

«Esiste una paradossale perversione nel processo dell'apprendimento: noi guardiamo indietro alla storia e alla tradizione per andare avanti; possiamo anche guardare in giù (all'arte folk) per andare in su (verso l'arte "pura"). Certi giudizi generali possono essere usati come strumento per successivi giudizi più approfonditi. Questo è un modo per imparare da qualsiasi cosa»

Robert Venturi

Un attento approfondimento della comprensione dei fenomeni urbani attraverso lo strumento del disegno, può portare oggi a determinare uno specifico sviluppo del carattere visivo ed estetico delle molteplici forme contenute nella città. Con il disegno, il "carattere fenomenico" rilevato di un sito urbano si trasmette dal luogo al progetto e attraverso il progetto di nuovo al luogo, nella diversa dimensione che quest'ultimo potrà venire ad assumere.

Il ruolo che il disegno svolge come strumento operativo di conoscenza e rappresentatività dei fenomeni fisici – sia esso usato per rappresentazioni planimetriche o di relazione, visive o spaziali – produce, in chi lo usa, un forte potenziale di liberazione espressiva dai condizionamenti storici e formali dei luoghi (permanenze o tracciati). Il disegno, usato come strumento di riconoscibilità di un paesaggio urbano o di una "condizione ambientale", viene chiamato a riportare le geometrie presenti ad uno stato di libertà originario, ad una "condizione" di appartenenza oggettiva al luogo e ad una loro funzione evocativa.

La libertà di espressione dell'osservatore (il progettista) daltronde, non inizia mai da zero, bensì con un riconoscimento delle "preesistenze oggettive" presenti nello stato dell'esistente. Ma l'osservatore del presente è chiamato a rilevare, molto di più che nel passato, lo stato di potenziale operatività interno alle forme e agli eventi urbani, e a tradurre immediatamente il suo personale atto grafico in una espressione metrica o meglio in una espressione sintattica utile alla descrizione e alla progettualità in quei luoghi.

Tutte le "situazioni di luogo" entrano a far parte del campo d'indagine del rilievo dell'urbano. Accettando le componenti di precarietà, di apparente a-tettonicità o di "diversità" di alcuni caratteri fenomenologici, si può arrivare a descrivere un quadro metaforicamente vicino a quella "città inesistente" composta da vuoti urbani, aree di margine, luoghi di transito e di agglomerazione senza qualità, così come appaiono rilevabili all'interno delle condizioni della contemporaneità urbana.

Disegnare la realtà "come la si osserva" risulta essere molto spesso un metodo strumentale "partecipativo" profondo, capace di acuire l'indagine soggettiva del fenomeno che si sta studiando.

La complessità del reale stato percettivo della città costringe l'osservatore ad un processo faticoso di individuazione, per differenziazione, degli effettivi valori espressivi presenti in un ambito urbano, funzionali al progetto.

Il disegno del luogo del progetto e il suo ridisegno mnemonico – sia esso condotto in modo mimetico, emozionale, fottetistico o altamente idealizzante i caratteri formali – innescano un circolo ermeneutico che va direttamente a costruire la base di quello che Alvaro Siza definisce come il "contesto mentale" del progettista, importante almeno quanto quello "reale", dentro in quale il progetto dovrà radicarsi, trasformarsi e prender forma.

Mediante questo atto di presa di possesso originario, l'architetto compie un personale percorso "analitico" e "emozionale" sul sito; rappresentandolo più e più volte, può arrivare a fargli assumere quelle nuove forme della figurabilità urbana inespressa che gli si rivelano e che possono rifluire nel progetto. Quasi automaticamente, con la libera operazione di rilievo e di restituzione dei dati acquisiti, il progettista concettualizza la forma del luogo simulando per esso una realtà nuova, anche se solo in nuce.

