

Università degli studi di Firenze, facoltà di architettura, corso di architettura degli interni I

Anno accademico 1966-1967

Progettazione di un locale di svago e spettacolo

Docente: Leonardo Savioli

Assistenti: Danilo Santi, Franco Bresciani, Lorenzino Cremonini, Paolo Deganello, Pierluigi Marcaccini, Riccardo Merlo, Adolfo Natalini, Mario Preti, Francesco Trivisonno

Collaboratori: Maurizio Sacripanti, Dante Bini, Piero De Rossi, Francesco Capolei, Giancarlo Capolei, Manlio Cavalli, gruppo Mid

Spazio di coinvolgimento

Leonardo Savioli, Adolfo Natalini

Per un nuovo rapporto tra l'utente ed il suo spazio

Mi sembra che oggi uno dei compiti fondamentali dell'architetto debba consistere, tra l'altro, nell'individuare tutte quelle possibili operazioni che siano capaci, per così dire, di sbloccare fino dall'interno la fissità, la schematicità, la perentorietà dello spazio urbanistico architettonico attuale; nel quale il cosiddetto utente oggi si viene a trovare nella condizione di dover subire tutto ciò che di predisposto, preordinato, fissato e precostituito gli viene volta a volta somministrato. Ciò si dice a proposito sia del livello più vasto della scala urbanistica, dove gigantesche e fasciose strutture hanno quasi sempre soppresso i contributi possibili dal basso, sia del livello del « design », dove l'oggetto singolo, isolato da un più generale contesto, si è raffinato, impreziosito acquistando un ambiguo significato.

Perciò mi sembra si possa affermare che uno dei compiti dell'architetto oggi consista proprio nel configurare un tipo di spazio nel quale il fruitore possa essere messo in condizioni di poter agire direttamente sulle sue componenti; nel quale, cioè, possa lui stesso contribuire a modificarne l'aspetto, a lasciarvi impressa la sua impronta rinnovabile. In modo che allo spazio, liberato dai suoi vincoli tradizionali e fissi, si possa attribuire capacità di continua, variabile testimonianza degli atti della esistenza quotidiana.

Le ipotesi di spazio ora dette, che propongono una condizione più attiva dell'utente, richiedono una diversa idea della durata stessa delle strutture costituenti lo spazio architettonico, che in questo caso assumono diversi gradi di consumo, di consistenza e di deteriorabilità; richiedono inoltre un diverso tipo di rapporto verso ogni oggetto che ci circonda che, pur assumendo un ruolo di maggiore importanza, di più vitale partecipazione, di più attiva comunicazione e percezione, diviene tuttavia più transitorio; richiedono, infine, un diverso modo di inserirsi delle strutture urbanistiche architettoniche che modificano quel valore di capitalizzazione e di sfruttamento caratteristico dell'attuale società dei consumi.

Lo spazio mi sembra debba perdere del significato simbolico tradizionale; debba perdere del significato di convinzione di una immagine definitivamente costituita, della normatività di un messaggio il cui cifrario è consegnato e conosciuto fin dall'inizio, della indiscutibilità di una immagine da imprimerli definitivamente nella memoria, dell'autorità, infine, di una immagine tipologica.

Mi sembra però che, nella misura in cui quei motivi più tradizionali di evocazione vengono meno, si inseriscano automaticamente ad animare la struttura dello spazio nuovi diversi tipi di sollecitazione, nuove diverse dimensioni, nuove possibilità di progetto.

Lo spazio non è immagine definitiva, simbolica, tipologica, ma diviene immagine allusiva, evocativa, pretestuale, che può collocarsi perciò, nei riguardi dell'utente, a diversi livelli di consumo; talvolta a livello di presa immediata, tangibile e diretta, talvolta invece a livello di una più lontana evocata adesione. Una immagine, perciò, che viene consegnata per ogni possibile interpretazione.

Lo spazio si rende concreto in varie ipotesi di forma; ma ognuna di queste non si propone con l'intento di una forma definitivamente raggiunta. D'altra parte, mi sembra che il processo di formatività non possa essere più sottoposto a quella sorta di soggettivizzazione che comprime poi nelle strette di una ben guidata ma troppo fissa interpretazione. Nella strutturazione di uno spazio o di una forma è già in atto, ormai è ben noto, particolarmente poi nelle arti figurative, una specie di rifiuto dell'uso di mezzi propri. L'azione, per così dire, « propria » consiste se mai nel riconoscere propri i mezzi altrui, nel riconoscere linguaggio i mezzi usualmente fuori di ogni apparente linguaggio, nel riconoscere dentro un contesto i frammenti che usualmente sono fuori da ogni contesto; consiste cioè nel trovare « fuori » dello spazio i motivi stessi di spazio. Motivi « fuori » che inseriti in un contesto testimoniano della fattualità di tutto e di tutti, e per questo rendono lo spazio di una maggiore e più ampia disponibilità.

