggio grafico raggiunge il suo destinatario, proponendosi peraltro più come un enigma che come una *spiegazione*. Il disegno è poi ambiguo perché, come si vedrà meglio più avanti, è in competizione genetica con l'opera cui darà vita. È imprevedibile in quanto occorre mettere in sintonia l'uso dei codici convenzionali con la deriva soggettiva ad essi impressa da chi li adopera. Va infine ricordato un aspetto importante dell'immagine, sul quale si tornerà più avanti. Un'immagine propone sempre l'ambivalenza originaria tra il suo essere qualcosa che *rinvia* ad altro da sé, di cui è *simulacro*, e la sua natura *autonoma*, qualcosa che ha una sua realtà propria che la rende necessaria.



2  
Progetto di un edificio lamellare, 1968  
studio della sezione trasversale  
3  
Studio per una torre, 1998  
4  
Toccare, stratificare, diradare, connettere,  
schermare, comprimere, bordare, sovrapporre.  
Dalla serie "Come si agisce dentro l'architettura", 1993



### Una particolarità strutturale

Qualsiasi elaborato grafico possiede almeno tre livelli di lettura. Il primo si può definire come il piano della *referenzialità diretta*. Il disegno contiene un certo numero di informazioni, alcune più evidenti, altre accessibili solo a un secondo e terzo sguardo, per cui si configura come una vera e propria *memoria* delle decisioni progettuali e delle sue fasi. Il ruolo del disegno come *memoria* è, tra l'altro, uno degli aspetti fondamentali dell'esercizio grafico. Le notissime e suggestive tavole di particolari costruttivi eseguite a mano libera da Mario Ridolfi, recentemente riedite da Francesco Cellini e Claudio D'Amato, sono esempi autorevoli di un disegno che si autostratifica per accumulo di notazioni, rimandi, frammenti, costituendosi come palinsesto di un percorso ideativo in cui il tempo dell'esistenza pervade l'opera in una continuità assoluta, che si risolve in unità e in una coincidenza di espressione e di vita. Il secondo livello consiste in qualcosa che si potrebbe chiamare l'*ambito metaforico*. Linee e volumi, ombre e campiture, costruzioni geometriche e scorci prospettici oltrepassano il loro

compito informativo e si compongono in un *discorso* che ha per oggetto, ad esempio, la finalità dell'architettura nell'esistenza umana, il senso della città, la relazione tra uomo e natura. Le prospettive lecorbuseriane che fecero conoscere la *Città di tre milioni di abitanti* sono da questo punto di vista immagini a tutt'oggi insuperate. Esse *parlano* di una nuova stagione di concordia nel tormentato rapporto tra la *tecnica* e l'*abitare*. Un abitare che richiede all'uomo un respiro geografico, un potente afflato cartesiano che illumina magnificamente sulla possibilità che la modernità offriva, nei primi decenni del secolo, di ripensare totalmente l'idea stessa di organismo urbano, trasformando l'utopia in realtà costruita. Osservando con attenzione queste vedute a volo d'uccello, eredi dei *panorami* ottocenteschi, emergono in filigrana le sottostanti strutture iconografiche, ovvero la *piramide* e la *scala*, classici emblemi di un percorso ascendente. Il simbolo di una progressione verso l'alto permea dunque l'intera scena, innestando su ciò che è visivamente esplicito un valore nascosto. Il terzo significato espresso da un disegno si configura



5  
Teatrino n°1  
Dalla serie "Teatrini" (5 disegni), 1997  
6  
Teatrino n°2  
Dalla serie "Teatrini" (5 disegni), 1997  
7  
Superficie n°7  
Dalla serie "Superfici" (7 disegni), 1994  
8  
Superficie n°3  
Dalla serie "Superfici" (7 disegni), 1994  
9  
Il nome dell'anonimato  
Dalla serie "Repertori moderni" (8 disegni), 1989

