

**Abitare la Sanità.
L'altra *faccia* della città
storica**

a cura di
Alberto Calderoni
Gianluigi Freda
Mariateresa Giammetti



Federico II University Press

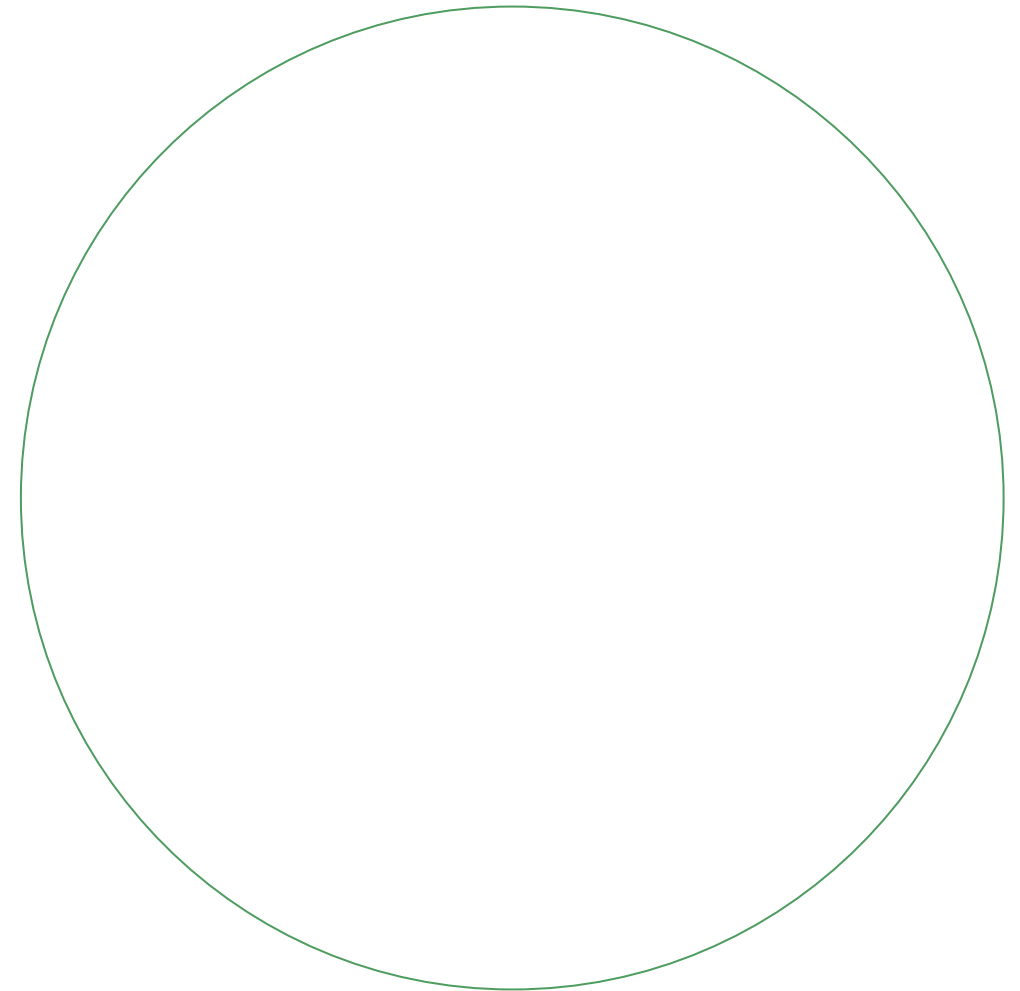


fedOA Press

ISBN 978-88-6887-106-2
DOI 10.6093/978-88-6887-106-2

**Abitare la Sanità.
L'altra *faccia* della città
storica**

a cura di
Alberto Calderoni
Gianluigi Freda
Mariateresa Giammetti



Federico II University Press



ISBN XXX-XX-XXXXX-XX-X
DOI XX.XXXX/XXXX-XXXX

Abitare la Sanità.
L'altra *faccia* della città storica
a cura di Alberto Calderoni, Gianluigi
Freda, Mariateresa Giammetti

Napoli: FedOAPress, 2021
(collana: Teaching Architecture; 1).
113 pp.; 16x23 cm

Accesso alla versione elettronica:
<http://www.fedoabooks.unina.it>
ISBN: 978-88-6887-106-2
DOI: 10.6093/978-88-6887-106-2

collana
TeA / Teaching Architecture

edizioni
Federico II University Press, fedOA Press

direttore
Ferruccio Izzo, Università degli Studi di Napoli "Federico II"

comitato scientifico
Renato Capozzi, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Luigi Coccia, Università di Camerino
Francesco Collotti, Università degli Studi di Firenze
Isotta Cortesi, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Angela D'Agostino, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Lorenzo Dall'Olio, Università di Roma Tre
Paolo Giardiello, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Massimo Ferrari, Politecnico di Milano
Luca Lanini, Università di Pisa
Carlo Moccia, Politecnico di Bari
Giovanni Multari, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Camillo Orfeo, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Lilia Pagano, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Marella Santangelo, Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Andrea Sciascia, Università di Palermo
Michele Ugolini, Politecnico di Milano
Margherita Vanore, IUAV
Federica Visconti, Università degli Studi di Napoli "Federico II"

redazione
Alberto Calderoni, Università degli Studi di Napoli "Federico II" [coordinamento]
Luigiemanuele Amabile, Francesco Casalbordino, Gennaro Di Costanzo, Ermelinda
Di Chiara, Cinzia Di Donna, Roberta Esposito, Francesca Talevi, Vincenzo Valentino,
Giovangiuseppe Vannelli