La forma sottratta così ad un processo di sensibile interpretazione perde, se vogliamo, della cosiddetta sensibilità, ma acquista di per sé una automatica altra possibilità di comunicazione che si pone ad un diverso livello; un particolare livello che, per la stessa struttura dello spazio, l'utente può mettere a fuoco, o diremmo addirittura in scala, a suo modo. La forma di comunicazione da una parte acquista quella maggiore incisività propria di una percezione automatica e da un'altra acquista quella libertà dovuta ad un automatismo scelto, individuato e sollecitato volta a volta.

La misura poi, non si propone come unica; come una sola unità che rapporta e dimensiona a sé una ben selezionata serie di atti appropriati ad una dimensione unica; come condizione cioè di un solo tipo di relazione. La misura nel dentro di uno stesso

contesto acquista, caso per caso, infinite dimensioni come, appunto, per una operazione di « messa a fuoco » di uno spazio con più ampio spessore. Ciascuno, in sostanza, nel dentro di un contesto evoca a sé la scala, la dimensione, il rapporto che vuole.

E' chiaro che questa ipotesi di spazio, nel quale l'utente sia in condizione di fruitore ed operatore, richiede una diversa attitudine e disponibilità al progetto; si può dire, anzi, che per certi aspetti tale ipotesi rifiuta il « progetto » come tale.

E richiede, più che l'uso di una metodologia fissa, capace di individuare un progetto fisso, la capacità di uso di diverse ed opposte nuove metodologie.

L. Savioli

Arti visive e spazio di coinvolgimento

Due punti base: una piattaforma culturale comune (le arti visive e le tecnologie più avanzate) e un'ipotesi di spazio interno come spazio di coinvolgimento.

Tra questi due punti si è svolta l'esperienza di un anno di progettazione i cui risultati, concretizzati in progetti e modelli di grande compiutezza, sono stati esposti nella mostra « Ipotesi di spazio » organizzata in collaborazione con Gavina a Firenze nel febbraio del 1968.

Alcune lezioni sui rapporti tra arti visive e architettura e gli studi condotti da alcuni gruppi di studenti all'inizio del corso nell'ambito di una serie di ricerche propedeutiche alla progettazione (le tecnologie avanzate, le esposizioni, la luce e il suono) hanno costituito un mezzo di aggiornamento culturale su una serie di fenomeni capaci di modificare i processi di progettazione e di arricchirli di nuovi elementi.

Lo scopo non era quello di tracciare una serie di « storie parallele » dei movimenti architettonici e delle avanguardie artistiche, ma ci interessava verificare le incidenze di una stessa cultura in diversi campi.

Soprattutto si voleva individuare un nuovo comportamento nei confronti dell'ambiente umano e della progettazione architettonica prendendo coscienza della totalità dei fenomeni e della possibile identità dei processi.

Al centro delle prime indagini sono state, per le loro possibilità operative, quelle manifestazioni delle arti visive che tendevano a creare uno spazio o ad organizzarlo (environmental art, pop art, op art).

Nella storia del nostro passato prossimo e culturale, le interazioni tra architettura e arti visive sono state numerose e stimolanti.

Le arts and crafts, il Werkbund e il futurismo hanno tentato la produzione di oggetti capaci di modificare tutto l'ambiente e la Bauhaus ci ha indicato un metodo per risolvere gradualmente i problemi dell'architettura a tutti i livelli, integrando i diversi campi di attività e superando il concetto di avanguardia. La crisi dell'informale e la fine della cultura romantica hanno rimesso in discussione la disponibilità acritica dell'architettura: una nuova fase, caratterizzata dal recupero dell'oggetto e dall'insorgere del concetto di ordine e struttura, si è aperta.

Mentre il superrealismo (pop art) agisce criticamente nei confronti della società della produzione e dei consumi, l'arte tecnologica, ottica e programmata si rende disponibile per ogni utilizzazione; le due tendenze comunque forniscono all'architettura modelli di comportamento fortemente eversivi e capaci di ampliarne il repertorio formale e predispongono l'operatore a un nuovo tipo di azione totale.