come un piano *autonomo* del contenuto. Il disegno ha già dato le sue informazioni, ha già espresso i suoi aspetti metaforici e può finalmente liberare il suo consistere finale in un puro sistema di segni, nel quale il lato compositivo assume un'importanza determinante, elevando il disegno stesso alla dignità di un prodotto artistico che basta a se stesso. Nei disegni di Aldo Rossi questo valore autonomo supera di gran lunga gli altri due. La stessa cosa avviene per le tele di Dario Passi, poetiche rievocazioni di una classicità perduta, invertebra in architettura dalla monumentalità semplice e solenne e per gli acquerelli di Massimo Scolari, nei quali un'atmosfera metafisica si sposa con una straordinaria capacità analitica, il tutto avvolto in uno stupore panottico e in un forte senso dell'origine. Anche le immagini visionarie dell'architetto statunitense Lebbeus Woods, pervase da incubi metropolitani che richiamano alla mente il mondo stravolto di William Burroughs propongono il loro valore artistico come prevalente. Nelle tavole architettoniche di Arduino Cantafora, che preferisce dipingere ad olio, quasi il tempo lungo di questa tecnica esprimesse meglio il carattere riflessivo del suo rapporto con l'architettura, la tensione della rappresentazione verso l'autonomia della pura forma pittorica è anch'essa predominante. Non può non essere notato, comunque, che nelle opere dell'architetto milanese, votato a una dolente poetica dell'assenza, prevalga la ricerca di un'eccessiva *profondità iconica*, che si fa alla fine ridondanza narrativa, abbandono a una corda sentimentale che lo porta a sfiorare pericolosamente la dimensione illustrativa. C'è da aggiungere infine che la successione di questi tre livelli di lettura di un disegno, che esprime anche una crescente importanza dei livelli stessi, si dà nell'esperienza concreta di una rappresentazione architettonica in una mescolanza di tempi diversi. All'interno di una fenomenologia dell'osservazione che li sovrappone e li scompone in dissolvenze alternate, in montaggi plurimi e simultanei questi livelli si compongono in avvincenti narrazioni.

#### Una dualità

La rappresentazione architettonica è una operazione notoriamente complessa, si diceva all'inizio. Complessa anche perché strutturalmente duplice. Quando si rappresenta un'architettura non ci si limita soltanto a mostrare una cosa che ancora non c'è – e che forse non ci sarà

mai o non ci potrà mai essere, ma anche che c'è già o che c'è stata e non c'è più – attraverso un sistema di notazione convenzionale, ovvero un codice. Tale codice, peraltro, è chiamato a parlare dell'oggetto rappresentato *in assenza* del suo autore, svolgendo così un ruolo testimoniale, con tutto ciò che ne consegue sul piano della facilità o della difficoltà della comunicazione. Ma tuttavia, al di là degli aspetti comunicativi, tale ruolo testimoniale si identifica soprattutto nel *mistero* sprigionato da qualsiasi discorso *indiretto* e per sua natura *traslato* nonché, in un certo senso, sempre *postumo*. La rappresentazione non consiste solo nella descrizione di un evento: se così fosse la parola e la scrittura forse sarebbero sufficienti, seppure con tutti i limiti che, ad esempio nell'interpretazione di alcuni brani di Vitruvio, il testo letterario pone alla sua traduzione in forme architettoniche. In realtà la rappresentazione vuole fare di più, vuole produrre *l'impressione del vero*. Essa dà luogo infatti a un *simulacro*, un modello analogico dell'oggetto rappresentato che può essere a volte *più vero del vero*, come avviene nel disegno digitale. Molti programmi, infatti, permettono di raggiungere risultati di uno sconcertante e perturbante *iperrealismo*. Tale intenzione è all'origine di un effetto particolare, quello dell'impressione di instabilità concettuale causata dalla compresenza di *verità/non verità, realtà/virtualità*. L'immagine *sembra* vera, ma nello stesso tempo chi la osserva si accorge che si tratta di una simulazione. Tuttavia, se la rappresentazione è un simulacro essa è anche, in sé stessa, una *realtà*. In quanto disegno un disegno è un oggetto fisico, un corpo. È concretezza cosale che afferma la propria volontà di esistere come tale. Ma non solo. Su un certo piano del significato anche l'immagine, che è pura virtualità, è totalmente *vera*. Essendo non solo una restituzione dell'aspetto di un'opera che si dovrà realizzare – ma anche di un'idea irrealizzabile, o già realizzata, – anche la sua interpretazione è più reale dell'opera costruita, se questa è considerata un'interpretazione di se stessa. Si determina in questo modo una dualità insondabile. La rappresentazione è nello stesso tempo vera e non vera, illusoria e allusiva. Qualsiasi tentativo di oltrepassare questa ambivalenza ha come oggetto lo spalancarsi di una vertigine concettuale che oppone a qualsiasi razionalizzazione gli spazi del fraintendimento, e della diversione, dell'errore. Spazi in ogni modo creativamente fecondi.

