PREesistenze IN POST prOduzione

Fabio Sorriga

Tecniche compositive dell'architettura contemporanea nell'intervento sull'esistente

SOMMARIO

Introduzione al tema e al metodo di ricerca 7

CAPITOLO I. Sequenze temporali 15

1.1 Sequenze del tempo presente 18
Prologo globale (scena prima) 19
Segnali di cambiamento (montaggio) 23
Per un secondo tempo della vita degli edifici (scena seconda) 28

1.2 Le trasformazioni del tempo (scene del tempo passato) 36

1.3 I punti di crisi (fotogrammi) 42
L'abbandono 42
La rovina 37

CAPITOLO II. Materiali esistenti come attivatori dell'immaginazione 51

2.1 Attraverso la visione. Immagini 54
2.2 Immagini, immaginazione e architettura 57
2.3 Pensieri su carta. Il montaggio come strumento ideativo 60
2.4 Preesistenze, immagini, postproduzione 69

CAPITOLO III. Cinema architettura e postproduzione. Dalla preesistenza al progetto. 75

3.1 Cinema e architettura 78
3.2 Postproduzione 86
3.2.1 Tecniche del montaggio cinematografico 87
3.2.2 Montaggio e architettura 90
3.2.3 Postprodurre l'architettura esistente 94
3.2.4 L'appropriazione come primo stadio della postproduzione 99

CAPITOLO IV. Tecniche di postproduzione architettonica. Un Atlante 103

4.1 Tecniche di montaggio 107
4.1.1 Allineamenti. Découpage Classico 108
4.1.2 Contatto per estrusione. Graphical mach 114
Estrusioni parziali 117
Morphing 118
4.1.3 Elemento di mediazione. Inserto esplicativo 122
4.1.4 Rievocare la memoria del luogo. Inserto soggettivo 125
4.1.5 La preesistenza, il suo doppio e multiplo. Overlapping editing 131
Copie parziali. 133
Copie riflesse. 134
4.1.6 Lo stacco 136
4.1.7 Inserti. L' inserto extradiegetico 140
L'Inserto autonomo. Detail shot 140
L'Inserto neutro. Il nero 144
Lo spazio di rispetto. Il piano vuoto 146
4.1.8 La ripetizione di elementi omogenei. Accumulo 150
4.2 Tecniche di manipolazione 155
4.2.1 I tagli 156
Continuità interrotta. Junp cut 157
Ricomposti in discontinuità. Fast Cutting 162
4.2.2 Isolare la preesistenza per definire nuovi fondali. Chroma key 166
4.2.3 Lo spoglio (frammenti dislocati). L' inserto diegetico dislocato 171
4.2.4 Freeze Frame 174
4.2.5 La correzione del colore 177
4.3 Strategie progettuali 181
4.3.1 Montaggio trucco 182
4.3.2 Montaggio parallelo 186
4.3.3 Montaggio incrociato 190
4.3.4 Percepire la continuità della preesistenza. Piano sequenza 193
4.3.5 Sovrapposizioni 196
4.3.6 Invertire le relazioni tramite il ribaltamento delle visioni.
Lo Scavalcamento di campo 201
4.4.7 La riproduzione manipolata (preesistenze come repertorio)
Found Footage 205

CAPITOLO V. Final cut 210

5.1 Smontare immagini per rimontare una sequenza progettuale. 211
5.2 Verso un'architettura in postproduzione 219

BIBLIOGRAFIA 222

FILMOGRAFIA 230

Introduzione al tema e al metodo di ricerca

AMBITO

"[…] *e solo questa estate ho visto per la prima volta dal vero l'abbazia di San Galgano in Toscana ed è forse l'esempio più probante di un'architettura tornata natura, dove l'abbandono è l'inizio del progettare, dove l'abbandono si identifica con la speranza*" (Rossi A. 2009:79).

