

Credo sia un utile esercizio del pensiero rimettere di tanto in tanto in discussione le nostre convinzioni. Magari ponendoci quesiti elementari su argomenti apparentemente familiari o scontati, in una sorta di infantile stupore per il quotidiano più usuale. Come ad esempio per il rilievo dell'architettura: cos'è? a cosa serve? cosa speriamo di ottenere misurando un edificio? Si dice comunemente che il rilievo sia un mezzo di «conoscenza», e la parola viene troppo disinvoltamente lanciata ad ogni occasione, quasi che il pronunciarla conferisca dignità e rigore all'azione. Ma poi i risultati esibiti non sono che raffigurazioni più o meno accurate, a volte vere e proprie imprese calligrafiche, ma pur sempre limitate allo statuto di figure. Cosa ci fanno guadagnare in «conoscenza» quei disegni, a parte il compiacimento suscitato da immagini accattivanti? È sufficiente la meticolosità descrittiva o la riproduzione mimetica spinta sino ad una somiglianza quasi fotografica a rassicurarci sulla loro efficacia cognitiva?

Certo, ci deve pur essere una relazione tra il rilevare e il comprendere, specie in architettura. E dunque siamo obbligati a interrogarci anche sull'architettura, su quanto possiamo comprendere di essa e su ciò che il misurare ci consente. La misura è confronto tra «cose», ma tra cose di quale natura?

Proviamo allora a costruire un gioco, immaginando lo spazio elementare di un cubo con spigoli di tre metri. Tale oggetto, valutato in termini di geometria, dice quasi tutto rispetto alle misure. È un solido ben semplice e definito. Poco d'altro si potrebbe dire, a parte ciò che è legato alle caratteristiche che gli appartengono in quanto ente geometrico. Possiamo misurarlo più volte, e disegnarlo in modi diversi, ma le informazioni restano esigue e non aggiungono nulla a quanto già sappiamo dall'espressione «cubo con spigoli di tre metri».

La cosa tuttavia cambia se assumiamo quel cubo come oggetto architettonico, se invece che astratta entità geometrica esso è pensato come luogo dell'abitare, spazio costruito. L'unico modo per capire cosa accade è immaginare di introdursi al suo

interno e... scoprire, forse, di non riuscire a veder nulla: qualcuno si è scordato di accendere la luce e siamo nel buio più profondo. Del cubo si percepisce solo il contatto fisico dei piedi con il suolo; il resto è spazio indeterminato, non si sa se sconfinato oppure ristrettissimo, certo non misurabile quantitativamente né leggibile nei suoi attributi: un vuoto di forma e dimensioni, che probabilmente provoca un qualche disagio.

Il gioco si evolve se introduciamo la luce, gradualmente e in forma selettiva. Supponiamo, per cominciare, che delle sei facce si illumini e sia visibile solo quella che ci sta di fronte. Ai nostri occhi apparirà un quadrato sospeso nel buio. Qualcosa di analogo si verifica se la faccia illuminata è quella a sinistra o la superiore o a destra, in quanto percepiremo sempre figure piane librate in un cielo avvolgente e nero. Probabilmente non oseremo muovere un passo, perché oltre di noi c'è un vuoto indistinto nel quale pare rischioso inoltrarsi. Ma si possono costruire altre soluzioni, rendendo visibili la faccia sotto i nostri piedi e quella opposta in alto: lo spazio diventerà più dominabile, anche grazie alla possibilità di percorrere il quadrato sul quale ci troviamo. Oppure renderemo visibile il piano inferiore e quello dinanzi a noi, scoprendo che la configurazione del luogo assume aspetti diversi. Siamo sempre in un cubo, ma l'entità definita come tale prende nuove forme, via via che muta l'illuminazione; e con l'aumentare del numero delle facce illuminate si modellano spazi inediti che condizionano i movimenti, invitando verso l'una o l'altra direzione. Solo quando tutte le facce saranno contemporaneamente illuminate avremo quell'unica situazione, tra le tante, che permette di percepire il cubo come tale, nella sua forma geometrica completa, a parte le varianti che potremmo comunque determinare dando colori diversi alle superfici.

Ma in tutte queste esperienze si è dato per scontato che le pareti siano opache e diffondenti. Noi, invece, possiamo continuare l'esperimento sostituendole per gradi con superfici perfettamente speculari. Le nuove mescolanze saranno davvero in-