© 2021 FedOAPress - Federico II University Press
Università degli Studi di Napoli Federico II

Centro di Ateneo per le Biblioteche "Roberto Pettorino"
Piazza Bellini 59-60
80138 Napoli, Italy
<http://www.fedoapress.unina.it/>
Published in Italy
Prima edizione: settembre 2021

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza
Creative Commons Attribution 4.0 International

Indice

7.	Prefazione	<i>Federica Visconti</i>
11.	Introduzione	
15.	Strumenti per il progetto didattico	<i>Mariateresa Giammetti</i>
45.	Esercizi di stile	<i>Alberto Calderoni</i>
79.	In Antesaecula	<i>Gianluigi Freda</i>



Introduzione

Il Laboratorio del terzo anno del Corso di Studi in Scienze dell'Architettura appartiene ad una fase del percorso didattico in cui il progetto assume valenze urbane, diventando uno strumento per misurare e dare forma al contesto. Per questa ragione, i tre Laboratori, dei quali si presentano gli esiti in questo volume, hanno sviluppato le proprie sperimentazioni progettuali nell'ambito del quartiere Sanità, un luogo riconducibile al sistema di *periferie centrali* e che è parte di quella logica di sistematica frammentazione e discontinuità che nella realtà napoletana si afferma come *principio urbanizzatore*.

I progetti sviluppati all'interno dei corsi di Laboratorio di Progettazione Architettonica 3, infatti, rappresentano un'occasione per sperimentare nuove declinazioni del rapporto tra spazio aperto e costruito, che a Napoli - e in particolare nel quartiere della Sanità - prende forme del tutto peculiari.

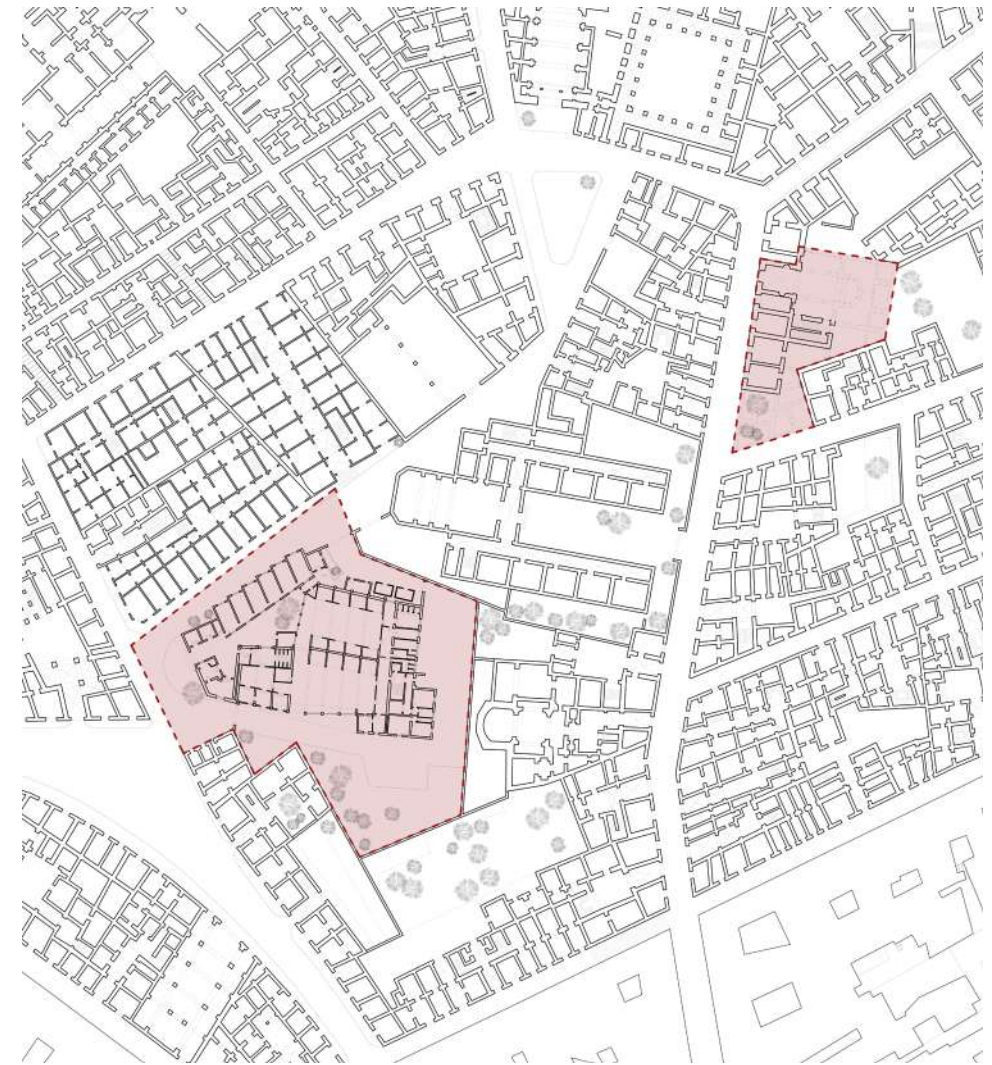
I docenti responsabili dei tre corsi hanno individuato due aree di intervento che, seppur vicine, offrono spunti progettuali molto diversi tra di loro. Le multiformi condizioni urbane che caratterizzano quest'area di Napoli, dunque, hanno permesso agli studenti di misurarsi con temi progettuali che sovente ricorrono all'interno della morfologia urbana della nostra città: uno spazio pubblico occupato da un edificio che non risponde ad una corretta interpretazione della relazione tra architettura e città (l'area dell'isola ecologica in Via Arena alla Sanità); un fabbricato storico (il complesso settecentesco del Santissimo Crocifisso ad Antesaecula, in Via Santa Maria Antesaecula) ormai privo di alcune sue parti e di una funzione in grado di mantenerlo ancora in vita.

