

architetture per l'uomo

Architetture per l'uomo

Pier Francesco Cherchi

070 Architetti

Lino Cabras - Fabrizio Pusceddu - Silvia Farris

ALO - Marco Verde

Marco Verde

REVOLVER

Claudia Castangia - Massimo Congiu - Pierluigi Sanna

Mauro Soddu Architetto

Mauro Soddu

Architetture per l'uomo

A prima vista, la selezione della ricerca progettuale e della pratica professionale dei giovani architetti sardi sembra mettere in evidenza differenze e distanze, più che affinità e similitudini. Eppure l'accostamento di queste esperienze eterogenee, accomunate dall'appropriatezza e dall'efficacia delle realizzazioni, oltre che dall'operatività geograficamente circoscritta, costituisce un'occasione che stimola alcune riflessioni sulla pratica della giovane architettura e sull'evoluzione del mestiere dell'architetto nel nostro tempo. Osservandone il lavoro, mi convinco che i giovani interpretino con gli strumenti e le conoscenze di oggi, i problemi e i temi del progetto di sempre: partendo da un tema, da un luogo, da un dato materiale e spaziale, come pervenire alla definizione di un frammento di realtà, corretto, preciso, sapiente, che contribuisca al piacere di abitare una stanza, una casa, una strada, una piazza, una città? Muovendo da queste prime impressioni è possibile distillare alcune considerazioni che ci consentano di interpretare le differenze e individuare in filigrana percorsi trasversali di integrazione e di comunanza, oltre che di delineare prospettive di innovazione e di cambiamento.

In maggior parte, gli architetti selezionati hanno studiato nelle università sarde e in seguito hanno concluso l'apprendistato e la formazione post-universitaria sviluppando una posizione autonoma e originale. È immediato e logico prendere atto che le loro opere siano differenti non solo negli esiti formali, ma anche in quanto riflesso delle variazioni dei problemi pratici affrontati, dei programmi e delle condizioni materiali legate alle specifiche occasioni. In realtà, spostando l'attenzione su un livello più profondo, possiamo osservare che ciò che muta - da caso a caso - sono le culture e le sensibilità dei singoli. Percepriamo, inoltre, come le interpretazioni del reale che ne conseguono sono un riflesso generale della frammentazione della conoscenza che contraddistingue la struttura della nostra società. La frammentazione della conoscenza è un fenomeno non semplicemente legato all'evoluzione specialistica delle scienze, ma, piuttosto, su un piano più generale, è un riflesso della perdita di senso delle teorie unificanti, o, per dirla con François Lyotard, delle grandi narrazioni che hanno accomunato i saperi moderni. Nella prospettiva di chi ritiene che la condizione odierna di disgregazione della conoscenza ci allontani da una visione unitaria e chiarificatrice dell'esistenza umana, ricerchiamo nella molteplicità delle esperienze le connessioni trasversali, i raccordi, e i punti di contatto che ci consentano di progredire nella comprensione della realtà e, conseguentemente, nell'individuare scenari di innovazione e di miglioramento. In quest'ottica concentriamo la nostra attenzione sull'opera di quattro studi: 070 Architetti, Revolvèr, Mauro Soddu e studio ALO di Marco Verde.

Da una prima lettura dei progetti e delle realizzazioni, è palese come questi autori abbiano costruito risposte progettuali efficaci all'interno di occasioni di modificazione minima. Il progetto di un allestimento temporaneo, l'adattamento di un appartamento o

il cambio d'uso di una preesistenza fanno ricorso alla sovrimpressione di un apparato costruttivo essenziale su uno spazio dato.

Le opere del gruppo 070 Architetti si basano su un approccio fenomenologico articolato sull'idea che l'uomo possa individuare nello spazio costruito occasioni di conoscenza e di interpretazione autonoma e singolare. Da questa idea nasce uno spazio minimamente pre-ordinato, capace di indurre comportamenti non pre-determinati. Questa visione del progetto trova un ideale campo di sperimentazione nei progetti delle scuole, dove gli ambienti dell'apprendimento sono concepiti per corrispondere al modello pedagogico secondo il quale la conoscenza è prodotto dell'esperienza. Questa strategia è perseguita minimizzando le modifiche degli involucri dati e articolando con raffinata efficacia la percezione spaziale. Nei progetti di 070 architetti, gli strumenti canonici della definizione dello spazio – luce, colore e materia - sono utilizzati con equilibrio in una composizione di forme regolate per attivare una nuova corrispondenza tra vecchie strutture e nuove pratiche di utilizzo e per definire i gradi di libertà utili allo sviluppo della sperimentazione e dell'immaginazione.

