

Architettura come Ars Combinatoria

Architecture as Ars Combinatoria

L'architettura non rappresenta più, oggi, il limite della sperimentazione e dell'innovazione. E' un'arte estremamente low-tech il cui campo di possibilità è quello di scegliere e usare quello che già è stato fatto in passato. E' per questo che la principale abilità di un progettista dovrebbe essere quella di ri-conoscere le forme della complessità all'intorno: sono le città ad essere il più ampio palinsesto delle possibilità dell'architettura, nel rapporto biunivoco che si instaura tra una città che prende forma da un'architettura e un'architettura che ha le sue ragioni nella coeva città. L'architettura ha così il suo fondamento nell'ospitalità, elemento che la distingue nettamente dal design.

Architecture today, no longer reflects the limits of experimentation and innovation. An extremely low-tech art whose field of possibilities consists of choosing and using that which has already been done in the past. It is because of this that the key skill a designer should have is the ability to recognize the complexity in forms around them: cities have the widest programming opportunities for architecture, in the two-way relationship that is established from the city that takes form in architecture and an architecture that finds its place in the contemporary city. Thus, architecture has its foundation in hospitality, an element that differentiates it significantly from the design. LB



Francesco Cacciatore

Si laurea con Manuel Aires Mateus nel 2001 e consegue il Dottorato di Ricerca nel 2005. Dal 2014 è Professore Associato in Composizione Architettonica ed Urbana presso l'Università IUAV di Venezia. E' autore di numerose opere costruite e scritti pubblicati. Tra questi si segnalano *Il muro come contenitore di luoghi* e *Abitare il limite*, entrambi presso Letteraventidue, Siracusa.

Parole chiave: **Tecnologia; Abitare; Spazio interno; Disegno manuale; Manuel Mateus.**

Keywords: **Technology; Living; Indoor space; Manual drawing, Manuel Mateus.**

1. Louis Kahn, citazione tratta dal documentario *My Architect. Alla ricerca di Louis Kahn*, di Nathaniel Kahn, Feltrinelli Real Cinema, 2003.

“Ciò che era, è sempre esistito. Ciò che è, è sempre esistito. Ciò che sarà, è sempre esistito. Perché tale è la natura del principio”.¹ In una delle numerose conferenze tenute nell'ultimo periodo della sua vita, Louis Kahn pronuncia queste parole in onore dell'opera degli architetti del passato. Non c'è invenzione in architettura, sembra suggerire il maestro americano, ma solo rielaborazione di cose già fatte, perché nessuno può inventare forme mai viste. Volendo estendere tale riflessione, si può osservare come l'architettura, oggi, non è più il campo dell'estrema innovazione. Essa è già stata, in altre epoche, il limite della tecnologia umana. Immaginiamo,

per esempio, un contadino del dodicesimo secolo che arriva dalla campagna, dove vive in precarie baracche di legno, e va in città a vedere le grandi cattedrali di pietra: è proprio nel periodo gotico che l'architettura è stata il limite della tecnologia umana. Non c'era al mondo niente di più avanzato tecnologicamente come il campo dell'architettura a quell'epoca. Oggi, invece, l'architettura è una delle cose più low-tech che esistano, soprattutto se comparata con altri campi del sapere come la medicina, le nanotecnologie, l'industria bellica, ecc. I bombardieri americani che sono capaci di diventare invisibili ai radar: quello è forse oggi il limite della tecnologia umana! Solo

Qual è la sfida fondamentale che il progetto d'architettura è chiamato a risolvere oggi? C'è qualcosa di nuovo sotto il sole?



la porta di quell'aereo ha più tecnologia del più avanzato grattacielo che sia mai stato costruito.

Quello che facciamo oggi in architettura, quindi, non rappresenta più il limite della sperimentazione e dell'innovazione. E' qualcosa che sta all'interno della possibilità di trovare, di scegliere, di usare quello che è già stato fatto in passato.

Al contrario di ciò che si può pensare, tutto questo rappresenta una grande forma di libertà per gli architetti, i quali, da sempre, non fanno altro che produrre il nuovo manipolando l'antico.

2. Antonio Monestiroli, *In compagnia di Palladio*, Letteraventidue Edizioni, Siracusa, 2013, p. 9

In relazione al disegno per la città contemporanea: quale ruolo per l'architettura nella gestione dei fenomeni urbani?



Come si può leggere ne *I quattro libri dell'architettura* di Andrea Palladio, "nell'eleggere il sito per la fabbrica di villa tutte quelle considerazioni si deono avere, che si hanno nell'eleggere il sito per le città: conciosiachè la città non sia altro che una certa casa grande, e per contrario la casa una città picciola".

Ed è proprio a partire da Palladio che l'architettura si sviluppa fondandosi su questioni legate alla città. Infatti, niente è più ricco di spunti per l'architettura della realtà urbana. Non c'è architetto al mondo capace di inventare le possibilità spaziali che si possono scoprire nel cuore delle città. Palladio, in particolare, è stato capace di

muoversi all'interno del doppio statuto di una città che prende forma dall'architettura e di un'architettura che trova nella città le sue ragioni.