I temi sono stati scelti per orientare i progetti alla soluzione del problema urbano attraverso nuove e più profonde relazioni con il contesto, nel primo caso, e per misurarsi con il difficile compito del completamento e della rigenerazione di un isolato, nel secondo.

I docenti responsabili hanno condiviso le fasi iniziali

che precedono l'inizio dei corsi, collaborando alla stesura di un programma generale comune e alla scelta dei temi, attuando, in questo modo, una forma di coordinamento che ha poi portato, durante il semestre, a costruire ulteriori occasioni di confronto.

I saggi e i progetti raccolti in questo volume illustrano sinteticamente i risultati di un'esperienza che ha rappresentato un'opportunità per sperimentare un'attività didattica funzionale alle necessità di una Scuola di Architettura coesa e collaborativa ma che allo stesso tempo ricerca, nelle personali esperienze di ciascun docente, modalità, processi e maniere di insegnare il progetto capaci di delineare orizzonti culturali differenti a favore di una pluralità di sguardi sull'architettura della città.



0 5 25
| | |

I due siti di progetto perimetrati di rosso: l'isola ecologica in Via Arena alla Sanità a sinistra e il Complesso conventuale del Santissimo Crocifisso ad Antesaecula a destra.



Esercizi di stile.

Riflessioni su alcuni *attrezzi* del progettare

Alberto Calderoni

Il Laboratorio di progettazione del terzo anno, condotto in un particolare clima di precarietà a causa della pandemia da Covid-19, è stato l'occasione per riflettere su che valore abbiano alcuni degli strumenti del progettare — attrezzi quotidianamente utilizzati — in ambito pedagogico, non soltanto come *medium* di idee e giudizi sul reale ma anche e soprattutto in quanto produttori di simboli attraverso le loro specificità intrinseche. Il *significante* prende il posto del *significato* designando una ragione estetica che, nel prevalere, lascia spazio a interpretazioni, giudizi, critiche, insomma discussioni capaci di delineare territori culturali di riferimento. Territori fatti di segni, afferenti a una precisa realtà comunicativa, quella dell'insegnare progettazione architettonica, introiettati quasi in una dimensione esoterica, accessibile solo a chi può leggerli e interpretarli. I mezzi, gli *utensili/tools*, sono in ogni epoca il fuoco e le ragioni dell'evoluzione tecnica e tecnologica del pensare architettura. In ambito didattico, in cui tutto si sacrifica sul banco di prova dei significati e dei *perché*, spesso, il ragionare sulla potenza critica dei mezzi strumentali al progetto e al suo farsi sembra essere una discussione sterile e priva di valore pedagogico. All'inverso, ricercare le ragioni profonde degli oggetti, materiali e virtuali, di cui si necessita per insegnare a pensare progettando, provando a tirar fuori alcune relazioni di senso tra i diversi ambiti di sviluppo processuale entro cui si modellano spazi, incrociano linee e incollano elementi — ovvero si costruiscono maquette fisiche, modelli tridimensionali e si producono disegni virtuali — sembra essere uno scenario utile entro cui imbastire una riflessione critica su ciò che ci ha attraversato in questi mesi. Il ritorno a una diversa normalità, inevitabilmente differente dalla precedente quotidianità, sarà accompagnato dal lascito di aver avuto l'occasione di osservare, piuttosto lateralmente, il nostro agire, consentendoci di compiere uno scarto in avanti strumentale e quindi concettuale potente. E allora, quali segni, gesti e riti saranno davvero in grado di farci ancora riconoscere come una comunità?

La sfera pubblica

Marianna Ascolese

Il termine *pubblico* assume diverse accezioni in relazione allo spazio urbano e sociale. Hannah Arendt in riferimento alla *dimensione pubblica* ne esplicita un duplice significato, uno si traduce nella molteplicità, quella capacità di raggiungere una gran quantità di persone che possono udire e vedere ciò che rappresenta la realtà, l'altro fa riferimento a quel mondo comune a tutti differenziandosi così da quello privato¹.

All'interno del Laboratorio, è stata investigata ed esplorata la sfera pubblica del quartiere Sanità di Napoli. Qui l'idea di spazio pubblico non si oppone a quella di spazio privato, ma ne diviene complementare aprendo così lo sguardo al riconoscere diverse forme di interazione e di modi di abitare e costruire la città che così convivono nello stesso luogo. In particolare la strada è stato l'elemento urbano di indagine e analisi, letto contemporaneamente come spazio fisico delimitato dai fronti degli edifici che ne fiancheggiano i limiti e il piano orizzontale che con le sue notevoli variazioni e articolazioni ne definisce il suolo, ma anche come luogo di attraversamento e di passaggio. Proprio il senso della percorrenza ha posto in essere le diverse forme che coabitano lo stesso spazio, i diversi elementi architettonici che si accostano; tutto questo insieme genera la cosiddetta *public realm*.