La condizione del presente diventa, in queste brevi righe, la descrizione di una nobile rovina del passato immersa nella natura che la avvolge e la vuole ricondurre a sé in segno di vittoria. Sono lo sguardo diretto al futuro dell'architetto e la proiezione sulla rovina di pensieri e desideri di rivincita che mettono in risalto le possibili capacità trasformative dell'edificio abbandonato. La rovina, pur suscitando ancora una melanconia romantica, libera l'immaginazione di chi la osserva.
Gli interventi su edifici esistenti sono oggi in costante aumento poiché le azioni progettuali non riguardano più solo edifici da salvaguardare per la loro storia o importanza; rovine ed edifici abbandonati sono presenti ovunque intorno a noi: fabbriche e caserme dismesse occupano interi isolati incastrati all'interno di tessuti cittadini; antichi casali, case coloniche, vecchie stalle, sono sparsi nel territorio e inscindibili dal loro paesaggio; edifici aspettano una nuova rifunzionalizzazione o una revisione migliorativa. Sono tutti esempi di come l'architettura si confronta e confonde con il contesto, diventandone parte; tutti sono potenziale materiale di una memoria da custodire. Inoltre, il pressante richiamo a evitare un eccessivo uso di suolo, alla trasformazione dell'esistente, nonché le recenti crisi economiche nei paesi occidentali, obbligano i progettisti a ripensare queste strutture abbandonate, offrendo loro un'altra occasione. Da sempre le rovine sono a disposizione dell'immaginazione, nel Rinascimento come auliche fonti di rinnovamento linguistico, nel '700 come reperti di memorie, oggetto di melanconici sguardi, oggi sono *objets trouves,* reinterpretati nei luoghi del un *Tiers-Paysage* (Clément 2005) per l'architettura (Zardini 2007:124). Edifici residuali, costruiti in un recente passato e ormai privi di ruolo specifico, si concedono come riserva per una biodiversità architettonica.
La teorizzazione della *tabula rasa*, tema molto caro agli architetti del moderno, è stata allontanata dalle stesse logiche di sviluppo che l'avevano concepita, una per tutte l'ambizione di crescita; ed è così che presenze poco considerate assumono ora un nuovo ruolo nel progetto architettonico divenendo nuove parole per il poeta. Lo scarto diventa stimolatore al rinnovamento del codice poietico. Qualsiasi materiale preesistente o traccia di esso ha le potenzialità per essere preso in considerazione: non è

Immagini tratte dal film *Nostalghia*, Andrei Tarkovsky (1983), Abbazia di San Galgano, Chiusdino, Siena

rapidamente escluso dal processo creativo ma si offre per essere reinterpretato in una continuità dialettica con il nuovo intervento, mettendosi a disposizione come possibile attivatore dell'immaginazione. Si assiste allo stesso processo che, nel corso della storia, si è già manifestato in numerose costruzioni divenute ibride configurazioni, dovute alle numerose trasformazioni avvenute nel tempo: il Palazzo di Diocleziano a Spalato, il Duomo di Siracusa, la Basilica di Vicenza, il Teatro Marcello, la Basilica di Santa Maria degli Angeli e le chiese paleocristiane a Roma sono solo alcuni esempi. Si tratta della possibilità di modificazione dovuta a una profonda appropriazione, che "piega" l'esistente a una nuova funzione o fruibilità.

MOTIVAZIONI

Così oggi, ad un incremento degli oggetti da reimmettere in nuovi cicli di vita (Bocchi 2013:11) corrisponde un incremento delle azioni possibili su tali oggetti. Manipolazioni, sovrascritture, innesti, annessioni, selezioni, riconversioni, ampliamenti, addizioni, integrazioni, ibridazioni, sono alcune delle strategie di azione individuate dalla recente critica architettonica.
Considerando che il progetto sull'esistente procede sempre come risoluzione di un caso specifico per via dell'unicità della preesistenza su cui s'inserisce, risulta complesso ricondurre i numerosi progetti a temi guida o a casistiche che portino direttamente ad azioni progettuali.

OBIETTIVI GENERALI

E' possibile oggi, con queste nuove istanze, definire un linguaggio della modificazione?

"*La questione che ci interessa discutere è se l'idea di modificazione non abbia assunto progressivamente un'importanza speciale come strumento concettuale che presiede alla progettazione d'architettura* […]. *Ci si potrebbe addirittura chiedere se non sia descrivibile un linguaggio della modificazione o un insieme di linguaggi della modificazione, così come negli anni dell'avanguardia esistevano una serie di linguaggi del nuovo*" (Gregotti 1984:2).

Il concetto di modificazione è insito all'interno di qualsiasi progetto di architettura: si modifica l'esistente, che sia naturale o artificiale, che sia paesaggio o costruzione, per abitare, per vivere e occupare nuovi spazi. Ma ciò che qui s'intende per modificazione è legato direttamente a un'idea di continuità e ad un concetto di appartenenza con l'oggetto da trasformare, nuovo materiale progettuale che dà avvio al processo creativo.

Quali sono i meccanismi progettuali di questo linguaggio da applicare alla preesistenza, capaci di diventare motore di una potenziale "*grammatica della fantasia*" (Rodari 2011)?

Lo studio, inserito nel vasto ambito di ricerca che riguarda il tema delle trasformazioni e riconversioni, ambisce a esplorare nuove tecniche compositive dell'architettura contemporanea, strumenti operativi di progetto e strategie di trasformazione della preesistenza e delle sue tracce. Aspira alla definizione di un linguaggio della modificazione, ricercando le relazioni e i rapporti che legano l'oggetto preesistenza al suo progetto.