Un recente scritto di Antonio Monestiroli sull'architetto veneto, intitolato *In compagnia di Palladio*, chiarisce bene i termini di questo approccio e ci fa capire come egli sia da considerare un maestro ancora attuale visto che "ci insegna a cercare le forme rispondenti ai temi di architettura posti dalla città del tempo in cui viviamo".²

La città contemporanea, dunque, nonostante la sua accresciuta complessità, può ancora nutrirsi di quella lezione.

3. Madridejos, Sol e Osinaga, Juan Carlos Sancho, *Breve conversación con Eduardo Chillida*, in *El Croquis* n. 81-82, 1996, pp. 14-23.

In una breve conversazione pubblicata dalla rivista *El Croquis* ormai venti anni fa, Eduardo Chillida afferma che “un volume, un pacchetto di sigarette, per esempio, potrebbe avere un'apparenza simile al volume di un blocco massiccio; ma, tuttavia, in questo caso esiste uno spazio interno accessibile, uno spazio che si può usare; sappiamo che questo spazio interno esiste, che ha una funzione, e sappiamo come accedervi. Al contrario, se questo volume stesse “mostrando” che non possiede uno spazio interno, quando in realtà lo avesse, sarebbe un terribile errore concettuale...”³ Ad una prima lettura questa riflessione sembra non avere niente a che fare con

la questione posta, mentre in realtà, con semplici ed esatte parole, lo scultore basco sta tracciando un confine netto tra il campo del design e quello dell'architettura.

Il mondo degli oggetti ha a che fare con l'azione dell'uso. Usiamo i più diversi tipi di prodotti per le necessità più svariate della nostra vita quotidiana. L'architettura è fatta invece per essere abitata, possedendo sempre uno spazio interno in cui si può trovare dimora. Abitare, dunque, è qualcosa che va al di là del semplice atto dell'uso e riguarda in modo quasi esclusivo il campo dell'architettura. Gli oggetti non si possono abitare, l'architettura sì.

Abitare è una condizione che ci rimanda alle

Tra architettura e design si è attivato uno scambio sia operativo che percettivo: edifici vengono concepiti come oggetti, e oggetti vengono concepiti da chi progetta edifici. Tra architettura e design si possono precisare confini? E quali intersezioni?



ragioni più profonde del nostro inconscio e ha a che fare con l'esperienza incancellabile dell'essere stati, ancora prima di nascere, all'interno del grembo di nostra madre. La possibilità di abitare è quella condizione che allontana, irrimediabilmente, il mondo dell'architettura da quello del design.

4. Manuel Aires Mateus, lezione tenuta presso l'Università IUAV di Venezia il 15.07.2015 in occasione di W.A.V.E. 2015 – Workshop estivi 2014-2015.

Sostiene Manuel Mateus che “il più grande sbaglio nell'insegnamento dell'architettura oggi è che si vuole fare capire ad uno studente che cos'è una porta, mentre quest'ultimo apre, chiude e attraversa porte da tutta la vita”.⁴

Nella formazione dell'architetto, sembrano dire queste parole, il problema vero non è quello di un'istruzione specialistica ma, al contrario, quello di acquisire un'attitudine generale per la conoscenza delle cose, una sorta di istinto per ri-conoscere il mondo che ci circonda. Bisogna avere la capacità di guardare come sono fatte le cose e di ricordarle, di conservarle nel nostro personale “archivio mentale” di architetti.

Tutto quello che guardiamo può essere poi trascritto in modo significativo attraverso il disegno, in particolare il disegno a mano. Disegnare a mano ci dà il tempo di pensare ed è, per questo motivo, il miglior modo di

guardare e, successivamente, di ricordare. Trent'anni fa, quando si facevano i concorsi di progettazione, si passavano intere settimane a disegnare una pianta con le penne a china. Quando il disegno era finito avevi ormai sviluppato una sorta di conoscenza profonda di quella situazione spaziale che stavi rappresentando. Oggi, disegnando con il cad, nessuno sta più di qualche decina di minuti davanti ad una pianta e, di conseguenza, nessuno guarda veramente quel disegno.

La stessa cosa succede con la fotografia. Un tempo si andava in vacanza portando con sé la macchina fotografica analogica. Il rullino conteneva massimo 36 foto! Ogni scatto andava attentamente valutato e ponderato. Oggi, il cellulare sempre in tasca consente di fare centinaia di foto, e dunque non mi guardo più intorno, perché non ho bisogno di fare delle scelte.

Prima di tutto, quindi, abbiamo bisogno

Infine un consiglio agli studenti: qual è oggi il principale strumento che il progettista deve acquisire negli anni della sua formazione?



di recuperare la manualità. Disegnare e lavorare a mano consente di riguadagnare il tempo per pensare e per guardare.

Il problema è che oggi abbiamo un'idea del disegno come di qualcosa di definitivo, di perfetto, di compiuto. Ci sembra sempre di essere circondati da persone che disegnano meglio di noi, e, per l'imbarazzo di confrontarci con loro, non riusciamo a disegnare. Invece bisogna disegnare sempre, tenere in tasca un taccuino e disegnare continuamente. Sono bei disegni? Non importa. Possono anche non avere nessun interesse come disegni, ma sono importanti perché ci aiutano a guardare e quindi a ricordare.

Questo è, dunque, il segreto di un architetto: guardare, disegnare, ricordare il mondo per poterlo poi riconfigurare attraverso il progetto.