#### La scomparsa del luogo

Per tutta la sua lunga storia il disegno è stato disegno dei luoghi fisici e di cose concrete. Da qualche tempo esso è anche disegno dell'atopia, ovvero rivelazione della perdita di una relazione strutturale tra la realizzazione di un'architettura e il distretto terrestre, unico e irripetibile, nel quale essa si compie. Il disegno è oggi rappresentazione di ciò che, iscrivendosi nell'indifferenza del proprio insistere in un posto piuttosto che in un altro, guadagna o cerca di guadagnare un sensibile incremento di valore semantico. La scomparsa del luogo è frutto di due motivi interconnessi. La globalizzazione induce la *de-territorializzazione* del mondo, ovvero la cancellazione ideale delle sue tracce identitarie; nello stesso tempo l'informatica offre oggi al disegno, come suo campo di espressione, un *deserto* infinito – lo sterminato cibernazio – che finisce con l'espropriare del tutto la sua capacità di segnare nello spazio punti riconoscibili. Parallelamente l'oggetto architettonico si è trasformato in un *corpo immateriale*, ossimoro che traduce la finalità non più esplicita ma *mediata* e *mediatica* che il costruire architetture si è data da almeno un ventennio. Non è ancora chiaro se la scomparsa del luogo sia un evento grave o al contrario sia una risorsa. La *de-territorializzazione* produce turbamento e timore, smarrimento e indecisione, ma il *vuoto* che essa crea è anche fonte di stupore concettuale e di seduzione immaginifica. Come suggeriscono recenti ricerche quali quelle svolte a Roma da Adriana Soletti e Roberto De Rubertis e a Pescara da Livio Sacchi e Roberto Unali, il disegno *orfano del luogo* si sospende così, tra la mancanza di ogni relazione con l'orizzonte terrestre, sentita come l'irreparabile smarrimento di una vera coscienza del mondo, e questa stessa mancanza vissuta come la condizione prima di un nuovo universalismo del linguaggio, finalmente liberato dai suoi condizionamenti locali, che sono in qualche modo una forma di autoesclusione. Ritrovare l'*identità terrestre* del mondo, come ricorda Edgar Morin, è un impegno che il disegno deve assumersi per la sua parte: attraverso tale tentativo la rappresentazione potrà sicuramente scoprire una sua nuova frontiera, giocando sull'ambivalenza tra questo universalismo atopico e il riconoscimento in una altrettanto nuova di *narrazione* relativa a contesti ancora identificabili.



10

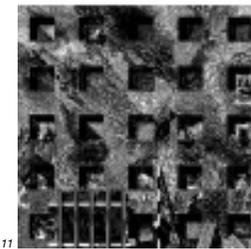
10

La grande orizzontale  
Dalla serie "Repertori moderni" (8 disegni), 1989

11

Il battello ebbro, il tempio colossale abbandonato,  
il muro che fu guardato a lungo, la solitudine e il  
ritrarsi preoccupato degli alberi all'apparizione  
della capanna rustica

Dalla serie "Around the shadow line. Beyond  
urban architecture" (30 disegni), 1984



