

La pittura divide in due parti principali i suoi mezzi d'imitazione, il disegno ed il colorito. Il primo è quello che costituisce la forma, la proporzione degli oggetti ch'essa prende a imitare; il secondo ha per iscopo di agguingere agli oggetti imitati i colori che sono lor propri e gli effetti della luce. Parlare del disegno sotto il rapporto dell'imitazione testè definito, sarebbe usurpare il dominio di un'arte che non appartiene all'opera nostra.

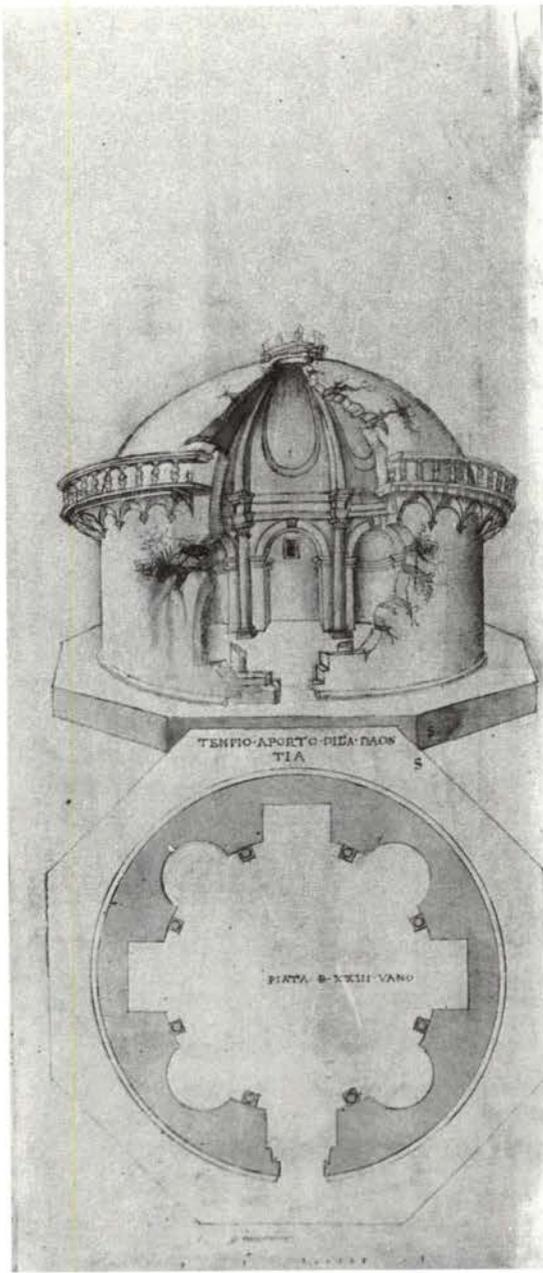
Quatremere de Quincy ¹

Disegnare per capire o per farsi comprendere? Nel precario equilibrio di questa alternativa si trova costantemente confinata la potenzialità espressiva del segno grafico.

Costretto ad assumere quali unici referenti, i caratteri propri della realtà concreta, e quelli vacui di una realtà riflessa frutto della pratica del giudizio, il disegno dell'idea progettuale e dell'idea progettata vacilla nel suo pur consolidato ruolo di strumento descrittivo. Davanti alla molteplicità di interpretazioni di una realtà che solo apparentemente mostra i caratteri della certezza, il disegno d'architettura ha sempre manifestato la necessità di rapportarsi ad una situazione "possibile" anche se non del tutto reale.