L'atteggiamento pop di adesione al mondo di immagini in cui siamo immersi si traduce in un processo creativo basato sulla libertà di scelte e sulla disponibilità critica nei confronti degli ultimi portati della società. D'altra parte, l'arte programmata, op e tecnologica fornisce una serie di interessi verso i processi di ripetibilità e serialità dell'industria e verso la frantumazione dello spazio classico.

Mentre la società ci fornisce immagini, l'arte, come tecnica della conoscenza, le considera criticamente e attraverso l'accettazione o la denuncia ci porta a instaurare relazioni e schemi transitori di azione. Alla revisione del repertorio tradizionale effettuata attraverso i nuovi apporti della tecnologia si aggiunge l'assunzione delle immagini fornite dai mass-media: abbiamo così un grande campo di scelte e possiamo assumere un nuovo comportamento libero e costruttivo (attraverso la critica, il gioco, l'ironia, e il recupero della realtà) e una nuova ricettività priva di schemi categoriali in cui introdurre tutte le nuove sollecitazioni per farle diventare operative. Così nella costruzione del « paesaggio interno » convergono tutte le operazioni e il microcosmo umano diviene veramente un modello della realtà totale.

Durante il corso si sono identificati diversi « metodi di composizione » che l'architettura poteva assumere dalle arti visive: il problema era quello di utilizzarli in maniera creativa e non solo ironica o demistificatoria. Spaesamento, trasposizione di scala, assemblaggio, montaggio, scomposizione, ripetizione e iterazione, contaminazione, sono termini che sono stati continuamente

usati, e soprattutto sono stati i nuovi stimoli che hanno dato alla progettazione lo scatto necessario a passare da materia di studio o da routine professionale ad azione creativa ed attiva. Attraverso lo « spaesamento », l'oggetto tolto dal suo contesto e riproposto in un altro assumeva una nuova serie di relazioni, come attraverso la « trasposizione di scala » (ingrandimento, kolossal) si introduceva una nuova ottica e la visione del mondo avveniva attraverso la mediazione della macchina.

Con l'« assemblaggio », i pezzi prodotti o recuperati venivano uniti tra loro instaurando nuove relazioni e stimolando nuove associazioni mentali; la logica macchinista alla base del « montaggio » rivelava insieme i pezzi e il processo formativo.

La « scomposizione » metteva in luce la tensione drammatica del « non finito » e l'aspetto lucido della ricerca di un ipotetico oggetto originario, mentre la « contaminazione » rendeva evidenti le tecniche del « fare » e le tensioni del pluriscala e del pluristile.

Infine, attraverso la « ripetizione e iterazione » gli elementi assumevano una precisa serialità e nuovi rapporti ritmici attraverso un'ottica macchinista.

Tutti questi « metodi di composizione », comuni alle arti visive e alla progettazione architettonica svolta durante il corso, possono farci parlare di un « processo pop » in gran parte dei progetti presentati. Il « processo pop » in architettura porta infatti all'allargamento del repertorio formale esistente. Le immagini esaltanti della civiltà dei consumi si rispecchiano nel trattamento enfatico cui sono sottoposti alcuni elementi costruttivi e formali: si giunge così ad una architettura sull'architettura e si dimostra nel prodotto finale il principio generatore e il metodo di produzione. La tensione tra il « modello » e il prodotto carica di nuove potenzialità l'oggetto architettonico.

La revisione del repertorio formale tradizionale e l'assunzione delle nuove immagini e processi dei mass-media crea un campo di scelta allargato; ogni elemento però acquista una precisa funzione se inserito in un « grande schema » che lo esalta. Abbiamo così una gran quantità di elementi e una struttura (elemento relazionante) capace di mettere in relazione il nuovo repertorio con la storia e le permanenze.

L'atteggiamento pop di adesione al mondo delle immagini in cui siamo immersi, si traduce in un processo creativo basato sulla libertà di scelte e sulla completa disponibilità nei confronti degli attuali portati della società dei consumi (la critica e la demistificazione avvengono dall'interno del sistema).

Parallelamente, l'aggiornamento sulle tecniche più avanzate nel campo delle costruzioni temporanee (metalliche, plastiche, gonfiabili) riproponeva l'interesse per la tecnologia: non esaltazione della macchina, ma esaltazione della sua capacità produttiva; non inquadramento dei suoi prodotti in una estetica tradizionale, ma individuazione di una nuova estetica basata su diversi tempi di fruizione e consumo. Così si potevano ridimensionare i miti della tecnica e utilizzarne positivamente i prodotti.