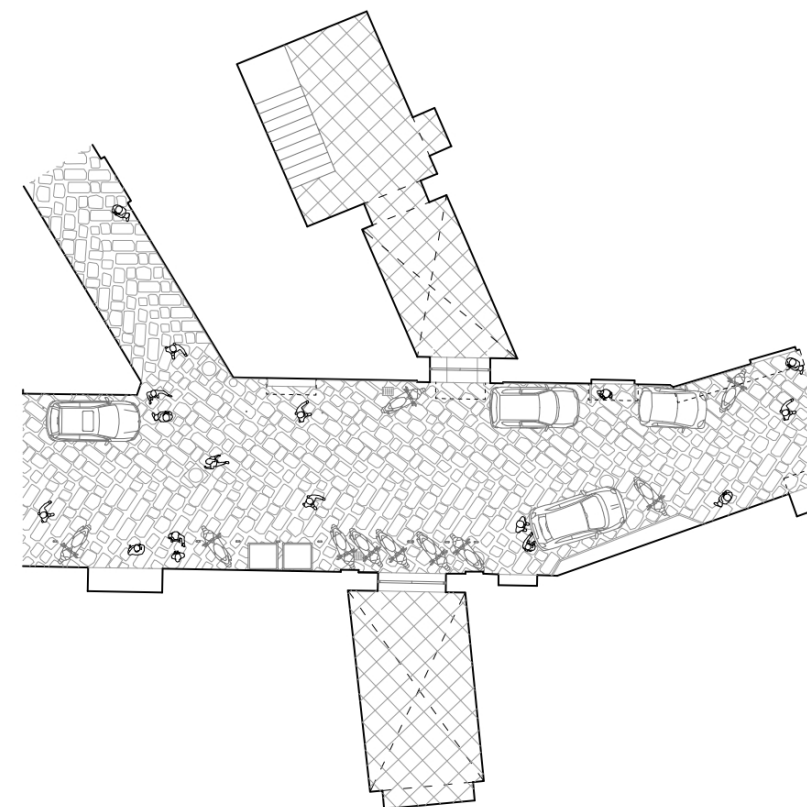
Via dei Cristallini, via Sanità, via Santa Maria Antesaecula sono state investigate tanto nella loro consistenza fisica quanto in quella immateriale. Il primo avvicinamento allo spazio della strada ha tentato, attraverso una ricostruzione fotografica, di cogliere le forme abitate, gli oggetti e i corpi che con la loro disposizione formano e significano lo spazio urbano identificandone così un senso di orientamento, di sicurezza e di socialità. Le fotografie, scattate in maniera sistematica in diverse ore del giorno, sono state un utile strumento per osservare come lo stesso spazio assuma configurazioni differenti in base agli usi e alle azioni dei diversi abitanti. Alla definizione delle immagini è seguito un accurato ridisegno di un frammento di strada delimitata dal piano terra dei civici di entrambi i fronti. Operazione utile a definire le condizioni delle superfici, la conformazione degli spazi interni ed esterni



08:15

13:45

20:50



Vedere, non guardare

Composizione di sei fotografie orizzontali (formato 25x18 cm) scattate in diverse ore del giorno e pianta di una sezione urbana. Nel ridisegno critico in pianta sono trasferiti non solo gli elementi architettonici, ma anche gli usi spaziali che nel corso del giorno si susseguono. L'obiettivo è stato indagare lo spazio della strada attraverso ripetuti e approfonditi sopralluoghi, assumendo come caso studio alcune strade del Rione Sanità — in particolare via Cristallini, via Sanità, via Santa Maria Antesaecula — da cui estrapolare sia le componenti fisiche, sia quelle intangibili e immateriali che ne definiscono la qualità dello spazio urbano.

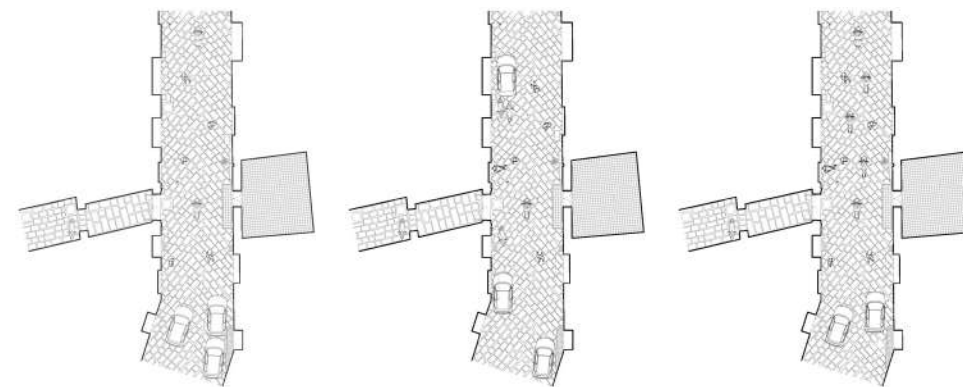


Apprendere dal costruito

Modello in pistolegno dipinto in scala 1:33. Attraverso il modello sono esplicitate le complesse caratteristiche dello spazio della strada e sintetizzati le dimensioni e i rapporti relativi ad alcune sezioni urbane. Il modello diventa strumento indispensabile per riflettere sull'attacco a terra degli edifici, sulla loro porosità e sulle relazioni che si innescano tra spazio pubblico e spazio privato.

e le relazioni tra le diverse forme di vita, pubblica e privata. Le piante, disegnate in tre diversi momenti della giornata, astraggono le immagini fotografate restituendo un frammento di spazio pubblico fatto di oggetti, aperture, vani, botteghe che occupano, alterano e stravolgono quello stesso spazio apparentemente imm modificabile. Ultimo esercizio richiesto è stato la ricostruzione di quello spazio della strada indagato attraverso un modello in scala 1:33, frammento di una specifica sezione dello spazio urbano. Attraverso questo esercizio di sintesi, è stato possibile leggere e astrarre gli elementi che danno forma alla *reale* costruzione dello spazio urbano, la consistenza, la definizione delle variazioni e permanenze necessarie alla sua definizione.

