

Molteplicità e non naturalità degli spazi nella produzione del progetto di architettura

Riccardo Palma

Volevo riprendere il discorso sulla non naturalità dello spazio e sulle implicazioni di questo fatto nel progetto d'architettura. Ho proposto di inserire nella bibliografia del seminario il libro *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo* di Alberto Magnaghi (2000) perché mi sembrava un esempio interessante di una proposta progettuale che, seppur alla scala territoriale, si fonda sulla molteplicità degli spazi e sulla loro non-naturalità. Anche sulla scorta del pensiero di Henry Lefebvre (1974), Magnaghi afferma la necessità di fondare lo spazio dell'abitare mediante rappresentazioni identitarie: «La descrizione identitaria è un documento culturale che identifica struttura e carattere di lungo periodo del luogo, indipendentemente dai suoi usi attuali e futuri» (2000, p. 124). Tale descrizione, essendo una rappresentazione, produce uno spazio che non le preesiste. Ogni lettura dello spazio produce effetti, è performativa, è quindi una scelta: in qualche modo si tratta anche di una scelta politica. A me sembra che una questione centrale per la cultura architettonica contemporanea riguardi il riconoscimento del fatto che gli spazi all'interno dei quali progettiamo sono spazi "prodotti" e quindi non sono mai unici, ma sempre molteplici.

Da sempre nel progetto l'architetto esercita una capacità tattica, poiché decide di volta in volta di agire dentro uno spazio piuttosto che un altro. Faccio una citazione fuori dal contesto dell'architettura perché mi sembra molto chiarificante: gli studi di Pierre Francastel (1957) mostrano come la pittura cubista sia stata possibile solo a partire da una ripresa dello spazio piatto dei mosaici bizantini. È un po' quello che facciamo anche noi come architetti: quando progettiamo decidiamo di collocarci in uno spazio topologico se dobbiamo risolvere un problema distributivo, oppure in uno spazio vettoriale se dobbiamo affrontare un problema statico, in uno spazio cartografico se stiamo ragionando sulle relazioni tra progetto e luogo, e così via. Ciascuno di questi spazi è dotato di proprie regole di funzionamento interno e non esiste uno spazio che li comprenda tutti.

Troppo spesso infatti pensiamo che l'architettura consista nel produrre un oggetto dentro lo spazio, senza però interrogarci su cosa quello spazio sia, e soprattutto come esso funzioni. Faccio un esempio, prendendo in considerazione il concetto di *mosaicatura*. Il Piano Paesaggistico della Regione Piemonte è basato

sull'idea di mosaicatura, descrive quindi un "mosaico paesistico". Proviamo ora a pensare a quale tipo di spazio c'è dietro questa definizione: si tratta di uno spazio fatto di tessere affiancate, nel quale ogni tessera, pur presentandosi come un mondo indipendente, fa in realtà parte di un unico insieme coerente e isotropo. Nel mosaico le tessere si affiancano per comporre un unico disegno generale. Eppure tutti sanno che gli spazi territoriali sono plurimi e si stratificano compenetrandosi, a volte provocando conflitti insanabili. Prendiamo il caso di un Parco come quello del Po, che comprende nei suoi limiti anche ampie porzioni della città di Torino. Quanti spazi ne fanno parte? Il Parco è fatto di insediamenti, di aree naturali, di infrastrutture, di luoghi di svago e altro ancora. Ognuno di questi sistemi costituisce uno strato che è considerabile sia autonomamente, sia nelle relazioni che intrattiene con gli altri strati. Come facciamo a pensare al Parco come a un mosaico? È evidente che ci serve un'altra concezione di spazio. Un "feltro" o un "rizoma", come scrivono Deleuze e Guattari? Oppure una carta nella quale possiamo comprimere ciascuno degli strati?