STATO DELL'ARTE

Molte interpretazioni attuali dei fenomeni di trasformazione si poggiano su metafore di tipo biologico evolutive. La preesistenza è vista come un organismo che subisce un'ibridazione per mezzo d'innesti: *Innesti/Grafting* è il titolo ed il tema che Cino Zucchi ha scelto come curatore del Padiglione Italia per la Biennale Architettura 2014 (Zucchi, Bassoli 2014); contaminazioni dovute ad aggressioni rendono l'architettura virale (Purini 2008:82-87); preesistenze sono ospiti di architetture parassite (Marini 2015), o vanno incontro ad un sistema di mutazioni (Anselmi 2010:10).
Altre metafore di questi fenomeni trasformativi sono di natura biomedica: l'oggetto esistente è trasformato in paziente e dopo un'attenta anamnesi (De Matteis 2009:196) è salvato da un'addizione protesica (Anselmi 2010:11), un trapianto (De Matteis 2009:28), un esoscheletro (Guidolin 2015:13) fino alla sua morte.
Altre analisi si poggiano su termini più legati all'architettura. Raffaele Marone (2012:155-165), da sempre interessato agli interventi sull'esistente, descrive diciassette tipi di interventi di trasformazione: temporaneamente, il riuso, il restauro, la metamorfosi, la giustapposizione, l'addizione, il completamento, la crescita per addizione di elementi omologhi, l'interramento/occultamento e la crescita per scavo, lo spoglio, la traslazione, scheletri (l'interruzione), la ricostruzione dell'edificio scomparso, la ricostruzione dell'edifico mai realizzato, la copia, l'abbandono e rovina, la distruzione, il cantiere.
Federico De Matteis (2009:21) sostiene che "*ciò che invece distingue questa molteplicità di modi d'intervento è la distanza critica che l'autore assume rispetto agli oggetti preesistenti*". Il progettista, dopo aver attribuito un particolare valore all'oggetto su cui agire, ne stabilisce già nel primo atto del progetto l'uso e il ruolo che avrà nella composizione. Ne deriva un'elencazione e disposizione degli interventi che va da un grado minimo di libertà coincidente con l'operazione di restauro, a un grado massimo coincidente con lo spoglio: dalla permanenza allo stravolgimento.
La ricerca di modi, norme, regole e proposte sul costruito è stato uno degli obiettivi del PRIN programma triennale (2013/2016) di ricerca nazionale dal titolo *Re-cycle Italy. Nuovi cicli di vita per architetture e infrastrutture della città e del paesaggio,* che ha

impegnato undici gruppi di ricerca di differenti facoltà di architettura italiane coordinate dal prof. Renato Bocchi e ha prodotto sul tema tre libri: *Recycled theory: Dizionario illustrato* (Marini, Corbelini 2016), *Agenda Re-ciclycle: Proposte per reinventare la città* (Fontanari, Piperata 2017) *Re-cycle Italy: Atlante* (Fabian, Munarin 2017) e una collana composta di trentaquattro quaderni *Re-cycle Italy* sul tema del riciclaggio dell'esistente, del paesaggio in abbandono e dei luoghi dello scarto. Il numero 04 di questi quaderni, *Recycland* (Marini, Santangelo 2013), contiene due articoli rispettivamente di Sara Marini (2013:13-17) e di Orazio Carpenzano (2013:35-39) che introducono una lettura dell'intervento sul costruito come una **postproduzione** del materiale che già c'è.

METODO

"*Il termine «post-produzione» connota oggi sia i territori europei, dopo il fordismo e il post-fordismo si assiste alla «rinuncia» a produrre prodotti concreti, sia l'idea di progetto, progettare non è più sufficiente: a seguito della realizzazione di una o più opere servono interventi altri, altre sovra-scritture. Come nella prassi cinematografica, raramente la presa diretta esaurisce il momento di formalizzazione di un film: è necessario applicare un complesso di operazioni «raccolte appunto nel termine post-produzione» quali il doppiaggio, il montaggio, il missaggio che seguono la fase delle riprese e precedono la commercializzazione"*(Marini 2013:13).