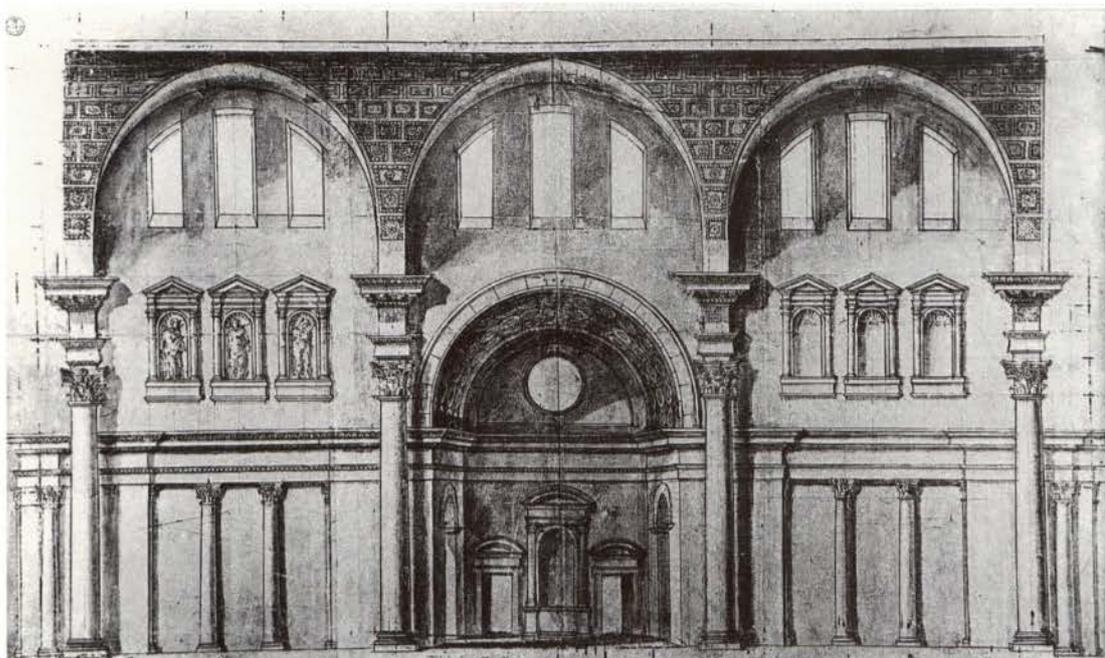
Il necessario confronto con l'"apparenza" delle cose spingeva già gli architetti del Rinascimento a riversare parte della loro abilità pittorica anche nei disegni delle architetture che si prospettavano ai loro occhi. Il ricorso alla prospettiva e alla pratica delle ombre veniva concessa dallo stesso Alberti — anche se solo come espediente — sia al disegno del *Dipintore* che a quello dello *Architetto*, ed il "divino" Raffaello, mentre asseriva il primato dei caratteri dell'ortogonalità del disegno architettonico, riconosceva che in fondo l'uso della prospettiva è "conveniente" anche all'architetto «perché con quella esercitazione meglio immagina tutto l'edificio fornito con li suoi ornamenti» ².

Il carattere artificiale della natura ar-



1. Giuliano da Sangallo. Il tempio di Portuno a Porto (Biblioteca Vaticana, Codex Barberini f. 37, Cod. Vat. Barb. Lat. 4424).

chitettata si confronta e si scontra costantemente con l'artificiosità della rappresentazione bidimensionale. Il disegno dell'architettura costruita, compreso entro i limiti propri di quei pochi strumenti da cui trae origine, tende sempre a riportare graficamente l'esistente entro i limiti dell'artificiosità del gesto che lo ha determinato. La tridimensionalità viene così ricondotta nelle due dimensioni da cui è scaturita e le infinite variabili che intervengono nella concretezza del gesto architettonico risultano così compresse e domate. Ma come codificare graficamen-



2. Giuliano da Sangallo.
Sezione del tepidarium delle
terme di Diocleziano: disegno
di restituzione (Firenze, Coll.
Arch. Uff., dis. 31).

te quel tanto di imprevedibile che scaturisce dall'intervento della natura e del tempo sull'opera dell'uomo? Come rendere credibile attraverso un linguaggio lineare ciò che non è stato pensato come tale all'origine?

L'efficacia della rappresentazione architettonica si realizza allora proprio nel tentativo di conciliazione tra artificiale e naturale, tra l'astrazione propria di quei codici grafici che comunemente conferiscono attendibilità scientifica al disegno ed il naturalismo pittorico di quegli artifici che intervengono ad avvicinare la finzione grafica ai canoni dell'esperienza concreta.

L'elaborazione di un linguaggio artificiale derivato atto a sintetizzare la pluralità di informazioni presenti in natura diventa allora di per sé un'attività inventiva vera e propria che procede di pari passo con la ricerca più propriamente progettuale dell'architettura.

Quando poi il disegno entra a pieno titolo nel processo di burocratizzazione dell'attività edilizia (specie a partire dal XVII secolo), divenendo sempre più un atto formale, un necessario "documento" con valore contrattuale, un indispensabile tramite fra il progettista e la committenza, i caratteri di attendibilità diventa-

no necessariamente anche e soprattutto strumenti di persuasione. Questo aspetto influisce in genere più di quanto si possa immaginare nella evoluzione — o a volte involuzione — dei sistemi di rappresentazione del progetto, e diviene preponderante nel caso si vogliano individuare le ragioni di determinate scelte operate all'interno di una pluralità di forme del linguaggio grafico.

Il disegno progettuale edilizio esaminato nei termini sopra esposti manifesta allora una duplice vocazione mimetica, nei confronti della realtà e nei confronti della committenza. Da un lato vi è la ricerca di una verosimiglianza che confermi allo stesso artefice il proprio proposito progettuale, dall'altro abbiamo invece un'esplicito tentativo di andare oltre il semplice espediente venendo volutamente a creare un vero e proprio inganno. Il disegno architettonico, ricorrendo alla tecnica e all'arte, acquisisce un carattere ammiccante per mimetizzare una realtà solo "in nuce", solo virtuale e purtuttavia fortemente evocativa in quanto concentrato di informazioni mirate al raggiungimento del massimo effetto. «È questa esigenza di comunicare il progetto, di soddisfare il desiderio della committenza di "vedere in anticipo", che è all'origine della pro-