Ogni esercizio ha posto l'uomo come centro dell'osservazione, protagonista di quella scena urbana necessaria al compimento della *public realm*, ovvero luogo di una costante interazione tra le forme costruite e i suoi abitanti, luogo di condivisione e di comunione, ma soprattutto del consenso e del riconoscimento di valori e opinioni. ■



08:15

13:45

20:50

Note:

1. Hannah Arendt, *Vita Activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano, 2011 [1964], p. 39.

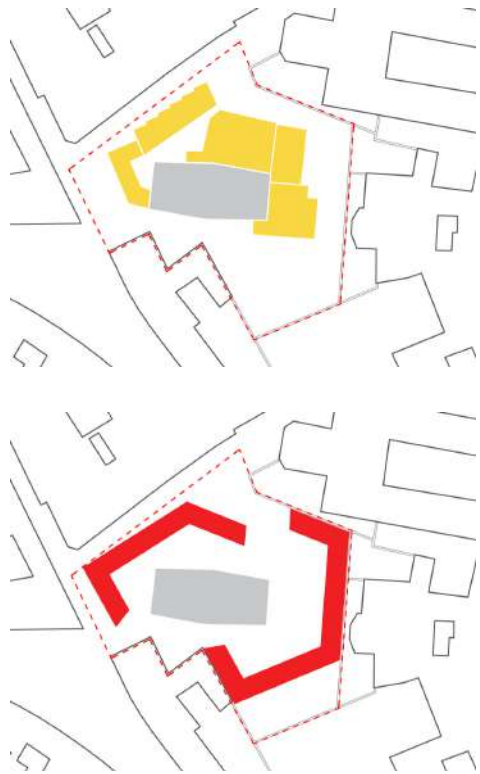
Abitare la Sanità

Il modello fisico, cosa *allusiva*

La costruzione dei modelli fisici in scala è uno di quei momenti metodologici dello studiare architettura che, forse più di ogni altro, caratterizza il percorso di apprendimento della disciplina. È una specificità nota degli studenti di architettura quella di definire il fare con le mani tramite il verbo *studiare* e così riferirsi allo spendere del tempo per costruire un modello. E se le parole sono collettori di pensieri e azioni provenienti da diversi mondi, forse ne sono anche dei loro sintetici manifesti. Fare un modello è *come dire* studiare architettura. Dell'apprendimento aptico, sulla sua indispensabilità e sul suo profondo radicamento negli esseri umani sono state compiute negli ultimi anni moltissime riflessioni¹, di grande interesse e immediatamente trasportabili sul piano dell'insegnamento della composizione architettonica. Si costruisce un modello per conoscere, riconoscere e comprendere la realtà di un luogo, per indagarne le dimensioni, la scala, analizzare i rapporti tra le cose, le ragioni capaci di generare alcune condizioni, le consistenze materiche e le caratteristiche costruttive; per promuovere scenari, sia concettuali che materiali, azioni e intenzioni, principi insediativi e qualità spaziali. I modelli sono strumenti della rappresentazione: possono essere astratti o concreti, ermetici o facilmente comprensibili, elusivi o didascalici. Con la loro costruzione è possibile discretizzare la realtà, scegliendo cosa trasportare e cosa tralasciare, riconfigurando una terza realtà oggettuale inevitabilmente differente sia dal soggetto rappresentato che dall'idea preconfigurata nella mente di chi lo immagina. Un oggetto, con delle sue specifiche caratteristiche fisiche, materiche e dimensionali, che si staglia nella stanza, autonomo, che è ciò che appare: una *cosa allusiva*. La costruzione di un modello fisico in scala è perfetta metafora dello scopo più intimamente racchiuso nell'insegnare progettazione architettonica: trasmettere una sensibilità in grado di tradurre problemi e istanze provenienti dalle più diverse condizioni (sociali, politiche, economiche, ambientali, funzionali, prestazionali, normative, amministrative, costruttive, estetiche) in forma. Capacità tipica dell'architetto quella di fare sintesi conformando volumi e spazi abitabili, mediata, appunto, da una indispensabile sensibilità formale, preconfigurandone la struttura. Trovandoci di fronte a un tavolo, sul quale è appoggiato un modello, si instaura

tra chi guarda e l'oggetto stesso, la *cosa allusiva*, un *gioco* di relazioni, ovvero la *cosa* ha la capacità, intimamente legata alla sua *cosità* (il suo essere esattamente ciò che è senza rimandare ad altro fuori di sé), di veicolare idee senza imporre un univoco rapporto di causa-effetto. Il modello induce alla riflessione, emana nello spazio sensazioni, lascia passare delle informazioni senza dire necessariamente qualcosa: esiste come fatto autonomo, sciolto da ciò che una narrazione linguistica potrebbe rivestire tramite un racconto o un testo scritto.