11

### Sul disegno digitale

Il disegno elettronico, con i sofisticati programmi che consentono di controllare complessi processi compositivi, con le stupefacenti capacità di imitare le più varie *textures* dei materiali costruttivi, con la possibilità di orchestrare i più suggestivi e insieme *scientifici* effetti della luce sulle membrature, con la sua sempre maggiore efficacia nel mostrare l'inserimento dell'edificio nell'ambiente attraverso animazioni che visualizzano il percorso attorno all'edificio e dentro i suoi spazi, ottenendo risultati estremamente convincenti, ha aperto nuovi territori alla rappresentazione architettonica. Una rappresentazione che nel disegno elettronico fa sì che la dualità di cui si è parlato nel precedente paragrafo è ancora più evidente, in quanto la finzione della *verità apparente* è spinta all'estremo, al punto che alcune immagini sembrano autentiche fotografie di opere realizzate. In qualche modo, ai fini della verifica delle intenzioni progettuali, questi disegni *sostituiscono* pienamente la realizzazione. Ciò non costituisce un paradosso, ma segnala l'esistenza di un problema. Ma non è questo l'aspetto più significativo tra i tanti che questo nuovo disegno *freddo* presenta. Si è molto parlato e scritto negli ultimi anni sul ruolo che nell'età degli *immateriali* potrebbe giocare il computer per quanto riguarda il mondo aleatorio e metamorfico della progettazione. È diffusa l'opinione che le nuove tecnologie digitali siano in grado, come lo fu la scoperta della prospettiva nel Quattrocento, di provocare una profonda e irreversibile rivoluzione nel modo di pensare l'architettura. Probabilmente è ancora troppo presto per capire se questa mutazione epocale avverrà, e se si verificherà nelle prospettive palingenetiche auspiccate ad esempio da William J. Mitchell, uno dei più convinti profeti di questa nuova era. Ciò che si può per ora affermare con una relativa sicurezza è che la semplice e estesa convinzione che questa rivoluzione sia oggi in atto è già, di per sé, un fortissimo impulso alla ricerca di nuovi panorami concettuali e operativi. Alcune cose si possono comunque ritenere già acquisite. È senza dubbio avvenuta un'importante trasformazione nell'organizzazione dei numerosi materiali – materiali in senso gregottiano – che confluiscono nel progetto. Le mappe cognitive dell'architetto hanno subito un ridisegno totale, per il quale i singoli *blocchi* di informazioni sono dive-

nuti mentalmente più distinti e visibili. È nato così un nuovo modello relazionale che connette questi dati, in configurazioni polarizzate, che oggi il computer rende più facile elencare secondo classi coerenti – preorientate al progetto, quasi fossero semilavorati pronti ad essere ulteriormente elaborati. Si è affermato un nuovo immaginario fatto di figure metamorfiche, di ibridazioni, di inedite associazioni iconiche, di parallelismi tra forme simili. Si è diffusa una modalità compositiva basata sulla *campionatura* di scritte precedenti. Tale procedimento è tipico anche dalla attuale musica pop – per la quale è possibile *smontare* interi brani linguistici e prelevati dalla scena sonora contemporanea. Si è fatto strada un nuovo repertorio visivo composto di elementi tratti dalle geometrie complesse, dalla biologia, dalla mineralogia e dall'astronomia. Sfumature e trasparenze, opalescenze e durezza metalliche entrano direttamente nel pensiero progettuale come un *a priori* che determina nel suo insieme qualcosa che può essere riconosciuto come un *nuovo materiale*, una preziosa sostanza contenente infinite forme potenziali. Per contro occorre riconoscere, comunque, che a parte il controllo di superfici complesse – sono note fino alla saturazione le insidie varianti dell'anello di Moebius – il computer non sembra in verità aver prodotto finora un cambiamento radicale all'interno del territorio formativo dell'idea architettonica. Nella sua genesi questa appare ancora piena di imprevisti e di accidentalità, cosparsa di illuminazioni inaspettate, debitrice di altri tragitti tematici, rimasti almeno per adesso estranei ai circuiti infiniti dell'universo digitale. Forse la segreta speranza che nuove i sostenitori più entusiasti del ruolo centrale del computer nella progettazione consiste nel credere che esso sia il misterioso catalizzatore di un processo alchemico, un processo che finalmente faccia dell'avventura inventiva non più un percorso sconosciuto e rischioso, dagli esiti inaspettati, ma un tragitto programmato per fasi descrivibili, il garante di quel *metodo oggettivo* che da sempre affascina gli architetti meno in grado di accettare la natura caotica e casuale del ciclo creativo che è all'origine di qualsiasi architettura.