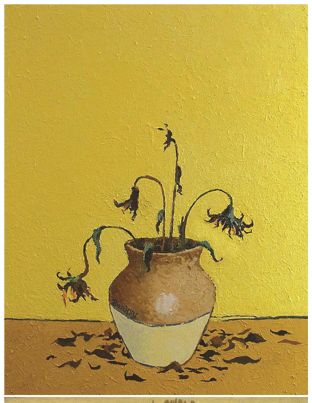
La postproduzione rappresenta, da una parte, la revisione di un progetto che in precedenza ha prodotto spazi incompleti o architetture abbandonate, dall'altra proprio questi scarti sono la "*materia prima da riciclare*" (Marini 2013:13) e da reimmettere in nuovi cicli di esistenza. Seguono altri due libri che legano il termine postproduzione a quello dell'architettura: "*La città della postproduzione*" (Marini, De Matteis 2013) e "*Esercizi in Postproduzione*" (Marini 2014) dove sono esposti e proposti casi specifici di riuso.

Riavviene in architettura, quello che è si è manifestato nell'arte dove "*dall'inizio degli anni '80, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti*". Nicolas Bourriaud (2004) definisce questa tendenza come *postproduzione*, cioè l'azione da parte dell'artista di creare processi di manipolazione su materiale già esistente (il più delle volte in forma di copia), proprio come avviene nel cinema dove in fase di postproduzione avvengono tagli, montaggi, filtri, modificazioni di e su scene, di e su fotogrammi girati in fase di produzione.

Il termine *postproduzione* associato all'architettura, nei testi sopra citati, è prima di tutto un lavoro sul tempo, sulla memoria, sulle tracce, ma anche su costruzioni dimenticate e abbandonate, su rovine e macerie e altresì sulla replicazione più o meno fedele

Bansky, "*The banality of the banality of evil*", New York (2013)
Immagini tratte da *Bansky Does New York*, Chris Moukarbel (2014)

di forme preesistenti, su tutto il materiale edilizio che già c'è, che nasce da ciò che già esiste.
Postproduzione, in questo scritto, non vuole però solo essere un atteggiamento progettuale sul riuso di edifici o una condizione storica ma vuole essere una metodologia progettuale capace di attivare alcune modalità macroscopiche e microscopiche di intervento sul costruito. Per superare le barriere disciplinari non **si sono analizzate le trasformazioni** in relazione alla "nobiltà" dell'edificio (rovine, ruderi, fabbricati storici, scheletri strutturali, interventi sull'archeologia, etc.), al tipo di intervento (ampliamenti, soprelevazioni, restauri, riusi, recuperi, allestimenti, etc.), alla funzione precedente e quella successiva (musei, biblioteche, ruderi, caserme, mercati, etc.), né alle condizioni esterne (vincoli, normative, limitazioni economiche), ma **cercando nella forma, nelle modalità di montaggio e collegamento, la relazione da cui far nascere la possibilità di una manipolazione dell'esistente.**
Uno stato iniziale "A" dove la preesistenza si manifesta con le sue caratteristiche, uno stato finale "B", dove il progetto ha attuato alcune trasformazioni su di essa. Dato che questa trattazione si addentra nei percorsi dell'immaginazione, l'architettura che è l'arte caratterizzata, più di ogni altra, da staticità, fisicità e immobilità, è analizzata, attraverso la sua forma, "in movimento", cercando di identificare le possibili mutazioni intermedie tra lo stato iniziale e quello finale. Successivamente sarà così possibile partire dall'arresto temporaneo della forma di una preesistenza per generare su di essa mutamenti.
La forma della preesistenza diventa capace di mobilità, proprio come "[…] *nella medesima figura, molte altre ve ne sono, come in quei disegni dove il maestro, inseguendo la precisione e la bellezza d'un movimento, sovrappone parecchi bracci attaccati alla stessa spalla*" (Focillon 2002: 10).
Si tratta di legare procedimenti formali alla visione, all'analisi e alla geometria della forma specifica della preesistenza che diventa punto di riferimento, cercando di capire il rapporto di ogni intervento con la forma "a priori" dell'oggetto esistente, alla ricerca di **una grammatica formale dell'architettura postprodotta.**
"*La figurazione dell'architettura è un primo campo sul quale è possibile operare la trasformazione. Ciascun oggetto fisico si manifesta attraverso la produzione d'immagini, elementi fondanti del processo di cognizione linguistica*" (De Matteis 2009:25).
La massiccia presenza d'immagini di architetture, disegni tecnici e fotografie, generata dalla prolificazione di riviste di settore e da una diffusione massiccia sulla rete, ha permesso la creazione di un **Atlante visivo** capace di cogliere elementi formali che



Bansky, "*Ex girasoli*", da *Banksy. Greatest Hits 2002–2008,* mostra a Londra in Lazinc Sackville Gallery

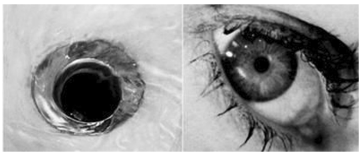
STATO INIZIALE "A" :
Central Elétrica del Mediodìa

STATO FINALE "B" :
Caixa Forum

accomunano immagini, progetti, stati iniziali e finali dei manufatti. **L'intenzione è quella di individuare i passaggi compositivi che tracciano il filo conduttore tra lo stato iniziale "A" (fotogramma "A") e finale "B" (fotogramma "B"), alla ricerca del movimento dell'immaginazione, tramite la produzione d'immagini intermedie (frame intermedi) che si legano a catena tra i due stati (sequenza).** È da questa considerazione che nasce il possibile collegamento analogico tra certi elementi caratteristici del linguaggio cinematografico, in particolare il montaggio, con alcuni meccanismi della composizione architettonica sull'esistente.

