Zeitschrift: Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1999)

Heft: 6

Artikel: Architettura come rappresentazione

Autor: Trentin, Luigi

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-131720

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.07.2025

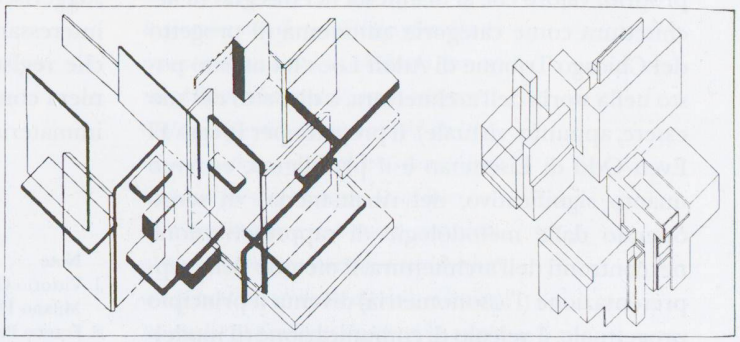
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Architettura come rappresentazione

Luigi Trentin

Non mi sembra casuale ritrovare nell'apparato iconografico de *La sfera e il labirinto* di Manfredo Tafuri l'accostamento tra un esperimento di scomposizione architettonica di Theo van Doesburg, del 1925, e un disegno di studio per la House X di Peter Eisenman, esattamente di cinquant'anni piú tardi. E non tanto perché si dimostri in questo modo come tutto il lavoro dell'architetto americano in questi anni, in questo accomunato al lavoro degli altri Five di New York, Meier in testa, sia condotto sul filo di una rielaborazione linguistica del lessico delle avanguardie europee degli anni Venti e Trenta, assunte come testo. Piuttosto perché queste due immagini esprimono in maniera sintetica il legame che l'atto progettuale istituisce con la rappresentazione. Sensazione che viene accentuata dal carattere degli elaborati, non già disegni definitivi di manufatti, ma quasi diagrammi, schemi ideativi, le cui tecniche di comunicazione non sono estranee alle tecniche di composizione, o, meglio, di scomposizione degli oggetti in questione. La necessità di restituire un carattere di oggettività all'architettura attraverso una rappresentazione che, sinteticamente, lavori sull'idea dello spazio e sulla distruzione dell'involucro, ma non ne deformi i caratteri dimensionali, come avviene con la prospettiva, trova nell'assonometria il suo medium ideale. Lo slittamento dei piani, la loro giustapposizione non viene rappresentata in un disegno a posteriori; è piuttosto un'operazione che avviene in uno spazio virtuale, al tempo stesso grafico e mentale. Uno spazio dotato di caratteristiche proprie, in cui sicuramente il progetto trova i modi della propria comunicazione, ma non meno viene trattato attraverso mezzi che condizionano il risultato finale. Si tratta di una osservazione che Vittorio Gregotti efficacemente sintetizza ne *Il territorio dell'architettura*: «Il mezzo di rappresentazione non è mai (...) né indifferente né obbiettivo, anzi non è mai mezzo: esso indica e fa parte della intenzione progettuale, poiché da un lato non si tratta della rappresentazione di una cosa data (l'artista - dice Merleau - Ponty - ha un solo mezzo per rappresentare l'opera alla quale lavora: deve farla), ma della conversazione progettuale che noi istituiamo, oltre che con la materia dell'architettura, con la rappresentazione stessa come materia che ci contesta e suggerisce, che a sua volta è invenzione funzionale all'oggetto o all'insieme».[1]

La House X di Eisenman utilizza l'esploso assonometrico come metodo compositivo, non meno di quanto la House II facesse con le operazioni grafiche eseguite sull'assonometria del solido generatore; la sequenza che visualizza lo svolgersi delle fasi di sviluppo del progetto ci restituisce il processo progettuale, ma non lo illustra, almeno non nel senso di una ricostruzione a posteriori delle operazioni effettuate. I diagrammi di trasformazione procedono operando sul volume di base, sino al punto in cui la successione si interrompe; cosí che il progetto non sembra essere tanto il punto di equilibrio cosí ricercato, ma soltanto uno dei possibili stati solidi del processo; cosa che gli ulteriori esperimenti effettuati da Eisenman, con le successive House III, IV, ecc., si presteranno a dichiarare. Nel presentare la casa, l'architetto americano scriverà nella didascalia delle fotografie della realizzazione, «fotografie del modello»; la consapevolezza di operare sul filo di una voluta ambiguità tra progetto e rappresentazione si dichiara apertamente. Il passo successivo alla House X porta il procedimento alle estreme conseguenze; la House El Even Odd può sembrare apparentemente un'ulteriore sperimentazione sulla deformazione del volume.