### Alcuni equivoci

Sulla rappresentazione, anche quella elettronica, persistono alcuni equivoci di fondo, alla base di reiterati malintesi

teorici e operativi. Il disegno non è solo uno strumento. Il suo aspetto strumentale è anzi notevolmente secondario, rispetto alla sua vera identità. Esso è infatti uno dei *luoghi di formazione* dell'idea architettonica, forse il più importante. Finché non c'è un disegno non si può in definitiva affermare che esista un pensiero formale, che la rappresentazione non si limita peraltro a far nascere ma che *costruisce* nei suoi lineamenti essenziali. *L'architettura come costruzione* trova il suo primo momento proprio nel disegno. Il ruolo comunicativo dell'espressione grafica viene subito dopo. Un altro equivoco riguarda la presunta *neutralità* della rappresentazione. In realtà essa è sempre tendenziosa, contiene sempre una critica nei confronti del suo oggetto, che ne risulta quindi *attivato*, evidenziato nelle parti ritenute più significative attraverso un processo selettivo, il quale ne esalta alcune rispetto ad altre, tenute in una linea visivamente e concettualmente più arretrata. Un ulteriore e più grave malinteso riguarda il destino della rappresentazione di un'opera una volta che questa è stata costruita. Normalmente si ritiene che l'insieme dei disegni di progetto *decada* in un certo senso con l'ultimazione dell'edificio, restando come un documento utile solo per ricostruire le fasi realizzative del manufatto. In realtà il progetto non è qualcosa di analogo allo stampo a cera persa di una fusione in bronzo. Esso non si *dissolve* nell'edificio, ma si colloca *parallelamente* ad esso, facendosi suo paradigma, un paradigma che l'edificio non potrà mai uguagliare. La rappresentazione è per questa ragione *asintoto* cui tende, senza mai raggiungerlo, l'opera costruita. Tra progetto e realizzazione si stabilisce in questo modo una tensione dialettica, una polarità che costituisce gran parte dell'interesse teorico e estetico che quell'evento architettonico è in grado di esprimere.

### Tre aspetti di un certo rilievo

La *metafora della rete*, un sistema ideale di trame e di orditi che dà una *struttura* alle informazioni, un modello concettuale che tanto sta incidendo nella mitologia culturale contemporanea suggerisce qualche considerazione non proprio inutile. Quella della rete è una figura antica, un reticolo in prospettiva, uno schema ippodomeo reso infinito e astratto, che se pensato in prospettiva, non è altro che la trasfigurazione della griglia sterminata di Los



