

IL RILIEVO DEI LUOGHI IRRISOLTI: PROBLEMI DI INDIVIDUAZIONE DELLE QUALITÀ CODIFICABILI

Il disegno, nella sua funzione di strumento di rappresentazione della realtà consolidata, sembrerebbe denunciare qualche difficoltà ad aggiornare i propri codici cadendo ancora, a volte, nell'accademia e in mimetismi poco inclini ad una comunicazione di sintesi.

Questo avviene nel momento in cui si opera lo "spostamento" di un oggetto rilevato dalla sua condizione reale a quella della sua rappresentazione.

Il ricorso alla linea, come unico tramite per la risoluzione grafica dei problemi rappresentativi legati al rilievo e alla sua restituzione, probabilmente non è più sufficiente. Ci sono situazioni in cui è necessario entrare nel merito di altri aspetti, ai quali si deve dare un adeguato risalto; ci riferiamo alle caratteristiche materiche, compositive e dinamiche di superfici e volumi.

Per sondare questi limiti e indagare possibili strategie il tema scelto nel Corso di rilievo dell'Architettura, condotto dal Prof. Roberto de Rubertis, nell'A.A. 1998-99, è stato quello della periferia urbana, un luogo, anzi un "non luogo", dove il confine del territorio antropizzato appare sfumato, urbanizzato a tratti. Un ambito in cui, a fenomeni contenuti di realtà consolidate, si accostano situazioni eterogenee, difficilmente riconducibili alla loro provenienza.

Qui l'accostamento di colori, trame, volumi e destinazioni d'uso diverse, è dettato non da criteri "progettati", ma dalle esigenze e dalla creatività dei suoi "colonizzatori". Si tratta di luoghi, dove la precarietà del costruito, vede la continua mutevolezza

dei suoi componenti, e delle sue stesse destinazioni d'uso, attribuendo loro capacità rigenerative e quindi dinamicità temporale.

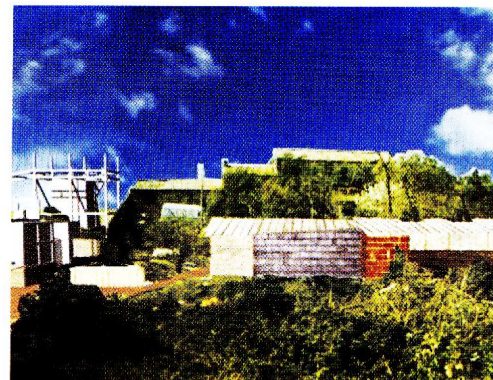
I materiali delle diverse presenze edilizie, sono costituiti da elementi poveri, consumati dal tempo, accatastati o rarefatti, da volumi spontanei, da superfici libere assemblate, solo a volte capaci di una ripetibilità seriale, direzioni, punti d'accumulazione, situazioni che godono di caratteristiche universali come referenti per la progettazione delle nuove architetture.

E' evidente come in questo contesto l'aspetto della misurabilità dell'elemento rilevato si porti in secondo piano, lasciando posto ad una più attenta riflessione in merito alla comunicabilità della sintesi rappresentativa. Ci troviamo ad operare in una dimensione intermedia tra disegno e progetto, in cui la ricerca dell'immagine e la composizione architettonica si trovano necessariamente a confronto, nell'individuazione degli elementi linguistici di base.

Ci si chiede quali rappresentazioni siano possibili nell'individuazione di queste "qualità", e soprattutto, quali siano i nuovi codici di rappresentazione da utilizzare, mantenendo nel disegno la caratteristica di proiezione di un'immagine subliminale.

La ricerca condotta è consistita, nell'individuazione di diversi metodi di rappresentazione degli elementi rilevati in grado di restituire nella loro sintesi un'immagine il più possibile coerente con le diverse qualità delle componenti rilevate.

Per realizzare un disegno di rilievo, capace di restituire immediata-



mente la sua chiave interpretativa, è stato necessario dare risposte adeguate ai diversi livelli di sintesi, orientando una scelta dei codici grafici in direzioni a volte poco convenzionali.

E' sicuramente un'operazione non facile, confermata dal fatto che non ci sono procedure di supporto già codificate, ma tutto è legato ad un'attenta analisi della qualità materica da restituire e alle possibili risposte grafiche imitative di quest'ultima.

Nei disegni ottenuti, la persuasività della rappresentazione sembra talora entrare in competizione con la qualità stessa degli elementi indagati: rilievo e realtà.

Diverse strade sono state percorse mettendo in atto differenti metodologie. Si individuano in particolare quattro indirizzi:

1. la costruzione delle textures
2. la ricomposizione fotografica
3. la produzione di plastici bidimensionali
4. la costruzione di un modello conoscitivo (esperienze di sintesi mediante i mezzi informatici).

Prima dell'applicazione delle varie tecniche, il disegno è risolto sempre con un attento grafico di restituzione dell'immagine, delle proporzioni e della composizione generale dell'og-