Immagini tratte da *Dylan Dog* 356, *La macchia umana*, Sergio Bonelli Editore, 2016, p. 41

Le arti visive che lavorano con l'unione di immagini sono il fumetto e il cinema: la narrazione di una storia avviene tramite un rapporto di interdipendenza che ogni immagine intrattiene con la precedente e la seguente. L'accostamento d'immagini fa sì che il lettore/spettatore riesca a ricostruire una sequenza visiva completa, capace di creare il racconto. Attraverso **tecniche di montaggio** e di raccordo codificate nel tempo, inquadrature differenti compongono la scena finale.


Graphical mach: Immagini tratte dal film *Psycho* di Alfred Hitchcock (1960)

"*Il montaggio è l'unico procedimento in cui il cinema non prende nulla in prestito da altre forme artistiche* […]*"* (Kubrik 1987), ma le può cedere?

Nuove tecniche d'immaginazione sono ricercate e ordinate attraverso un processo visuale, analogico e comparativo, svolto su una rassegna di progetti d'interventi sul costruito, esaminando "*l'architettura* «*fotogramma per fotogramma*»*, come attraverso una macchina da montaggio cinematografico*" (Tschumi 2015:133), trasponendo termini e definizioni del glossario della postproduzione cinematografica all'interno della composizione formale del progetto di architettura, ricercando i legami che collegano la scena della preesistenza alla scena successiva progettata.

Graux & Baeyens Architecten, House G-S, Ghent, Belgio, 2011

L'architettura esistente è trattata come una bobina impressionata in mano ad un montatore cinematografico. Esso prima deve conoscere ciò che è filmato per scegliere le parti più efficaci: coincide in architettura con la fase di *Appropriazione* e conoscenza del fabbricato. Successivamente, il montatore cinematografico deve collegare due inquadrature, che già conosce, secondo istanze visivo-formali e/o psico-emozionali. Nella progettazione, in fase ideativa, l'innesto della parte nuova, la seconda scena, non è conosciuto a priori: l'architetto non monta due scene che già conosce secondo le esigenze della sequenza (come il montatore nel cinema), poiché non possiede la seconda scena nella quale risiede il senso del progetto.

?

Haworth Tompkins Architects, Dovecote Studio, Suffolk, Inghilterra, 2009. Preesistenza

Il montaggio, che nel cinema è la soluzione tecnica per legare due inquadrature (scene o sequenze), diventa in architettura operazione ideativa, le sue tecniche strumenti compositivi di legame con la memoria. Le operazioni ricercate avranno quindi lo scopo di sollecitare l'immaginazione e suggerire alcune possibili mosse di apertura per il progetto.

ARTICOLAZIONE

La tesi è strutturata in cinque capitoli.
Nel primo, "*Sequenze temporali*", s'indaga la vita dell'edificio e della sua forma, nello specifico dei suoi stati di abbandono e rovina (*punti critici*), individuati su una linea temporale come principali "stati di crisi" pronti a essere superati tramite la reimmissione della struttura nel ciclo del progetto. Contestualmente, s'individuano alcune condizioni storiche, che oggi offrono nuove possibilità e nuovi campi d'azione all'architettura, puntando l'attenzione in particolare su esperienze di riuso. Gli interventi progettuali aumentano progressivamente e sono descritti e inquadrati attraverso le loro immagini, in base al tipo di preesistenza con cui si relazionano.
Nel secondo capitolo "*Materiali esistenti come attivatori dell'immaginazione*" si ricercano le potenzialità offerte dalla preesistenza come generatrice di nuove forme. A tal fine s'introduce l'importanza dell'immagine all'interno del processo immaginativo e si analizzano alcuni lavori immaginifici di rilettura di materiali esistenti prodotti da architetti, fotografi e artisti visuali.
Il terzo capitolo "*Cinema architettura e postproduzione. Dalla preesistenza al progetto*" rappresenta il nucleo concettuale del lavoro. Si descrivono le relazioni che intercorrono tra cinema e architettura e le relazioni tra montaggio cinematografico, postproduzione e intervento sull'esistente.
Nel quarto capitolo "*Tecniche di postproduzione architettonica. Un Atlante*" si esaminano e si ordinano progetti e casi studio in funzione delle tecniche individuate, narrando in parallelo le tecniche di postproduzione cinematografica che hanno consentito la catalogazione e le tecniche/modalità architettoniche omologhe, poi riassunte con singole schede sintetiche.
Nel quinto e ultimo capitolo "*Final cut*" si esplicitano i procedimenti progettuali su tre casi studio, attraverso la lente delle tecniche individuate, aprendo a possibili applicazioni future delle stesse.