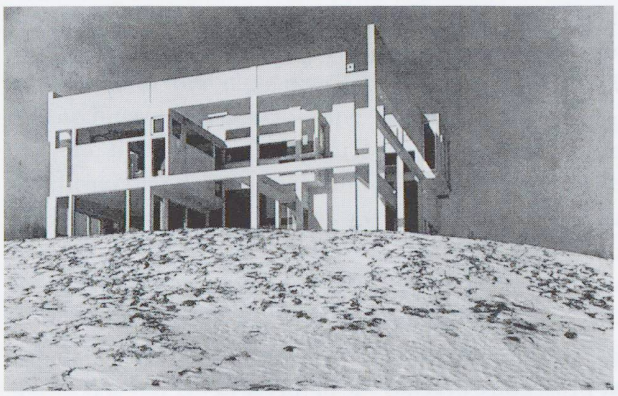
A sinistra: Theo Van Doesburg, *Scomposizione architettonica*, 1925
A destra: Peter Eisenman, Studio per la House X, 1975

Soltanto una osservazione piú attenta del modello ci rende conto che il progetto si comporta come una anamorfosi, che soltanto osservata da un preciso punto di vista assume l'aspetto di un solido assonometrico. In questo caso il processo di morphing, nel lessico di Eisenman, è completamente determinato dalla scelta di rappresentazione. A sua volta il modello diventa non soltanto strumento indispensabile per comunicare il progetto, ma suo simulacro, in questo caso unico, in assenza della realizzazione.

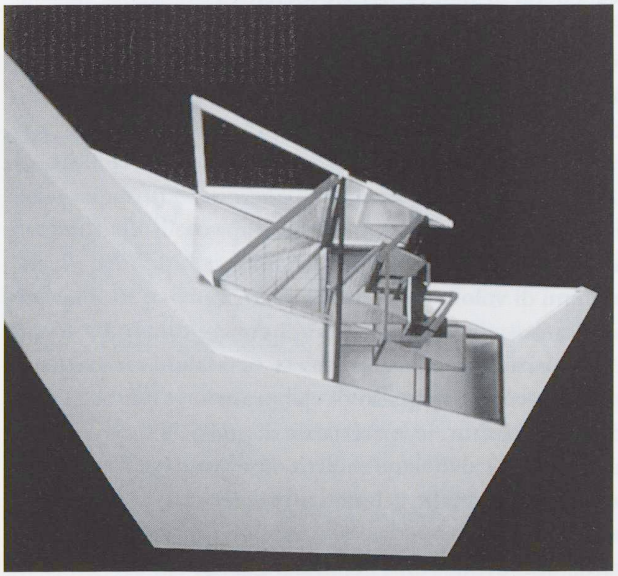
La rappresentazione introduce uno stato di sospensione nel processo, idealmente lineare, tra idea e realizzazione; è in questo stato di sospensione che l'architetto diventa una figura moderna, cioè colui che può pensare il progetto, tradurlo in un codice di comunicazione attraverso la convenzione del disegno e trasmetterlo, in un tempo e in un luogo differito, agli esecutori. Queste informazioni sono veicolate dal disegno e, piú in generale, dai metodi di rappresentazione. Ma il progetto non è pensabile al di fuori dell'ambiente del disegno, o meglio, per dirlo con le parole di Franco Purini, «(...) il disegno è pensiero esso stesso, anzi è la forma - pensiero fondamentale dell'architetto, il luogo elettivo nel quale la forma appare, e nella sua essenza piú pura e durevole (...) Il disegno di architettura è proprio il luogo nel quale il pensiero formale si rende manifesto, è quindi il luogo esclusivo della sua esistenza. Non esiste quindi pensiero formale prima della sua rappresentazione nel disegno».[2]
La spazio virtuale della rappresentazione, inteso nel suo significato testuale di spazio in potenza ma non in atto, diventa l'ambiente dove il pensiero si cristallizza nelle forme dell'architettura. Il differimento della sua realizzazione la trasforma in una possibilità, non esclusiva, del progetto. Il linguaggio diventa oggetto, nel senso che il codice di comunicazione contenuto dal disegno si svincola dalla necessità del manufatto, per assumere valore proprio; valore che si manifesta nel disegno di architettura come categoria autonoma (il progetto del Chicago Tribune di Adolf Loos ha un suo posto nella storia dell'architettura, a dispetto del suo essere, appunto, virtuale). Il progetto per la casa El Even Odd di Eisenman è il paradigma, estremo quanto significativo, del ribaltamento di senso operato dalle metodologie di rappresentazione nei confronti dell'architettura. Il metodo della rappresentazione (l'assonometria) diventa il principio progettuale, il veicolo di comunicazione (il modello) diventa l'esclusiva forma materiale dell'idea. «Il cambiamento è grande. Dall'idea di una casa come segno di abitazione all'idea di una casa quale rappresentazione di un modello nelle case I e II, passando attraverso il modello della casa X, che non è rappresentazione di una casa, ma piuttosto un oggetto di per se, ad un modello di Casa El Even Odd che non è un oggetto, ma un segno, una rappresentazione di se stesso».[3]
Il ricorso a modalità differenti di disegno e comunicazione non è soltanto messa in atto di illustrazioni di idee già formate; è piuttosto il ricorso a tecniche che, per loro natura, non possiamo considerare neutrali, ma altresì condizionanti il risultato finale. Se la concezione del neo-plasticismo evocata in apertura lavora sulla scomposizione del volume oggettivo, razionale e misurabile, il ricorso all'assonometria non può essere né casuale né strumentale: tale concezione poteva effettuarsi soltanto in questo ambiente: luogo del pensiero, appunto e non della sua illustrazione.
L'utilizzo di sistemi informatizzati di rappresentazione allarga il campo del virtuale. Non tanto attraverso il miglioramento delle prestazioni offerto dalla macchina: possibilità di accelerare i tempi di produzione del progetto o di muoversi verso sempre piú sofisticati metodi di rendering, ormai avviati sulla strada di un perfetto quanto sterile iperrealismo. Piuttosto estende i confini dello spazio concettuale della rappresentazione. Assistiamo ormai a concorsi per progetti di architettura virtuale, cioè destinati ad utilizzare il medium del computer non soltanto per comunicare un progetto altrimenti tradizionalmente inteso, ma per pensare architetture destinate a rimanere spazi virtuali; il legame tra oggetto e rappresentazione viene completamente sovvertito, poiché i due termini coincidono. La rappresentazione non allude piú ad un altro spazio, regolato da leggi statiche, fisiche e percettive cui essa deve attenersi; il legame di simulazione non sussiste piú. Allo stesso modo viene alterato il codice, attraverso cui questo rapporto si istituisce. Il codice non comunica piú lo spazio reale in assenza, evocato attraverso segni che lo suggeriscono: comunica se stesso. Cosí gli esiti piú interessanti prodotti in questo ambito sono quelli che registrano questo scarto, esercitando in maniera consapevole le potenzialità dell'architettura immateriale.