Il primo approccio avviene di solito a livello corografico, attraverso annotazioni sintetiche che hanno il fine esplicito di

stabilire un iniziale riconoscimento dei valori segnici. Tali annotazioni, riferite ai *segni* e agli *spazi esistenti*, anche se possono sembrare in apparenza astratte, consentono l'inizio di un processo interpretativo-progettuale che, in ogni caso, porterà ad abbandonare man mano la rilevanza generica dei segni, per appropriarsi degli stessi in un nuovo linguaggio carico di singolarità specifiche (estetiche, tecnologiche o funzionali); così, come avviene nel momento progettuale, anche nelle operazioni grafiche di rilevamento l'autonomia informativa diviene il principale determinante nell'apprendimento dei fenomeni.

Accettare di mettersi "accanto alle cose" (suggerimento antico almeno quanto l'architettura) durante il processo dell'apprendimento, cercare di "vedere" le cose stesse non soltanto in modo analitico e funzionale ma "comprensivo" ed "emozionale", ha oggi nuovamente un assoluto valore progettuale. L'esperienza caratteristica acquisita di un dato luogo risulta necessaria ed è assolutamente non generalizzabile né esplicabile se non con l'aiuto dello strumento espressivo del disegno.

L'architetto opera sulle immagini che estrapola dal tessuto urbano, le scompone articolandole diversamente all'interno di un proprio quadro di riferimento, organizzando così un personale atto di composizione spaziale che si avvale di un sistema logico interattivo capace di legare tra loro il disegno (l'osservazione della condizione ambientale), lo spazio urbano e le condizioni di necessità espresse a priori.

Fin qui nulla di nuovo! Ma c'è da riconoscere che come metodo di approccio processuale per la definizione degli elementi sintattici della composizione in ambiti urbani, il disegno, nella sua veste strumentale, non è stato mai utilizzato appieno. Oggi che progettare in ambiti metropolitani significa necessariamente acuire il livello d'attenzione sensoriale verso l'"esterno" del progetto, l'osservazione e la rappresentazione di questo "esterno" devono costituire un "metodo" riconosciuto, ed il disegno, proprio per la sua

capacità sintetica di annotazione ed espressione delle valenze significanti, è chiamato ad assurgere a strumento principe di individuazione delle metriche inespresse e dei rapporti esistenti e potenziali.

La necessità di un rilievo "attuale" dell'urbano e di una sua rappresentabilità – desunta dal reale e caratterizzante lo stato effettivo dei mutamenti in corso – dove poter collocare le intenzionalità del progettista, e dove poter individuare le nuove potenzialità compositive, rimane un problema di assoluta emergenza per la cultura architettonica.

Le tradizionali tecniche di rilievo non corrispondono più alle sopravvenute esigenze della progettazione urbana e con esse risulta ampiamente insufficiente, perché povero di contenuti significativi, gran parte dell'apparato corografico tradizionale; non a caso le nuove avanguardie della ricerca progettuale stanno oramai sperimentando dei metodi di acquisizione fenomenica del tutto diversi dai tradizionali, facendo ricorso a tecniche considerate fino ad oggi inconsuete. È il segno evidente della necessità di acquisire un diverso strumento operativo che riconosca nei contenuti della "rappresentazione" in senso lato i "germi" di nuove potenzialità euristiche.

Dalla "elaborazione grafica come rilievo" ci si aspetta di cogliere, oltre ad un quadro generale del contesto ambientale, anche un *messaggio situazionale*, un input propositivo capace di concretizzare e dare ragione a quelle forme che nella nostra "memoria" (di architetti) già riconosciamo come appartenenti a quel luogo.

L'espressione segnica evidenziata sul foglio di carta, filtrata attraverso la personale cultura figurativa di ciascuno, andrà a costituire la prima e più duratura delle suggestioni progettuali in fieri.

Le attuali ricerche nella progettazione architettonica in ambiti urbani, tendono a misurare la validità di questi processi di apprendimento rincorrendo in essi una espressione sintetica in grado di determinare una forma architettonica dal disegno