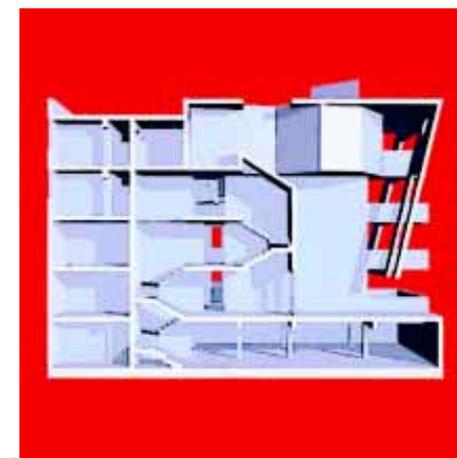
12



14



13



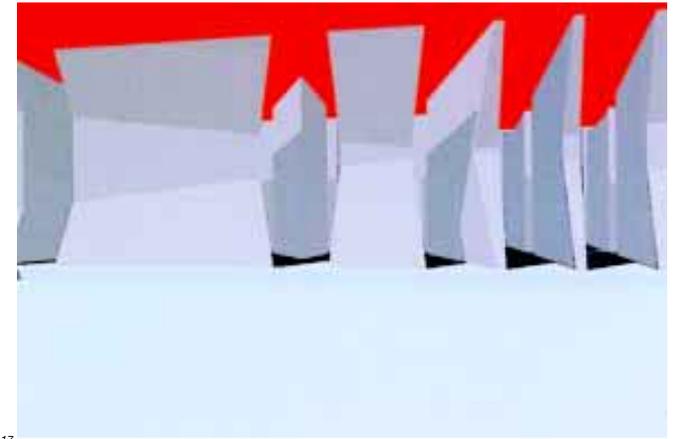
15

12 - 13  
Progetto per tre Stadtvillen a Potsdam, 1996  
Stadtvilla Ludwig, vista e sezione prospettica  
14 - 15  
Progetto per tre Stadtvillen a Potsdam, 1996  
Stadtvilla Friedrich, vista e sezione prospettica



16

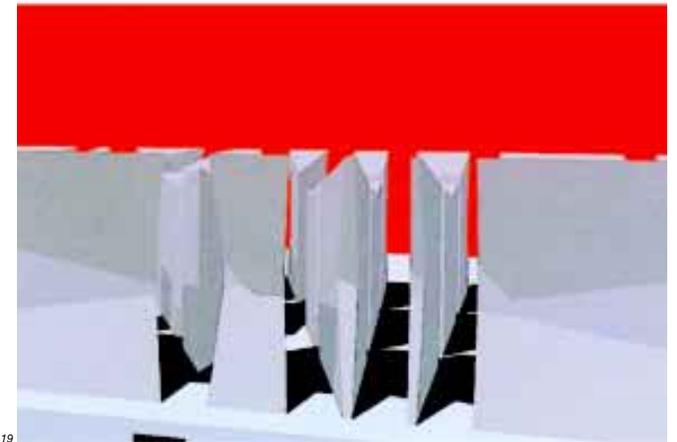
16  
*Progetto per il nuovo Sistema Direzionale  
 Orientale nell'area di Pietralata Roma, 1996 - 1998  
 Planimetria della seconda proposta, i tracciati e il  
 tessuto edilizio*  
 17 - 18 - 19  
*Progetto per il nuovo Sistema Direzionale  
 Orientale nell'area di Pietralata Roma, 1996 - 1998  
 Viste parziali del tessuto edilizio della prima  
 proposta*



17



18



19

Angeles, metafora ultimativa della metropoli come *attraversamento*, a sua volta miniaturizzazione della rete di meridiani e di paralleli che avvolge il pianeta. Forse la metafora della rete dovrebbe essere sostituita da quella di un fluido o di un liquido, entità priva di una topografia riducibile a descrizioni semplici. Un sistema ideale di trame e di ordini che dà una struttura alle informazioni. Insieme atipico nella ripetizione seriale delle sue maglie, e centralizzata invece nei suoi nodi, la rete trova il suo limite proprio nella permanenza del *codice prospettico*. Rispetto alla tendenza generalizzata verso un'idea di spazio che fa proprio il *casuale*, l'*indeterminato*, il *complesso*, l'*ibrido* e il *discontinuo* appare contraddittoria la permanenza della forma prospettica. Una forma che è sempre regola, corrispondenza, misura. A questa contraddizione fa seguito un altro importante aspetto, riguardante una conseguenza, ancora non del tutto esplorata, del disegno elettronico. Questo ha determinato un *nuovo statuto dell'originale*, nel senso che ciò che nel disegno precedente l'età digitale si costituiva come un testo *autografico*, i cui tratti si ponevano come ricordo tra l'*identità segnica* dell'architetto e l'*identità architettonica* del suo progetto. Oggi questo cortocircuito si è interrotto e un disegno eseguito con tecnica digitale può essere stampato infinite volte senza che ci sia un *solo originale*. Per contro l'indifferenza seriale delle stampe identiche vanifica in realtà la loro natura di *copie*, restituendo a ciascuna di esse, paradossalmente, il ruolo di *originale*. C'è poi un problema che è in qualche modo il cuore dell'intera questione. L'emissione fredda di segnali visivi omologati, prodotti dal disegno computerizzato - del quale va messa in luce un'altra caratteristica, quella consistente nel fatto che esso conferisce all'oggetto rappresentato un *plu-svalore di credibilità* molto superiore a quello prodotto da una raffigurazione tradizionale - si può pensare come una consistente diluizione dell'*energia formale* liberata dall'idea progettuale in un processo fortemente ritualizzato che la dissimula e la spegne. Rispetto a quella espressa dal disegno manuale, questa energia è però soggetta a una percepibile degradazione antropica. Sembra infatti che il conto non torni. Se si pensa alla immediatezza dello schizzo, che anche nell'età digitale rimane l'insostituibile momento iniziale del percorso creativo - vengono alla mente le esatte