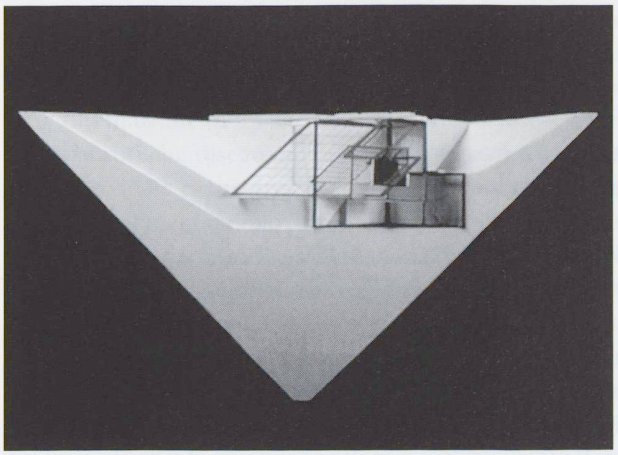
Note

1. Vittorio Gregotti, *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano 1966, pp. 21-22.
2. Franco Purini, *Una lezione sul disegno*, Gangemi, Roma 1996, pag. 33.
3. Peter Eisenman, *Le rappresentazioni del dubbio: nel segno del segno*, in «Rassegna», n° 9, marzo 1982, pp. 69-74.



House II (Casa Falk) a Hardwick nel Vermont, 1969 -1970





House El Even Odd, spaccato del modello

Summary

The relationship between representation and the intention of a project in architecture can be understood by means of the analysis of the sequence of House I, II, etc. up to House El Even Odd of Peter Eisenman. In particular, the last of the projects of the sequence completely undermines the relation between representation and project; the latter is generated by the manipulation of the model in accordance with the possibility of seeing it as a solid in an axonometric representation if it is viewed from a certain point of view (anamorphosis)... The projects of Eisenman become a pretext for affirming that design and representation in architecture is not an operation carried out a posteriori on an idea that has already been formed: on the contrary, it is the case of an operation that takes place in the very context of the process of preparing the project. The plans are interpreted as the "form-thought of the architect" (Franco Purini). The use of graphic techniques or different modes of communication (axonometric vision, perspective) is not simply employing a means that is neutral concerning its nature as an instrument in respect to the idea: the means interacts with the end and conditions the final result.

The virtual dimension does not represent by itself a novelty in representation in architecture: every plan that the history of architecture has given us is the image of a possible space. The realization or non-realization of the object represented does not constitute a deciding factor as far as the possibility of such images having any influence on the history of architecture is concerned.

In the same way, the possibilities offered by the representations based on computers open up new fields for theoretical thought because virtual types of architecture are created, and they, by their nature, are completely separate from their real point of reference. Since every connection with what is real ceases to exist, virtual types of architecture free the actual creation of representation from the necessity of having to imagine and consider objects which would be completed at a later time. Their representation is their sole reality.