L'argomento della tesi di dottorato è stato esposto nel Luglio 2017 ad Atene in occasione della *7th Annual International Conference on Architecture* al *"Panel on Inter and Transdisciplinary Relationships in Architecture"* con una lecture dal titolo *"Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques".*

Il contributo è confluito successivamente in:

- Sorriga, F., Lenci, R. (2017:), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*" in Gregory T. Papanikos, *Abstract Book: 7th Annual International Conference on Architecture 3-6 July 2017*, Athens, Greece, published by the Athens Institute for Education and Research.
  ISBN: 978-960-598-150-1.

- Sorriga, F., Lenci, R. (2018a:1-31), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*", Athens: ATINER'S Conference Paper Series, No: ARC2017-2353,
  ISSN: 2241-2891.
  Disponibile all'indirizzo:
  http://www.atiner.gr/papers/ARC2017-2533.pdf
  Ultimo accesso 21 gennaio 2019.

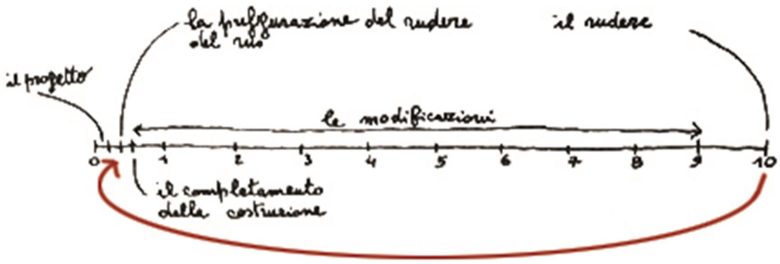
- Sorriga, F., Lenci, R. (2018b:39-68), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*" in Clara Germana Gonçalves, Nicholas N. Patricios, *Inter and Transdisciplinary Relationships in Architecture.* Published in Athens, Greece by the Athens Institute for Education and Research 2018.
  ISBN: 978-960-598-236-2.

1 CAPITOLO I. Sequenze temporali

Come un grande film dal futuro incerto e con un finale da scrivere che rimarrà presumibilmente aperto, appare la storia di un edificio e, nello specifico, della sua forma. Come sulla pellicola cinematografica scorre il tempo del film, così lungo una linea temporale rappresentata da un segmento scorre la vita del fabbricato e con lei i "*tempi del progetto*" (Purini 2002:58-60). Il grafico, estrapolato dal libro *Comporre l'architettura*, evidenzia come la fase di vita più lunga a cui è sottoposto un manufatto sia quella in cui si operano le sue modificazioni che, in qualsiasi momento, possono cambiarne persino i caratteri linguistici.

Franco Purini. "*i tempi del progetto*" (Purini 2002:58).

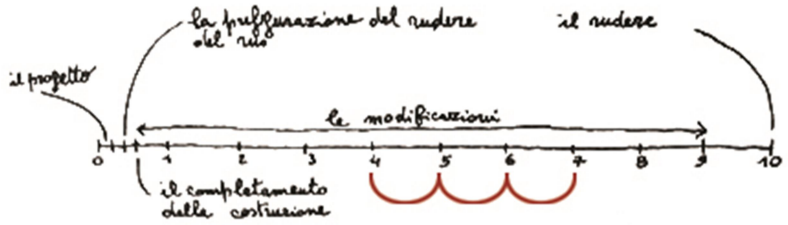
Se si considera esclusivamente la forma dell'edifico, apportando una manipolazione al grafico, questo potrebbe trasformarsi da lineare a ciclico, ricongiungendo il punto finale, rappresentato dalla condizione di rudere del manufatto, al punto in cui, in fase di realizzazione, si intravede la raffigurazione del rudere.



Rieditazione dell'immagine "*i tempi del progetto*" a cura dell'autore.

