

Ao8

design & layout
Salvatore Rugino

Le immagini che corredano il testo vengono pubblicate solo a scopo di studio e documentazione.

Pensare
Osservare
Progettare

processi mentali e reali
nel progetto di architettura liquida

a cura di Salvatore Ruginò



Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1218-2

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: marzo 2018

Pensare Osservare Progettare

Indice

007_Introduzione

0011_Pensare

013_**Processi** di trasformazione in architettura

Salvatore Rugino

023_**Nuovi spazi** fluidi: catalizzatori di profondi cambiamenti
nella concezione del progetto di architettura

Salvatore Rugino

035_**Il tempo** come componente del progetto capace di modificarne
i tracciati logico-compositivi

Salvatore Rugino

045_**Fare** spazio

Antonino Margagliotta

055_**Il ruolo** del progetto tra storia e futuro

Umberto Minuta

061_**Natura** e nuove realtà fluide

Salvatore Rugino

065_**Utopia**: luogo ideale

Salvatore Rugino

077_**Abitare la soglia** architettonica tra *in-between* e perturbante

Olivia Longo

085_**Lo spazio** delle varianti

Salvatore Rugino

095_Osservare

097_**Interazione** tra idee e spazi nel progetto di architettura

Salvatore Ruggino

105_**Culotta e Leone**. Architetture civili a Palma di Montechiaro

Michele Sbacchi

111_**Il museo** archeologico dell'Auditorium

Salvatore Ruggino

117_**Tra simbolismo** e identità: il nuovo edificio per l'Ara Pacis

Salvatore Ruggino

125_**Architecturing** the edges of Enna

Michele Sbacchi

131_**Locus Amoenus**. De cuando la arquitectura dibuja la historia

Pablo Camarasa

135_**Pensare in bianco**. Progettare in bianco

Paolo De Marco

143_**La forma** urbana nel rapporto tra progetto e rappresentazione.