Michel Serres ne *Le origines de la géométrie* (1983) sostiene che gli spazi sono tanti e che per comprenderli è necessario sviluppare una genealogia. Malgrado non siano molto interessati alle genealogie, gli architetti usano gli spazi proprio per quelle loro caratteristiche di parzialità che derivano dalla particolarità della loro "origine" non naturale. Allora, quanto più saremo consapevoli di questa parzialità e molteplicità di spazi - e del fatto che, per dirla alla Deleuze, l'esistenza di "piani di aggancio" tra questi spazi non sia scontata - tanto più riusciremo a controllarli, e a progettare dentro di essi. Infatti tutti gli spazi che l'architetto impiega nel progettare, hanno un'origine tecnica poiché sono spazi problematici, costruiti per risolvere problemi.

Anche lo "schizzo", che viene usualmente pensato come il disegno "originante" dell'architettura, non va considerato una rappresentazione naturale perché legata al gesto e quindi più vicina al pensiero dell'architetto o, nelle parole di Derrida, alla sua "voce": lo schizzo presuppone comunque una scelta all'interno di una molteplicità di spazi che di naturale non hanno nulla. Posso, per esempio, scegliere di disegnare uno schizzo prospettico o di un diagramma distributivo: questa scelta mi proietterà dentro spazi il cui funzionamento è completamente diverso e nei quali si genereranno figure progettuali necessariamente differenti. Noi insegniamo a progettare anche tramite gli schizzi non perché lo schizzo sia un genere di rappresentazione a sé, ma perché esso permette di operare subito una scelta tra quegli spazi attraverso i quali ci si muoverà durante il processo progettuale. Una scelta che il CAD, se usato con scarsa consapevolezza, come quasi sempre succede, nasconde all'interno di sistemi di rappresentazioni preimpostati. È sintomatico, per esempio, che gli studenti abbiano grandi difficoltà a disegnare al CAD un'assonometria, dato che i programmi, anch'essi ingenuamente tesi a una impossibile verosimiglianza della rappresentazione, sono settati per inserire in automatico punti di fuga prospettici in qualsiasi disegno tridimensionale. In questo modo gli studenti rischiano di operare inconsapevolmente in uno spazio prospettico, quando invece avrebbero magari bisogno di controllare proprio quelle misure che la prospettiva deforma.

Se il progetto di architettura per prodursi impiega una molteplicità di spazi, ciò significa che è necessario, per descriverne il funzionamento, superare l'idea di una ermeneutica finita dell'oggetto architettonico - cioè di un oggetto che guardo un po' di qua, un po' di là, ma che rimane un oggetto finito, unitario, posto al centro delle rappresentazioni, immerso nello spazio isotropo euclideo.

Si tratta cioè di superare un prospettivismo semplice, convergente sull'oggetto. Cito Deleuze da *Differenza e ripetizione* che cita a sua volta *Opera aperta* di Umberto Eco: «è necessario che a ogni prospettiva o punto di vista corrisponda un'opera autonoma con un senso sufficiente» (1971, p. 116). Qui Deleuze parla di altro dall'architettura, ma è facile pensare al progetto: il progetto infatti produce un oggetto che prima non c'era a partire dalle rappresentazioni di qualcosa che c'è già: le architetture che sono impiegate come riferimento e che vengono scelte in vista dei diversi problemi che il progetto deve risolvere. Il risultato, l'architettura progettata, è ovviamente un oggetto fisico, abitabile, ma, dal punto di vista del progetto, esso non si presenta come unità ma è sempre riconducibile alle diverse figure, ciascuna costruita in uno spazio differente, che sono state impiegate dal progettista. L'oggetto progettato è perciò il punto di intersezione di molteplici serie di figure, ciascuna autonoma e proveniente da altre architetture. Continua Deleuze: «Quel che conta è la divergenza dalla serie, il decentramento, il mostro» (*Ibidem*): poiché il progetto è la risposta a molteplici problemi, ciascuno risolvibile dentro un proprio spazio, ciascuno risolvibile mediante una diversa figura architettonica, la somma delle figure che lo compongono è – etimologicamente – mostruosa. Ma se amiamo il molteplice, ciò non deve spaventarci.