e spesso poetiche intuizioni grafico/spaziali di Carlo Aymonino, Alvaro Siza, Mario Botta, Franz Prati, Francesco Cellini, Roberto Maistro, Adolfo Natalini, Francesco Venezia - non si può fare a meno di constatare che nella rappresentazione computerizzata quella forza iniziale venga dispersa, occultata, attenuata. Al contrario di quanto si teorizza in Italia nella cerchia di Bruno Zevi, da sempre entusiasticamente rivolto ad ogni prospettiva di innovazione, le tecnologie digitali non hanno ancora offerto sul piano della rappresentazione architettonica risultati pienamente soddisfacenti, capaci di sostenere il confronto con l'icasticità del disegno autografico. A tutt'oggi la virtualità, come ricordano le belle pellicole "Johnny Mnemonic" e "Matrix", ma anche le famose sequenze visionarie di "Odissea nello spazio", è rimasta *pura virtualità*, una virtualità che non è riuscita a superare l'ambito, comunque convincente sul piano teorico e coinvolgente su quello emotivo, del fotogramma e dell'immagine pubblicitaria.

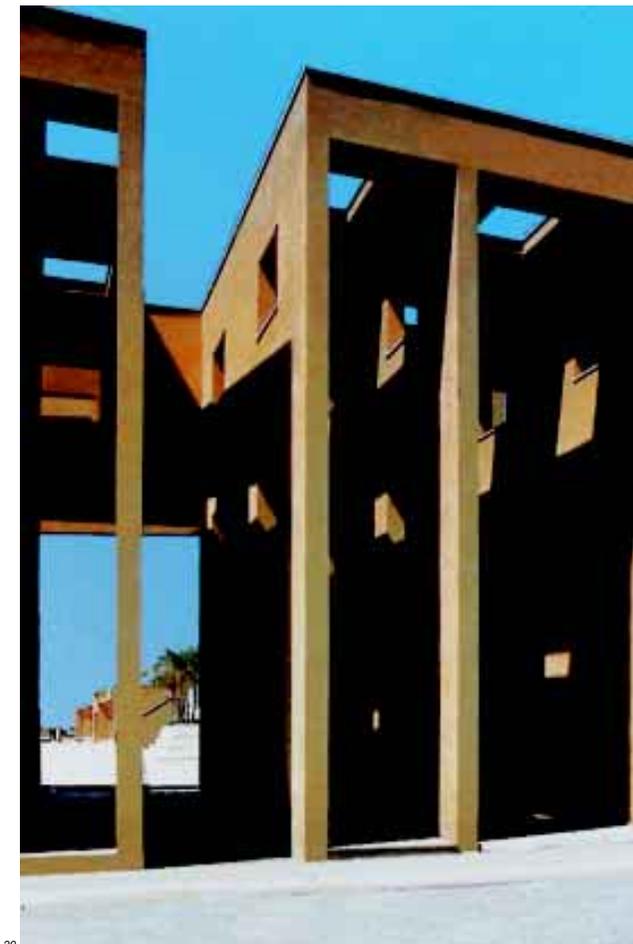
#### Un progetto per il disegno

Si è detto che il disegno è *idea* e non solo strumento. Anche quello elettronico lo è. Ma affermare che il disegno non è solo uno strumento è insufficiente. La rappresentazione architettonica deve vivere nella libertà più completa, guadagnarsi ampi spazi, lasciare sgombro il campo davanti a sé per esplorare orizzonti non strettamente legati all'operatività. Essa deve produrre anche *paesaggi teorici*, *disegni di invenzione*, tavole tassonomiche, ricognizioni fantastiche di elementi architettonici, atomi grammatologici di un mondo di segni da ricomporre all'infinito. Qualcosa di più identitario del *segno* non esiste e la rappresentazione deve quindi proteggere e coltivare in modo consapevole e rigoroso il tracciare irripetibile del singolo architetto, l'unicità del suo sguardo nel mondo. Inoltre il disegno deve recuperare una sua relativa *indicifrabilità*, riconquistando un appropriato livello di ermeticità che obblighi chi lo sta osservando a un percorso che presenti qualche grado di difficoltà. Nella consapevolezza che il disegno non solo sa resistere all'interpretazione, che è sempre impari al suo compito, facendosi *segreto*, ma che sa rinnovare costantemente i propri contenuti. Occorre sottrarre al *consumo* le immagini dell'architettura, opponendo alla facilità dello *slogan* la complessità di una lettura