Parigi come caso studio

Giovanni Lupo

149_**Architetture** fuori luogo, pervase dal luogo

Salvatore Ruggino

157_Progettare

159_Un viaggio mentale e progettuale tra rito, mito e sacro

Salvatore Rugino

167_La Macchina-progetto

Luca Merlini

173_Territorios Íntimos, Paisajes Entrópicos

Acerca de 253 viviendas mixtas en Ivry-sur-Seine

Marc Chalamanach – Miquel Lacasta – Carmen Santana

Archikubik - Arquitectos Urbanistas

183_White washing, El arte de enjalbegar

Fran Silvestre

189_L'architettura come elaborazione del confine

Giovanni Francesco Tuzzolino

195_Il progetto di architettura tra pensiero-disegno-costruzione

Adriana Sarro

205_Progetto di allestimento museografico per

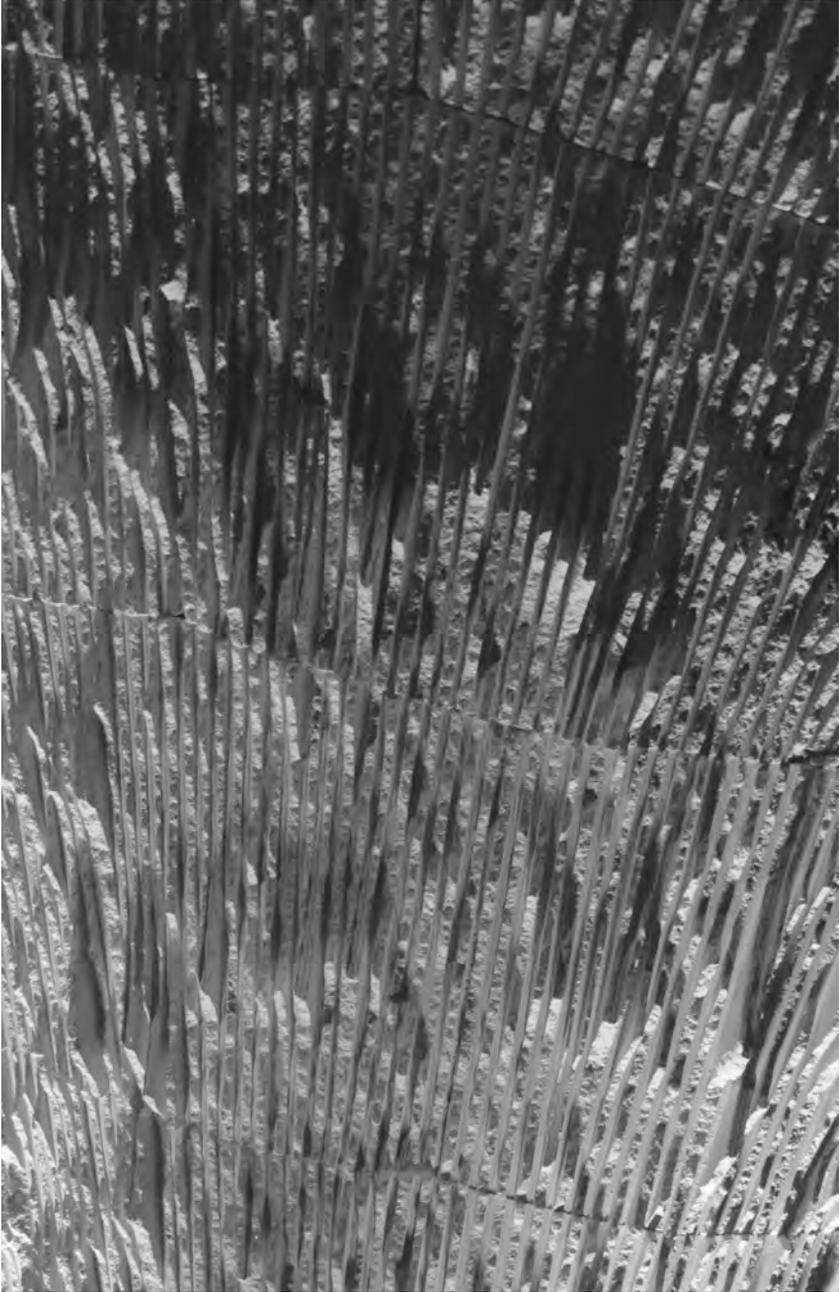
il Museo Sturziano di Caltagirone

Maria Désirée Vacirca

215_Progetto museologico del complesso monumentale

"Guglielmo II" a Monreale (Pa); proposta progettuale

Maria Désirée Vacirca



Biennale Architettura 2016, Reporting from the front (foto di Salvatore Rugino).

Introduzione

Il pensiero proietta o imprime nelle forme quelle idee che come linee risultanti da un mondo che apparentemente non appartiene a quello della costruzione ma ne riguarda la maniera di costruire delle forme, aiutando così ad acquisire una più ampia e profonda visione del progetto di architettura. Il registrare l'ambiente circostante, sempre più ampio, implica una nuova visione, una nuova meta, attirando nuove energie che provengono da campi diversi. Questo è un atto che invocherà una risposta.

Allora chiediamoci se il pensiero si trasforma in elemento da costruzione, e se la costruzione può rimpiazzare il pensiero. Costruire attraverso il pensiero creerà un gioco di forza.

In questa epoca impariamo molto dai media, saltando attraverso immagini e mondi estranei. In seguito ci si appropria di queste per cercarne di nuove, collocandole in un cassetto della memoria per assaporare lentamente la nuova esperienza. In quest'atto scopriamo dei nuovi sistemi complessi che ci permettono di inventare, influenzando il risultato del nostro progetto, della forma che esso assumerà.

Processi figurativi e mentali, pongono le basi per indagare i temi della comunicazione e della simbolizzazione architettonica nel loro rapporto con la città e con la cultura del territorio, ma anche, e soprattutto, con gli abitanti e con l'immaginario collettivo, nella prospettiva dell'importanza della tradizione e della necessità che essa vada rivissuta attraverso la modernità con procedure e momenti diversi da quelli del passato.

