

# L'assenza necessaria dell'architettura

## Riccardo Palma

Cercherò di sviluppare alcune considerazioni che riguardano il rapporto che intercorre tra architetture, progetto di architettura e forme della rappresentazione. Consideriamo la questione del paesaggio, o meglio, del *territorio come campo del progetto*: ebbene, dal punto di vista del progetto, il territorio non può essere pensato in quanto presente. Esso è presente, naturalmente, là fuori quando ci camminiamo sopra: ma quando l'architetto deve progettare, questa presenza del territorio serve a poco. Infatti, per poter progettare, è necessario pensare al territorio come assente e ricostruirlo ogni volta dentro una rappresentazione, farne un disegno che possa accogliere il disegno del progetto, cioè fare una *carta*, che, come dice Deleuze, si contrappone al calco (Deleuze-Guattari, 1977). Per fare una carta è infatti necessario operare contemporaneamente una selezione di oggetti e una loro rappresentazione di natura convenzionale. Questa doppia operazione di selezione/rappresentazione disegna un nuovo *piano* dentro la molteplicità delle serie virtualmente infinite di carte rappresentanti lo spazio territoriale. Tale *piano* – che decreta per sempre l'impossibilità di una presenza naturale del territorio – è ciò che permette la costruzione di una risposta progettuale. <sup>1</sup>

Deleuze in *Differenza e ripetizione* (1971) descrive come il problema non si distingua nettamente dalla sua soluzione: ovvero come le condizioni di costituzione del problema siano al tempo stesso le condizioni della soluzione. Così, quando progettiamo, costruiamo oppure usiamo una carta, che di per sé è sempre una rappresentazione problematica, ovvero una rappresentazione che conferisce al territorio la forma più adatta alla soluzione di un problema. Tale forma è necessariamente architettonica. Prendiamo come esempio la carta delle curve di livello, che costituisce la base delle carte tecniche più comunemente usate: è evidente come le curve di livello non esistano nella realtà – il territorio fisico è continuo e non discontinuo, cioè non è costituito da terrazzamenti pianeggianti, come invece sembrerebbero indicare le curve di livello, se interpretate per il loro puro significato formale geometrico – eppure se noi vogliamo costruire una casa sopra un pendio dobbiamo scavare un terrazzamento in piano

<sup>1</sup> Sullo spazio cartografico come spazio del progetto cfr. Motta-Pizzigoni (2016).

sul quale impostare l'edificio. La carta delle curve di livello perciò, non solo esprime il problema dell'edificazione, ma rappresenta l'intero territorio in quella forma architettonica che, prima ancora del progetto, già costituisce la soluzione del problema.

La stessa assenza vale per le architetture, gli edifici. Dal punto di vista del progetto – e non ovviamente da quello dei suoi abitanti o fruitori – l'edificio non è pensabile per la sua presenza. L'edificio infatti è il luogo di intersezione delle infinite rappresentazioni che, a partire da esso, possono essere costruite al fine di affrontare i problemi che il progetto deve risolvere. **2** Pensiamo agli architetti del Rinascimento che hanno prodotto una nuova architettura ripetendo quelle architetture antiche che avevano visto e disegnato visitando Roma. Come è stato possibile? Per progettare le architetture del Rinascimento è stata necessaria un'operazione di decostruzione che si appoggia alla natura grammatologica – se così possiamo definirla – dell'architettura. Cioè alla condizione per cui ogni architettura, potendo essere rappresentata in infinite maniere, può produrre infinite figure. Dentro questa condizione generale dell'architettura, le architetture antiche, essendo nella condizione di rovina, sono perciò in qualche modo vicine al "lavoro" di separazione e di parzializzazione che viene compiuto delle rappresentazioni: la porzione crollata dell'Anfiteatro Flavio, non solo ne mostra la sezione, ma si comporta come una rappresentazione costruita che viene impiegata nella produzione dei progetti degli architetti del Rinascimento.

**2** Sul ruolo della rappresentazione nell'ingaggio dei riferimenti nel progetto cfr. Motta (1997).

Così Leon Battista Alberti risolve il problema di autorappresentazione civile della famiglia Rucellai grazie al ridisegno decorativo da lui compiuto della partizione degli ordini dell'Anfiteatro e nella loro ripetizione nel palazzo fiorentino. **3** Questo disegno, in quanto proiezione su un piano dell'Anfiteatro, può essere disteso e riprodotto sulla facciata del palazzo, indipendentemente dalla natura funzionale e dalla geometria dell'edificio originario. Ripetizione – il ridisegno, la differenza e il progetto – appartengono allo stesso movimento e hanno come medium una specifica tecnica di rappresentazione.