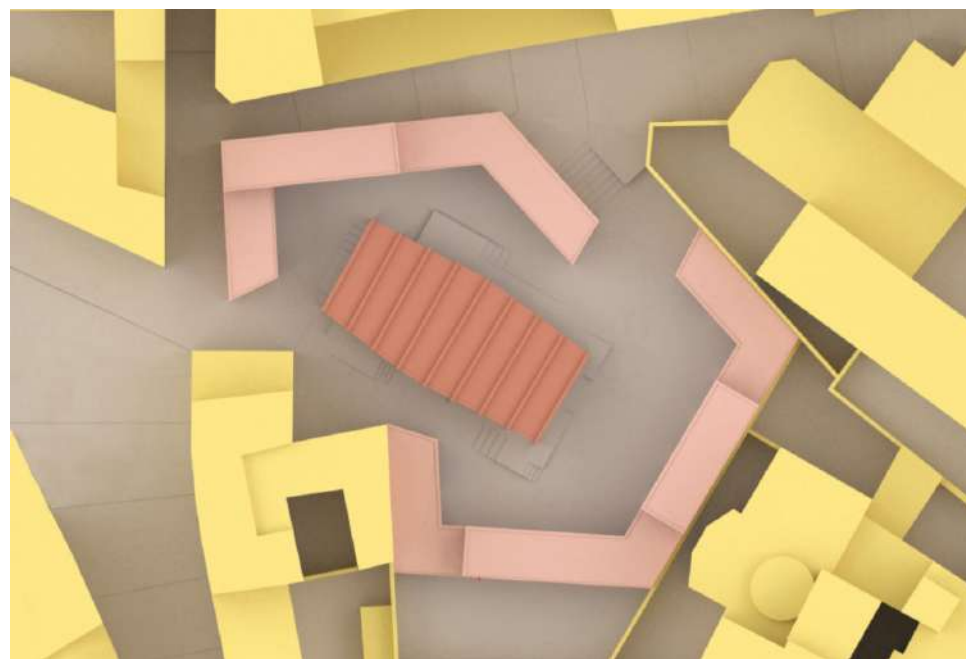
Le cose *allusive* si stagliano senza pretendere di affermare una precisa sentenza, ma, senza vaghezza, definiscono una chiara atmosfera emozionale in grado, a seconda della sensibilità e cultura di chi lo osserva, di trasmettere dei significati. Il modello fisico è *medium freddo* per dirla à la McLuhan: conforma lo spazio critico ma è disponibile al lasciar fluire le idee perché non esprime ma, appunto, allude. *Cosa allusiva* per eccellenza², il modello chiede di essere avvicinato proponendo con la sua presenza fisica possibili significati che rimandano — attraverso somiglianze — a «referenze senza riferimento» in cui «il riferimento è tutto da cercare»³. I modelli architettonici non sono un rimando ad altro, ovvero allegorie di differenti realtà di cui ne sono figura retorica (così come le case delle bambole); non sono oggetti conclusi perché nel descriverli come tali si limiterebbero le atmosfere in grado di essere emanate dal loro essere cose; sono elementi *disponibili*, capaci di veicolare le sensazioni e le intuizioni di chi osserva (o di chi li percepisce apticamente o, allo stesso modo, di chi li produce) nelle proprie personali strutture culturali (incessantemente elaborate tramite le esperienze) grazie a un processo di riconoscimento che non è osservare qualcosa nuovamente ma piuttosto «conoscere qualcosa per ciò che ci è già noto»⁴. A volte, soprattutto agli studenti meno esperti, può apparire che i modelli tacciano, si presentino come involucri muti di fronte alla frettolosa necessità di risposte a domande mal poste. Proprio grazie alla loro fisicità pronta a generare nuovi giochi di relazioni è possibile, in ambiente didattico, rivedere attraverso successive e rinnovate esperienze la concezione dell'oggetto e trarne nuovi significati, superando di fatto la tendenza, attuale e sempre più presente nella scuola, che i metodi dell'apprendimento possano essere equiparati alle modalità produttive, aprendo la strada a una definitiva colonizzazione



Concetto urbano

Diagrammi delle demolizioni e dei nuovi volumi di progetto. Gli schemi rendono evidente la strategia di progetto proposta, esplicitata nella vista zenitale del modello digitale astratto. Due edifici costituiti da una spezzata che si modella, intorno al volume centrale esistente, determinando due ingressi al rinnovato spazio pubblico. Una composizione urbana che, attraverso il progetto del nuovo, definisce nuovi spazi aperti.

Progetto di Francesco Aiello, Massimiliano Gattani, Benedetta Grieco.



Prendersi cura dell'esistente

Pianta del piano terra e modello in scala 1:200 in cartoncino grigio e beige. I nuovi volumi si rapportano con ciò che già esiste, assorbendo i valori dell'esistente per metterli in opera nella contemporaneità, ridefinendo gli spazi residui tra ciò che resta e i muri di confine a sud est per instaurare nuove relazioni con il tessuto urbano. Viene riproposta la sequen-

za spaziale tipica della città di Napoli, dove la struttura diviene il modo per definire le gerarchie degli spazi più interni che ospiteranno un centro diagnostico. Anche in alzato, come si evince dal modello di studio, i volumi si articolano per accogliere diversi spazi più intimi che costituiscono i piani superiori.