Viviamo in una società piena di domande senza risposte, futile, libera dai significati. Non è il periodo del significato e del significante, neanche un periodo di valori che sostituiscono quelli classici o moderni. La nostra architettura non è misurata nella forma e nella scala, non ha peso, è piena di dettagli e soluzioni tecnologiche ma soprattutto è piena di gesti soggettivi.

Tutto questo, avviene al centro di tre momenti importanti per la preparazione, 7
cioè la comprensione, osservazione e l'azione, come diceva Nietzsche la comprensione interrompe l'azione, proprio perché la preparazione è un momento importante per l'azione, di cui la comprensione ne fa parte.

La comprensione, deve servire a comprendere l'esperienza o le manifestazioni del passato, mentre l'azione deve essere come una forza che un sistema fisico, esercita su un altro sistema, grandezza fisica avente le dimensioni del prodotto di un'energia per un tempo. Questo significa che la forza prende possesso dello spazio, di uno spazio cui si associa il tempo che non è altro che una dilatazione dello stesso spazio. Prendere possesso dello spazio è il primo atto dei viventi, degli uomini, degli animali, delle piante e delle nuvole, manifestazione fondamentale di equilibrio e di durata. La prima prova di esistenza è quella di occupare lo spazio.

L'architettura, la scultura e la pittura sono specificamente dipendenti dallo spazio, legate alla necessità di controllare lo spazio, ciascuna con mezzi appropriati. Il punto essenziale che si vuole affermare è che la chiave dell'emozione estetica è una funzione dello spazio.

Non è l'effetto sul tema scelto, ma è una vittoria del proporzionamento in ogni cosa – fisica dell'opera come anche efficienza delle intenzioni controllate o no, afferrate o inafferrabili, tuttavia esistenti e debitorie all'intuizione, questo miracolo catalizzatore delle sapienze acquisite, assimilate ed anche dimenticate. Perché, in un'opera architettonica finita e riuscita, sono nascoste delle masse d'intenzione, un vero mondo, che si rivela a che di diritto: a chi, cioè, lo merita. Allora una profondità senza limiti si apre, cancella i muri, caccia le presenze contingenti, compie il miracolo dello spazio delle varianti.

Il progetto di ricerca vuole essere la continuità, mentale e progettuale, di un percorso iniziato con il testo *Liquid box*.

Dalle riflessioni fatte in esso, si manifestano, principalmente, due percorsi che potremmo definire "mentale" e "progettuale".

Quello "mentale", più consono alla continuità della ricerca, punta allo studio di elementi che possono riassumere l'idea di progetto ovvero l'energia prodotta dal pensiero (pensare) e le vibrazioni prodotte dalla parola (osservare criticamente) che insieme fondano il mondo della comunicazione.

Quello "progettuale" va alla ricerca di elementi che possono riassumere l'idea di progetto o meglio l'utopia dei luoghi dell'esperienza umana palesati attraverso il progetto di architettura.

Partendo dal pensare e dall'osservare prende forma il luogo dell'esperienza; cioè il progetto che al suo interno contiene tutti quelli che sono gli elementi dell'esperienza che noi rappresentiamo attraverso lo spazio.

Nel capitolo "Pensare", la fase iniziatica, si approfondisce, come esperienza mentale, quello che è il momento della preparazione, attraverso l'esperienza, per la conoscenza. L'atto del pensare, produrre teorie attraverso la ricerca alle volte non è propriamente legata a quella architettonica ma che servono da spunto.

Il principio fondante, la conoscenza, è alla base del bene comune della comunità che si fa forte, culturalmente e spiritualmente, attraverso l'esperienza e la conoscenza.

Nel capitolo "Osservare", forti di esperienza e conoscenza mentale, si osser-

vano le opere dell'uomo. Queste sono lette attraverso l'esperienza acquisita con il pensare. Un acuto e curioso architetto, ricercatore, osserva quello che gli altri hanno prodotto con fare critico.