I progetti di Revolvèr, oltre che declinare efficacemente la pratica del “fare molto con poco”, attuano una strategia di modificazione temporanea dell'uso degli spazi che si affida, più che all'introduzione di strutture permanenti, alla sovrimpressione di apparati capaci di stimolare nel visitatore-fruitore una percezione inattesa. Gli allestimenti fanno ricorso a strutture leggere, costruite con raffinate composizioni di elementi lineari bidimensionali o con pezzi speciali stampati in 3d, e a tecniche di assemblaggio tanto essenziali quanto appropriate alla costruzione di un insieme articolato e complesso. Tali apparati sono studiati per indurre una percezione innovativa, insolita, che stimoli l'apprendimento e lasci aperto nel visitatore lo sviluppo di un'esperienza autonoma. I dispositivi scenici immaginati dai progettisti appaiono come brani materializzati di una struttura invisibile, sembrano estendersi oltre i confini dello spazio occupato, come nel progetto *solid cinematik projections*, installazione in cui la corrispondenza tra forma e significato nell'antinomia pesante/leggero, oltre che essere il filo conduttore dell'idea, sembra tradurre in forme convincenti il leitmotiv della pratica progettuale di Revolvèr: “vedere oltre il consueto per pensare il nuovo”.

I progetti di Mauro Soddu sono interventi accurati di rimodellamento di interni, appartamenti e negozi. L'approccio al progetto non persegue la sovrimpressione dogmatica di un'idea o di una forma figura esterna, piuttosto, la determinazione del progettoformale è originata dall'ascolto e dall'interpretazione delle specificità del singolo caso. Nelle architetture di Mauro Soddu l'architetto si fa mediatore e riconduce la domanda di ordine e di bellezza alla piena funzionalità, non definita da un programma impersonale, ma declinata dalle necessità e dalle attitudini dell'uomo e dell'abitante. Così i limiti dell'involucro si piegano al particolare, le pareti si adattano per accogliere contenitori e arredi prevalentemente disegnati e costruiti su misura per conferire allo spazio il carattere dell'unità di forma e di utilizzo.

Nell'opera dello studio ALO, i procedimenti di disegno computazionale e di fabbrica-

zione digitale sono essenziali sia nel processo di progettazione, che in quello di costruzione. Gli strumenti, le tecniche e le materie hanno un'importanza precipua, tanto che la concezione e l'esecuzione sono strettamente interrelate. Le realizzazioni sono composizioni di elementi singolari, ordinati e innestati secondo geometrie capaci di adattarsi alla misura degli spazi e alle ragioni d'uso. Lo studio dell'interazione tra utente e spazio, tra azione esperienziale e dispositivo architettonico, contribuisce alla definizione delle scelte del progetto. In questa prospettiva, la tecnologia acquisisce nel tempo dell'uso un ruolo speciale: nel percorrere gli spazi ambienti e nel servirsi degli oggetti, il fruitore sollecita dei sensori "sottocutanei", provocando reazioni che modificano la percezione dello spazio tramite l'attivazione di luci a led.

Pur consapevole che il confronto tra opere dissimili può condurre a schematizzazioni e riduzioni semplicistiche, questa sintetica disamina dei progetti non scoraggia alcune considerazioni di ordine generale che sembrano mettere in luce trasversalità e punti di contatto. Una possibile lettura condivisa prende corpo nell'osservare come le diverse pratiche professionali e progettuali descritte siano riconducibili al concetto di esperienza. Ci si riferisce alla nozione che corrisponde al termine tedesco *Erlebnis*, utilizzato da Edmund Husserl per descrivere l'esperienza fenomenologica vissuta direttamente dal soggetto, senza la mediazione di teorie o pregiudizi: un'esperienza vissuta che rimanda ad un concetto di percezione attiva, in cui i contenuti sono colti in modo vivo e personale tanto da rimanere impressi indelebilmente nella memoria. Nelle opere che abbiamo descritto, la comunanza trasversale è individuabile nell'attenzione che i diversi autori pongono alla formazione delle esperienze.

In questo senso le opere dei nostri sono architetture per l'uomo in quanto pongono l'individuo all'origine degli spazi e delle forme di cui si compongono. Non mi riferisco alla sfera della mera rispondenza tra necessità e uso, tra azione e forma che la rende possibile, quanto alla capacità di interpretazione, di ascolto, di immersione nella realtà e di mediazione messa in atto nelle forme del progetto. In questa prospettiva l'esperienza fenomenologica è opposta a quella deterministica dei programmi abitativi del movimento moderno in cui lo spazio è preordinato e ridotto alla logica meccanicistica della macchina per abitare. Piuttosto le esperienze descritte ricordano le parole di Henri Focillon, che in *Vita delle Forme* descriveva la forma come capace di "esercitare una specie di magnetismo" su sensi diversi: "la forma si presenta come una specie di stampo cavo, dove l'uomo versa volta a volta materie differentissime, le quali si sottomettono alla curva che le preme, e così acquistano un significato inatteso".

Pier Francesco Cherchi

Ricercatore di Composizione Architettonica e Urbana
DICAAR - Dipartimento di Ingegneria Civile Ambientale e Architettura
Università degli Studi di Cagliari