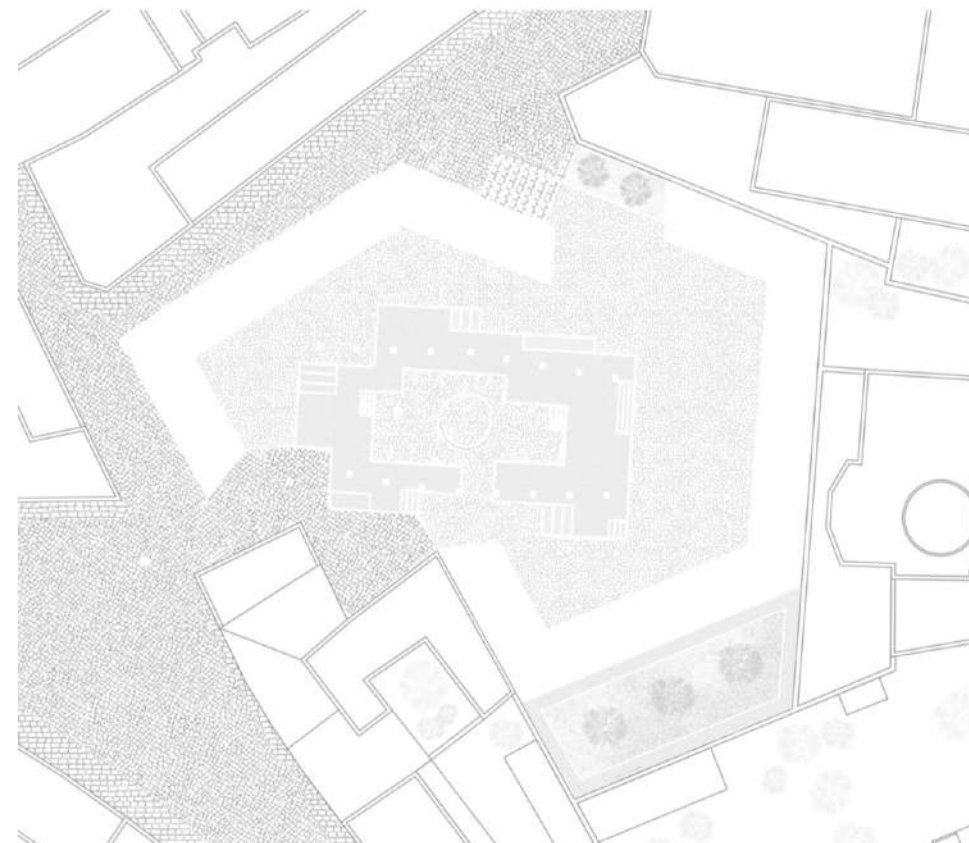




Un ordine necessario

L'attuale centro di raccolta rifiuti — un ex mercatino costruito nel secondo dopoguerra — sito nel cuore della Sanità si configura come un elemento estraneo al contesto consolidato. Stratificatosi nel tempo, l'isolato in cui si inserisce ha accolto per secoli uno spazio verde protetto dalla densa cortina edilizia su via Sanità — luogo di decompressione dell'affollata espansione a nord del tracciato delle mura della città antica — in una modalità d'insediamento tipica del quartiere, che ai compatti fronti su strada associa una serie di orti e giardini come tasselli di un'antica orografia. Intervenire sull'esistente — sondandone qualità e criticità e sfruttandone le potenzialità sopite — ha guidato le strategie progettuali, che con diversi gradi di trasformazione dell'esisten-

te, hanno teso a rendere protagonista lo spazio aperto della città nei rapporti che questo è in grado di instaurare con l'inserimento di nuove architetture. La struttura esistente in questa strategia progettuale viene ridotta alle sue parti essenziali — la grande aula del mercato — eliminando la serie di corpi bassi che ne costituiscono il bordo frastagliato, trasformandosi così in una loggia pubblica nello spazio aperto, fruibile da tutti. Due bracci restituiscono ordine allo slargo, ridisegnano il limite sulla strada e segnalano i nuovi accessi al sito, addossandosi al costruito sul retro in un movimento centrifugo diretto verso il centro della composizione: lo spazio pubblico e chi lo abiterà.



dell'estetico da parte dell'economico. Il modello fisico è prodotto dell'utilizzo di differenti strumenti, materiali e tecniche. Richiede l'alternarsi di differenti momenti, alcuni lenti altri rapidi, così come per una composizione musicale. La loro costruzione pone lo studente di fronte all'evidenza che, per ottenere un risultato che sia quanto più possibile corrispondente all'immagine mentale che si è venuta a delineare del prodotto progettato, il tempo — il giusto il tempo — sia uno dei fattori indispensabili della costruzione. Fare un modello è come imparare a memoria: seppure negli ultimi anni le crociate pedagogiche contro l'esercizio mnemonico hanno disincantato i più giovani rispetto a una pratica rituale fondamentale per l'addestramento delle facoltà intellettuali, il ripetere, ricorsivamente, azioni e procedure, appare invece assolutamente strumentale all'esercizio del progetto. Costruire una *cosa allusiva*, impossessarsi con lentezza di un saper fare apparentemente tecnico (ma in realtà fondamentalmente intellettuale), indugiando