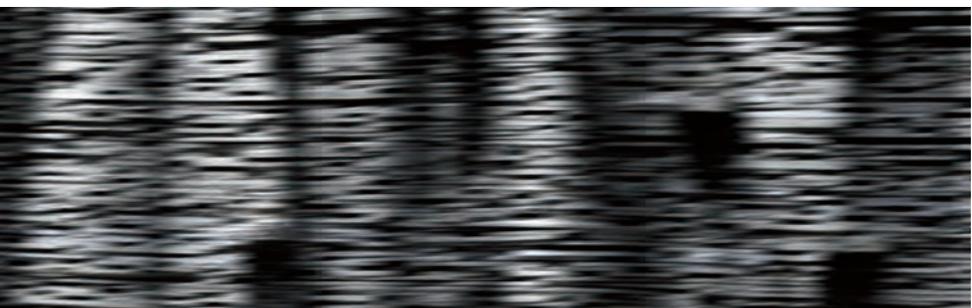
Nel terzo e ultimo capitolo "Progettare", dopo aver conosciuto e osservato si mette in pratica l'esperienza attraverso l'atto del progettare.

Per questi motivi, si è pensato di racchiudere i pensieri di anni di ricerca sull'architettura liquida, attraverso processi mentali e reali, in questi tre momenti fondamentali dell'attività di un architetto.

Salvatore Rugino



Pensare





H. Ingberg, *Artificial Light*, Canadian Centre for Architecture, Montreal 2007 (foto di M. Legendre).

Processi di trasformazione in architettura

Salvatore Rugino

La tendenza a credere che sia possibile vivere dentro gli schemi e le immagini del passato è uno dei problemi fondamentali connaturati nei processi che compongono il rapporto con tutto quello che non appartiene più ad esso. Oggi, dobbiamo liberarci dagli schemi e dalle convenzioni per poter comprendere il "nuovo"¹.

Esso non è altro che frutto dell'instabilità creativa e dei materiali, reali e virtuali, dell'architettura. Non facciamo altro che descrivere il nuovo come qualcosa al di "fuori" dalle nostre competenze, come qualcosa di estraneo dal nostro modo di operare.

Dobbiamo, però, riconoscere che questo "fuori" è dappertutto, ne siamo circondati, ed è dentro di noi, dentro la nostra immaginazione.

Il segreto sta nel liberare «la vista da oggetti e abitudini che derivano da una visione troppo concentrata sull'oggetto»².

Smettiamo di descrivere per chiarire. Una domanda, una risposta possibile. Cerchiamo di occupare lo spazio, in modo che l'azione dinamica predomini sulla continuità dei tracciati prevedibili.

In questo modo, lo spazio è generato e non ordinato dal movimento. Uno spazio che sia il segno istantaneo dell'uso.

Nel passato la ricerca architettonica ha incentrato la propria attenzione sull'immagine e sulla forma, mettendo da parte il concetto di struttura o uso. Nelle immagini aleggiava una certa area di familiarità, che giungeva dal modernismo o dal classicismo.

Oggi dobbiamo puntare l'attenzione non sulle immagini familiari, ma su quelle strutture che rappresentano una realtà smembrata, approfittandone ed esaltandone, allo stesso tempo, la frammentazione attraverso la cultura delle differenze³.

Si sente oggi il bisogno di dilatare i nostri orizzonti esplorando e sperimentando attraverso le differenze e le incongruità dei sistemi culturali.

In questo quadro di riferimento l'architettura non esaurisce la propria energia rafforzando vecchie ideologie, ma si libera esplorando nuovi mondi. Per riuscire



Herzog & de Meuron, *Architettura: forma del pensiero*,
(da AA. VV., *Metamorph. Trajectories*, Marsilio, Venezia 2004, p. 89).

nell'esplorazione bisogna triplicare, quadruplicare il numero delle parti coinvolte nel processo progettuale.

Il gioco della percezione dello spazio è raccogliere informazioni che girano intorno e non appartengono al mondo dell'architettura. Le fonti che indicano la via della complessità sono numerose. A tal proposito Cecil Balmond si chiede: «come può l'immaginazione architettonica rispondere a questo cambiamento e come si può strumentalizzare l'immaginazione collettiva in strutture organizzative della contemporaneità?»⁴.