Così come il segmento che evidenzia le modificazioni potrebbe essere suddiviso in tanti piccoli segmenti aventi come punto iniziale il momento di crisi (*punto di crisi*) o messa in discussione del progetto originario e come punto finale il completamento della costruzione ed il suo successivo utilizzo. Se ampliamo il concetto di trasformazione al paesaggio, il *primo punto di crisi* interviene con la modificazione che la costruzione dell'opera apporta al contesto, cioè l'inizio del progetto.

Proseguendo lungo il grafico, gli altri *punti di crisi* possono essere semplicisticamente individuati negli istanti in cui, per qualche motivo, viene meno o viene messa in discussione almeno una delle tre categorie vitruviane che hanno generato il manufatto: la sua funzione, il suo aspetto linguistico e formale, la sua stabilità.



Rieditazione dell'immagine "*i tempi del progetto*" a cura dell'autore.

Laddove la fase di utilizzazione del manufatto avviene con continuità e le tre categorie sono presenti ma necessitano solamente di una rilettura, le trasformazioni subite dall'edificio sono prevalentemente operate dall'uomo, a meno di gravi calamità naturali improvvise, tali da compromettere la sua *firmitas*. Attraverso azioni successive possono manifestarsi le seguenti fasi trasformative: adeguamenti di tipo normativo, consolidamenti strutturali, implementazioni tecnologico-impiantistiche, riletture dovute a nuove analisi valutative, adeguamenti estetico formali, ampliamenti, rifunzionalizzazioni, etc.
Una particolare questione è rappresentata dal significato che riveste il concetto di *utilitas* quale principale condizione di vita dell'edifico, che comporta necessariamente una trasformazione implicita. Allo stesso modo, la mutazione di alcune condizioni contingenti può portare un manufatto ad avere funzioni tanto differenti da quella originaria da snaturare il suo sistema figurativo, o, al contrario, a rivelarsi condizione di uso più adatta.
"*D'altronde, il mezzo migliore per conservare un edificio è di trovargli una destinazione e di soddisfare così bene tutti i bisogni ispirati da tale destinazione, che non sia necessario apportarvi cambiamenti*" (Viollet-le-Duc, 1854-68:226). Tale obiettivo risulta spesso irraggiungibile, per cui usi molteplici e successivi producono il più delle volte una stratificazione ed intersezione di segni che agiscono direttamente sulla forma e sull'estetica dell'oggetto. Questi segni diventano poi testimonianza del tempo che li ha generati.
L'assenza di *utilitas* porterà il manufatto, ormai inabitato, verso una prima fase di crisi, dove i principali processi trasformativi non saranno più per mano dell'uomo, ma saranno di tipo naturale. Questo stadio di abbandono è spesso caratterizzato da interventi temporanei di appropriazione del fabbricato da parte di comunità di

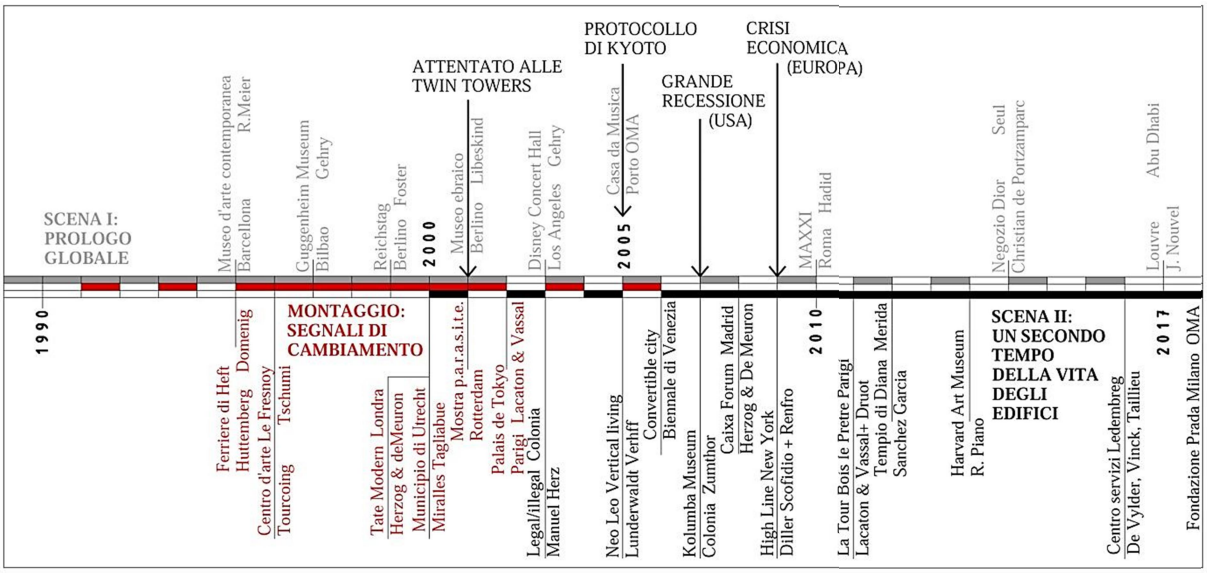
utenti che cercano di prolungare la sua vita utile, spesso con usi impropri che ne peggiorano lo stato. Tuttavia queste pratiche di occupazione su edifici, in taluni casi, possono accelerare la reimmissione degli stessi nel percorso ciclico del progetto. Dopo un lungo tempo di abbandono, l'edificio sarà condannato alla demolizione o, in altri casi, ad un lento decadimento della *firmitas*, passando prima per lo stadio di rovina, poi ad una condizione di frammento, il rudere.
I tempi dell'abbandono, della rovina e del rudere, come appena descritto, sono tempi di arresto delle modifiche per mano dell'uomo, tempi incerti per la vita del manufatto, in attesa dell'istante e del fotogramma prima della reimmissione nel ciclo del progetto o della loro scomparsa fisica. Quest'ultima fase terminale dell'edificio, cioè la sua distruzione, per qualsiasi mano avvenga, può non rappresentare la fine della sua storia. Data l'importanza che il tempo gli ha donato, la vecchia preesistenza può essere riprodotta come memoria storica in copia o rimanere come immagine della memoria, capace di rigenerarsi e contaminarsi all'interno di altri progetti, a sottolineare la permanenza dell'architettura anche solo come testimonianza. Se rappresentiamo ogni punto di crisi con un fotogramma, ovvero con un'immagine ferma della stato del manufatto, potremmo far partire da lì una sequenza di vita che ripasserà da un'azione progettuale, una trasformazione e un utilizzo.
"*In realtà noi continuiamo a fruire di elementi la cui funzione è andata da tempo perduta; il valore di questi fatti risiede quindi unicamente nella loro forma*" (Rossi A. 1978:57).