**3** Si veda a questo proposito la lettura del progetto albertiano svolta da Grassi (2007).

Allo stesso modo, Andrea Palladio, mediante il rimontaggio di parti e frammenti delle architetture classiche che ha ridisegnato a Roma, produce un tipo inusitato di villa in risposta a un nuovo problema di progetto posto della nobiltà veneziana che chiedeva una nuova tipologia di residenza di campagna. Timpani, colonne, cupole e altro ancora, vengono riassemblati da Palladio in nuove configurazioni – si veda su tutte la Rotonda – grazie al fatto che il disegno estrae le parti dal tutto nel quale si trovano e le rende disponibili per configurare altre e diverse architetture. Ripetizione e differenza si mostrano ancora indecibili. In entrambi i casi è il lavoro di rappresentazione sulle architetture l'operazione che permette di produrre l'immagine architettonica che risolve il progetto.

Dal punto di vista del progetto di architettura, il problema non è quindi quello di stabilire definitivamente cosa sia un'architettura e in che modo essa sia "presente". Anzi, è proprio la sua assenza, la sua esplosione in molteplici catene di rappresentazioni, e quindi la sua condizione di "lettera morta", che la apre a una ermeneutica infinita in cui i "mille piani" di sezione producono infinite rappresentazioni e infinite figure per il progetto. Questo è il modo con il quale l'architettura si produce tramite il progetto: essa è progettata grazie alle immagini

architettoniche che, trasportate dalle rappresentazioni, provengono da altre architetture, i cosiddetti *riferimenti*. Le architetture, una volta costruite, una volta ultimate, non appartengono più all'autore e alla ragione per cui sono state progettate: sono appunto "lettera morta", sono lì a disposizione di altre, infinite, ri-produzioni.

Perciò, anche l'affermazione di Simondon che «le architetture sono macchine passive», pur assumendo la prospettiva di quegli anni – gli anni Sessanta –, può forse riferirsi all'architettura ma non al progetto dell'architettura, per il quale invece le architetture sono massimamente attive. In questo caso infatti, la passività attiene alla cosa e non alla cosa immersa nel processo di produzione del progetto. La prima attività dell'architetto è il riuso, il continuo restauro che opera sulle architetture che conosce e che reimpiega per risolvere i problemi progettuali. Paradossalmente, proprio perché hanno cessato di parlare con la voce del proprio autore e della propria epoca, le architetture sono del tutto *attive* per il progetto. In quanto "lettera morta" possono rinascere e essere reimpiegate, come se fossero materiali di *spolio*, in nuove costruzioni. Senza essere più impregnate dal "voler dire" dell'autore, prive di connessioni con le ragioni dei loro committenti, esse stanno tutte sul tavolo di lavoro dell'architetto, disposte secondo un teatro della memoria personale ma il cui ordine è costituito da categorie spaziali e soprattutto progettuali: tipi, problemi, schemi, piante, sezioni, ecc. Su questo tavolo il tempo storico è annullato in favore di uno spazio topologico, eternamente contemporaneo, grazie al quale è possibile rinvenire di volta in volta i materiali architettonici necessari per la produzione del progetto.

A questo proposito, un'altra questione che va assolutamente sottolineata, è quella riguardante l'immanenza del *processo*. L'abbandono della pretesa di formulare una teoria dell'architettura in favore della necessità di lavorare a una teoria del progetto, corrisponde in qualche modo alla messa tra parentesi della domanda metafisica sull'essere in favore di un pensiero che si occupa di indagare i meccanismi e le forme della sua stessa produzione. In questo quadro, qui solo richiamato, l'interesse per la *forma* viene sostituito da quello per la *deformazione*. La deformazione – intesa come de-formazione, come mutazione continua della forma – appartiene da sempre al processo progettuale. Non parlo ovviamente di quelle posizioni caricaturali, in cui il processo della de-formazione si traduce nel creare un'architettura de-forme, quando cioè la filosofia della decostruzione viene tradotta in termini architettonici impiegando muri storti, come se la decostruzione fosse un modo per dire che le architetture prima o poi crollano. Parlo invece del processo di generazione della forma che non prescinde dall'architetto – che pone un limite al processo – e quindi non è neutra, non è puro risultato. La *deformazione* infatti appartiene al processo, anche quando i processi generativi siano intesi come automatici. Ciò è vero indipendentemente dallo sviluppo delle tecnologie informatiche: basti pensare, per la sua evidenza, all'architettura barocca e all'automatismo delle leggi geometriche sottese alla "germinazione" delle sue forme. <sup>4</sup> Ogni automatismo della deformazione è però accompagnato da un intervento di arresto che è del tutto esterno. Davanti al funzionamento automatico della deformazione – sia essa condotta mediante algoritmi parametrici o mediante lo sviluppo di proiezioni geometriche – il progettista decide un arresto che fissa una tra le infinite configurazioni generate dal processo. Un *taglio* nel flusso continuo delle immagini.