Questo è possibile pensando che la totalità possa essere sezionata in più parti e infine ridotta ad un'unica immagine, utilizzando i sistemi digitali. Tutte le immagini o tutti i nuovi scenari prodotti dai sistemi digitali annullano, in un certo senso, la tridimensionalità fino all'incomprensione dell'oggetto architettonico rendendolo quasi, per appunto, immagine. Ciò comporta la sovrapposizione di più fattori che aumentano il gioco dell'illusione, generando un nuovo tipo di spazio. Lo spazio dell'illusione non rappresenta più una «concezione del mondo, ma una concezione della vita, perché a subire una radicale trasformazione, oggi, è proprio il rapporto tra individuo e spazio»⁵.

Pertanto il corpo come primo oggetto, unica prova dell'esistenza della vita, for-

nisce il riferimento come misura del mondo fisico e divino. Il corpo produce spazi perché alimentato dal desiderio di conoscenza. Questo crea movimento, il corpo diviene punto di riferimento di tale movimento, crea intorno a sé una serie di oggetti che sono il frutto di trasformazione interiore e mentale. Il movimento di tali oggetti può essere considerato espressione dell'emozione⁶.

Quindi il corpo è alla base dello spazio dell'emozione, esso è la presentazione o la rappresentazione dell'io interiore non più misura ideale dello spazio, ma oggetto che determina eventi nello stesso. Mettendo a fuoco questo processo di trasformazione, attraverso una immensa scala di filtri che esistono tra lo spazio dell'emozione e lo spazio dove vivono gli oggetti, una introversa tensione pulsa con il desiderio di espandersi dall'interno verso l'esterno. In molte occasioni di ricerca degli ultimi anni, il desiderio di portare all'immagine dell'architettura le parti del nostro corpo si è sempre fatta più forte. Un desiderio di trasformare parti invisibili ai nostri occhi in immagini architettoniche, in spazi dell'emozione. Tutti i flussi, reali o virtuali, passano e vengono interpretati dal corpo e dai suoi cinque sensi o più.

Questa trasformazione generata attraverso tutto l'immaginario che pervade l'architettura, pone l'accento sul tema della bidimensionalità per raggiungere l'illusione. Il digitale pone maggiormente questo accento perché possiede, in maniera simultanea, la possibilità di sperimentare attraverso la produzione di immagini.

Bisogna precisare che per bidimensionalità non si intende la capacità di rappresentare in due dimensioni gli eventi o gli oggetti nello spazio. Non si tratta neanche di rappresentare figure piane nello spazio bidimensionale di un foglio, di uno schermo. Si intende stabilire, nel processo creativo, l'importanza del non uso di forme misurate nello spazio in sequenza della prospettiva rinascimentale, che attraverso la sovrapposizione di filtri danno la possibilità continua di mutare l'immagine dell'architettura per mezzo di effetti atmosferici, che creano un gioco di virtualità.

Tutte le "visioni" o tutti i nuovi scenari prodotti dai sistemi digitali annullano la tridimensionalità. I sistemi digitali aprono il mondo della visione alla comprensione di un nuovo tipo di spazio non costruito. Quello che sembra più importante non è tanto la rappresentazione classica dello spazio nelle tre dimensioni, ma la possibilità di inserire in quelle immagini, rappresentate, delle condizioni prima non impiegabili. Rivisitando così la problematica della percezione, del significato, della plasticità della forma sino alla perdita della dimensione fisica. Si arriva così, attraverso illusione e distrazione, ad un oggetto bidimensionale paragonabile ad una presenza disgiunta dalla dimensione fisica⁷.

Ma allora ci chiediamo se oggi è possibile rendere un oggetto bidimensionale liberandolo dalla tridimensionalità della vita reale e dalla sua proiezione temporale nella quarta dimensione?

Questo è possibile se consideriamo inserita e concepita la nostra architettura all'interno dei nuovi scenari costruiti da nuove logiche.

Se consideriamo la "concretezza" il risultato finale di ogni progetto, non facciamo altro che convertire il nostro lavoro in un reale gioco di strategie.