Ciò che in questa trattazione interessa è dunque l'analisi formale del manufatto nell'istante della crisi e in quello successivo di passaggio, che la supera attraverso il progetto. Attraverso il confronto visivo tra i fotogrammi che si susseguono, si vogliono ricercare i meccanismi progettuali intermedi che formano l'intera "sequenza progettuale", analizzando la forma di possibili stadi di mutamento. Da tale analisi si dovranno trarre non solo le chiavi formali trasformative ma anche le permanenze.
Nella pratica architettonica contemporanea, occorre operare considerando che quello che oggi è nuovo domani sarà preesistente, ed essere coscienti di poter agire su un manufatto esistente solo dopo aver visto/analizzato le sequenze/gli stati precedenti fino all'ultimo fotogramma/punto di crisi sul quale sarà possibile **montare** una nuova sequenza del film, integralmente diretto dal Tempo-regista attraverso molteplici montatori.

1.1 Sequenze del tempo presente

"*Il vero carattere della storia è di partecipare alla storia stessa* […] *è solo per l'uomo che scopre in sé una passione per il futuro l'idea del passato assume un senso e costituisce un valore"(*Valéry1994:15).

La trasformazione del mondo circostante da parte dell'uomo incarna il bisogno di nuove esigenze dell'epoca in cui opera. La modificazione agisce su un ambiente naturale o urbanizzato. I due ambienti, benché differenti, sono entrambi frutto di diverse stratificazioni, una di sedimenti naturali compiuta in secoli, l'altra di continue revisioni da parte dell'uomo, su luoghi e manufatti prodotti nel tempo. Scavando in questa materia artificiale, prodotta incessantemente nell'ultimo secolo, si possono ritrovare i caratteri trasformativi dati dalle tracce del passaggio dell'uomo e definire i caratteri permanenti della matrice iniziale, la sequenza successiva al *primo punto critico* (l'inizio del progetto). Come in un percorso archeologico, per approssimazioni successive, si riscopre la storia, anche recente, dell'uomo e dei suoi bisogni, e inevitabilmente si apre un mondo di relazioni passate e future. La compresenza di strati che definiscono superfici di contatto dense di significati è uno degli elementi che rappresentano la contemporaneità.
Ma se è vero che ogni opera è espressione della sua epoca, nel presente, qual è l'espressione dominante? A questa domanda non si può rispondere se non analizzando sinteticamente alcuni dei cambiamenti recenti che caratterizzano il presente, specificando che non si vuole indicare in maniera incontrovertibile "lo stato dell'arte" della disciplina e del tempo che rappresenta, ma provare a capire come e perché sono cambiate le dinamiche progettuali e gli elementi di interesse dell'architettura.



Sequenze del tempo presente
a cura dell'autore.