ra disseminata di ostacoli, di diversioni, di strade senza uscita. In sintesi un *disegno*. Un disegno che senza confinarsi in una dimensione *tecnicista*, ma nutrendosi di tecnica, può e deve riscriversi totalmente nella sfera estetica, recuperando nello stesso tempo, e tutt'intera, la sua straordinaria capacità di dare visibilità al futuro con il suo solo, istantaneo apparire.

#### Una conclusione parziale

Nell'attuale *tempo dell'immagine* il disegno di architettura può quindi iniziare un nuovo cammino che gli permetta di riaffermare la propria essenza conoscitiva e artistica nel contesto del nuovo paesaggio della comunicazione e all'interno della condizione globale. Un cammino che terrà conto della *molteplicità*, della transitorietà e del relativismo che oggi contraddistinguono la ricerca conferendo ad essa un rilevante carattere di aleatorietà. Del resto quella contemporanea è l'epoca della *complessità*, al cui centro c'è proprio l'idea della impossibilità di dar luogo a previsioni certe. Probabilmente il prossimo futuro vedrà per questo manifestazioni grafiche che oggi non è possibile anticipare: sicuramente, però, tali espressioni conterranno una carica problematica ed estetica maggiore di quella che ha caratterizzato il disegno nel passato anche prossimo. C'è da augurarsi che la *nuova libertà* che si dischiude al disegno sia l'esito di una maggiore libertà per tutti nel paesaggio, nella città, nell'architettura.



20



21



22

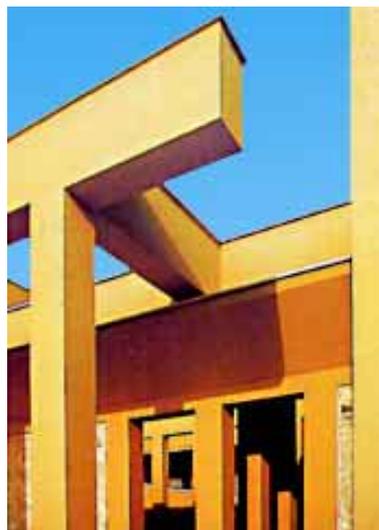
20 - 21 - 22  
Il sistema delle piazze di Gibellina, 1982 - 1990  
Veduta parziale dell'esterno dell'esedra sullo sfondo la prima piazza con il giardino di pietra, viste dell'esedra



23



25



24



26



27

23 - 24 - 25 - 26 - 27  
 Cappella di Sant'Antonio da Padova,  
 campanile e sagrato, Poggioreale, 1984 - 1993  
 Veduta parziale dalla strada, l'interruzione del  
 recinto colonnare, vista interna del portico tra i  
 due recinti, viste parziali del campanile  
 (Immagini a cura di Michelangelo Pivetta)