Bisognava infatti chiarire certi equivoci nascosti sotto l'accettazione apodittica di alcune proposizioni: pensare che la tecnica produce le uniche forme significative ed emergenti del nostro tempo, e credere che l'interesse incondizionato per la tecnica sia equivalente all'interesse per il mondo contemporaneo, vuol dire confondere spesso i mezzi con i fini e rimanere confinati nell'«avanguardia».

Non si tratta ora di operare trasposizioni di aree semantiche mutuando dall'industria una serie di forme e processi non ancora assimilati dall'architettura: il problema fondamentale è quello di prender consapevolezza di tutte le possibilità che si offrono oggi all'architettura e di acquistare l'elasticità e la ricettività necessarie a utilizzare qualsiasi cosa per un nostro autonomo discorso (non tanto un'architettura integrata quanto un'architettura interdisciplinare).

Dal processo pop e dai processi tecnologici si delinea (o si riscopre) nella progettazione «l'invenzione».

L'invenzione, come fatto emergente capace di modificare dinamicamente l'insieme, scardina i vecchi modelli di comportamento e ne propone di nuovi; suggerisce gli sviluppi futuri pur senza contenerli. L'invenzione fornisce gli utensili per la costruzione delle nuove idee.

Inventare vuol dire fare ogni oggetto col più alto grado di creatività possibile: ogni oggetto deve essere autoconsapevole e intenzionato.

Durante il corso, ci si proponeva di definire un'ipotesi di spazio interno come matrice di comportamenti. Uno spazio interno che non fosse più il «negativo» dell'architettura, un dentro contrapposto a un fuori, ma un oggetto spaziale generatore di esperienze.

Annullando la contrapposizione dialettica tra pieno e vuoto, lo spazio interno acquista una nuova dimensione esistenziale capace di coinvolgere totalmente il suo fruitore ponendosi come «campo» di esperienza.

Il corso costituiva pertanto un'indagine su una nuova metodologia operativa tendente a creare sistemi capaci di coinvolgere il loro

fruitore.

Lo spazio attivo, il teatro totale, il campo vitale si ponevano come obiettivi della ricerca.

L'happening continuo, il livello esistenziale, la realtà fluida sono stati i parametri delle verifiche.

Un insieme di oggetti relazionanti e relazionati era alla fine della ricerca: lo scopo era quello di fornire oggetti a funzionamento poetico o «luoghi deputati» per l'azione. Attraverso tutta la serie dei progetti si possono individuare due operazioni fondamentali:

A. partendo da involucri indifferenziati, fornire una serie di oggetti-immagini, oggetti a funzionamento poetico capaci di stimolare comportamenti diversi;

B. partendo da strutture spaziali progettate (nodi di servizi e attrezzature) fornire una serie di possibilità operative come schemi provvisori di comportamento.

Nel primo caso, lo spazio interno diveniva un insieme invariato nelle sue coordinate spaziali, ma si modificava psicologicamente per l'insieme dei messaggi e degli stimoli provenienti dagli oggetti-catalizzatori che vi venivano introdotti.

Nel secondo caso, lo spazio interno diveniva un elemento continuamente trasformabile, e le azioni reciproche tra spazio e fruitore ne costituivano l'essenza specifica: si giungeva a un nuovo spazio interno modificabile e deperibile: non più un involucro per la capitalizzazione ma una serie di stimoli per l'azione.

I dieci progetti illustrati rappresentano abbastanza equamente le varie tendenze emerse nei lavori degli studenti. Possiamo dividerli in due categorie.

Nella prima, rientrano quei progetti in cui si tende a dare una forte immagine intenzionata ironica ed eversiva capace di generare comportamenti, ponendosi di fronte allo spettatore come oggetto a funzionamento poetico.

Nella seconda, rientrano i progetti in cui uno spazio dinamico e trasformabile (visto attraverso l'ottica della macchina) si pone come campo per azioni diverse.

Citando i progetti col primo nome dell'elenco alfabetico dei componenti dei gruppi, appartengono alla prima quelli di Bundu, Bellini, Guidi, Alderighi e (seppure in posizione intermedia tra le due) Gherardi; alla seconda, Bartolini, Cannito, Barbieri, Breschi, Asciori.

A. Natalini