<sup>4</sup> Julia Kristeva parla di *genopiano* per indicare una planimetria operante in grado di far germinare la forma.

Se il cinema si costruisce per stacchi, “tagli”, lo stesso vale per il progetto di architettura. **5** **5** Cfr. Pizzigoni (2011). Nell'architettura parametrica a un certo punto, qualcuno interrompe il processo di iterazione morfogenetica. Così, per ritornare agli esempi già fatti, gli architetti del Rinascimento operano per arresti e tagli, anche se non si possono avvalere di strumenti informatici: il disegno a mano infatti non è costitutivamente diverso dal disegno automatico in quanto anch'esso si basa sull'iterazione di procedure svolte mediante l'applicazione di tecniche convenzionali di rappresentazione. Ciò che cambia è la velocità e la quantità di varianti che vengono prodotte. Ma anche nel disegno a mano la casistica delle varianti ottenute dal ridisegno di un'architettura data necessita di un arresto volontario da parte del progettista.

In realtà ci sarebbe da dire molto sulle ragioni di questo arresto, che non sono solo da ascrivere al gusto personale del progettista o a un'ineffabile intuizione. Innanzitutto non tutte le varianti risolvono il problema. Poi, se consideriamo l'insieme dei problemi che il progetto deve risolvere, il campo si restringe ulteriormente. Se immaginiamo infatti che i processi generativi – automatici o no – siano diversi all'interno dello stesso progetto e quindi diversi gli arresti da decidere, è chiaro infatti come essi, complessivamente, debbano innanzitutto rispettare la coerenza finale dell'architettura progettata all'interno dello spazio fisico. In questo senso il termine “composizione” può riferirsi con maggior proprietà proprio alla composizione reciproca e complessiva delle figure che ogni arresto determina.

Concludo con una notazione da Deleuze che a me sembra importante: per Deleuze «il senso non è mai principio o origine: esso è prodotto» (1984, p. 70). Questo è un assunto decisivo per l'architettura: perché l'architettura non si è mai occupata operativamente dell'origine, o l'ha fatto contraddicendo sé stessa, arrivando al paradosso piranesiano della «piazza rasa». **6**

Per Deleuze il senso «non è da scoprire, da restaurare o da rimpiangere, esso è prodotto da nuovi macchinari. Non appartiene a nessuna altezza, non si trova a nessuna profondità, bensì è l'effetto di superficie, inseparabile dalla superficie come dalla sua dimensione» (*Ibidem*). Ed è proprio questa *dimensione superficiale* che dobbiamo discutere: nel progetto il senso non si dà in una regione profonda, nascosta, annidata nelle intenzioni del progettista e in seguito permanente nell'architettura costruita. Al contrario esso è prodotto da macchine di rappresentazione il cui lavoro sta tutto sulla superficie del foglio di carta o dello schermo. Se anche l'architetto, nella definizione che ne dà Massimo Ferraris, è un «automa complesso» (Armando-Durbiano, 2007, *Prefazione*, p. 23), è perché più che impiegare macchine è esso stesso parte di un sistema di macchine. Ma, sempre come scrive Ferraris, la sua “perfetta” libertà sta in quella necessità di prendere decisioni che sopraggiunge in alcuni istanti del funzionamento delle macchine di rappresentazione. Questa libertà dell'architetto – che consiste per esempio nel decidere un arresto all'interno di una serie (ricordiamoci che *de-cidere* viene da *caedo*, tagliare) – si esercita nello scorgere la ripetizione delle forme dell'architettura sulla superficie delle rappresentazioni. Così, nello spessore infinito di questa superficie si produce un senso fatto di immagini architettoniche pronte per altri progetti, altre riscritture.

**6** Piranesi dimostra come la ricerca dell'origine dell'architettura porti al paradosso per cui ci si ritrova in una *piazza rasa*. Benché quest'ultima rappresenti in fondo la forma architettonica della Terra, l'intento di Piranesi è distruggere ogni possibilità di fondamento per l'architettura che non sia l'architettura stessa. Il suo discorso non distrugge quindi l'architettura ma la sua fondazione esterna.

Questo è uno dei problemi su cui gli architetti devono riflettere costantemente: senza esercitare questo arresto guidato dalla memoria delle architetture che ci hanno preceduto saremo sempre prede inconsapevoli dei meccanismi ineliminabili – siano essi informatizzati o meno – che organizzano il progetto. Da automi complessi diventeremmo semplici automi.