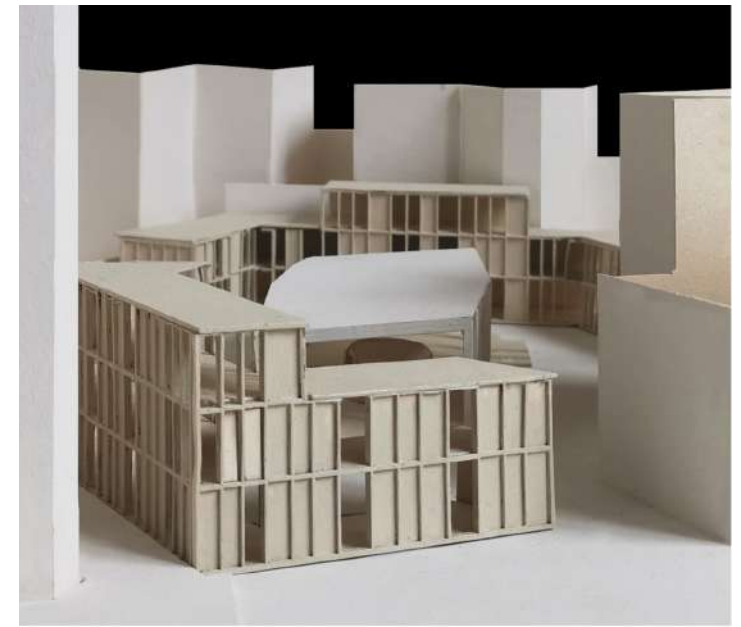
**Dal generale
al particolare**

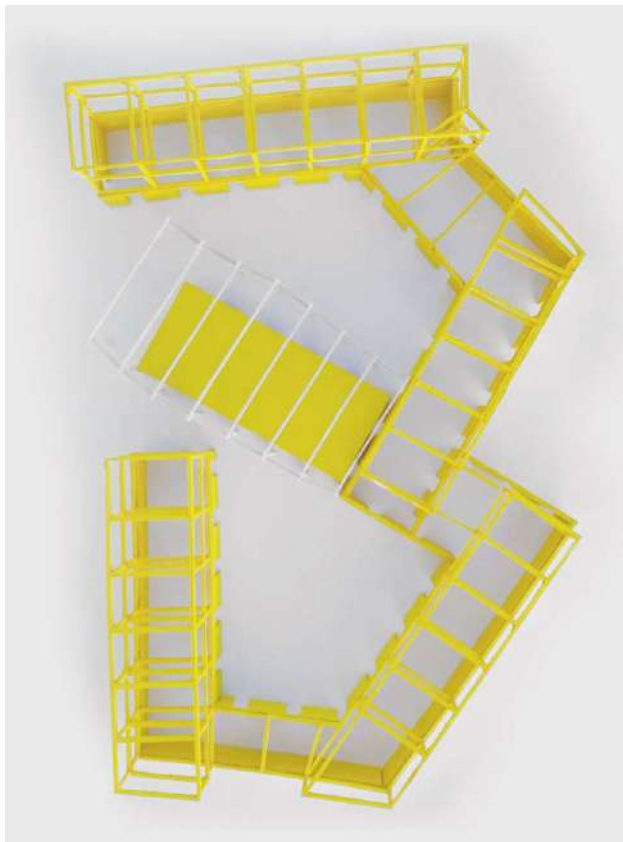
Modello in scala 1:20 in cartone dipinto. Le immagini riprendono una particolare sezione dell'edificio in cui si approfondisce alla scala del dettaglio tecnologico il sistema strutturale e la tipologia costruttiva scelta: il legno. In giallo gli elementi strutturali, in bianco invece gli elementi che concorrono nella definizione materica e fisica dello spazio.

**Costruzione
e atmosfera**

Modello in scala 1:200 in cartoncino grigio e beige e render dello spazio interno. Dal modello di studio è evidente la scelta di voler trattare le facciate in due modi differenti: le prime, quelle rivolte verso l'esterno, sono scandite da un modulo che alterna parti vetrate a parti opache ricercando una maggiore relazione con il tessuto urbano circostante, le secon-

de invece, rivolte verso l'interno, sono scandite interamente dagli elementi strutturali verticali che si trovano dietro una sequenza di profili metallici, struttura di una vetrata continua che consente di proiettare l'interno verso il nuovo spazio comune. Le tende che disegnano la facciata interna diventano anche l'occasione per aggiungere un filtro allo spazio più intimo e protetto dell'abitare.





Dal dettaglio alla città

Modello della struttura in scala 1:100 in cartone dipinto e modello in scala 1:200 in cartoncino grigio e beige. Il modello in cartone dipinto giallo e bianco esplicita le scelte costruttive: al piano terra setti portanti che diventano quindi elementi puntuali al piano superiore. La scelta è quella di lavorare con una sequenza di stanze intorno a due corti aperte che configurano lo spazio a nord e a sud dell'edificio esistente. Progetto di Massimiliano Bizzarro, Alessandro De Rosa, Simone Della Ragione.

Materia esistente, materia viva

Lavorare con i materiali che ci sono forniti dalla città storica richiede l'appropriarsi di determinate condizioni fisiche da assorbire, rielaborare e riportare nel progetto. Disegnare spazi adeguati che aspirino a essere nuovamente abitati dai cittadini, collettivamente, sospingendo quasi naturalmente la città nel suo trasformarsi, è stato l'obiettivo di questo progetto. Due corti aperte verso la strada costituiscono i principali elementi ordinatori dello spazio: il terzo, l'ex aula mercatale dell'edificio esistente, fa da perno orientando e distribuendo i flussi verso i nuovi volumi. Insinuarsi fra le maglie dell'esistente — con l'accorto e calibrato inserimento dei bracci che accorpano lo spazio principale del centro di rifiuti in cui ospitare botteghe e piccole attività commerciali —

per riconfigurare le aree al margine del lotto, sfrangiate e non più riconoscibili in un ordine generale, è stata la principale azione messa in campo sul piano orizzontale; in altezza, i bracci si alzano in punti selezionati per accogliere le stanze della foresteria che affacciano sullo spazio esterno, rafforzando l'idea di un luogo in cui l'abitare coincida con il vivere e non soltanto con l'alloggiare.

sulle cose, è una pratica che fa tangibilmente riflettere il discente su quanto l'economia dell'immediato sia una strategia vuota per l'apprendimento della composizione architettonica.

Il modello di architettura è un insostituibile strumento pedagogico, perché nel suo darsi come disponibile armatura a cui aggrapparsi, sollecita il pensiero e il suo farsi nella convinzione che solo attraverso il riconoscimento formale dei fenomeni è possibile disvelare procedimenti disciplinari.



Note:

1. Juhani Pallasmaa, *La mano che pensa*, Safarà Editore, Pordenone, 2014; Richard Sennett, *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano, 2008; Alberto Calderoni, Carlo Gandolfi, Jacopo Leveratto, Antonio Nitti (a cura di), «Stoà. Modelli», 01/2021, 2021;
2. Non soltanto i plastici architettonici, ma anche molte opere d'arte così come, all'opposto, schemi

- per la rappresentazione di fenomeni in ambiente matematico sono definiti come *modelli*;
3. François Jullien, *Essere o vivere. Il pensiero occidentale e il pensiero cinese in venti contrasti*, Feltrinelli, Milano, 2016, p. 152;
 4. Byung-Chul Han, *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, nottetempo, Milano, 2021, p. 11;



Disegnare *virtualmente*

La più canonica tra le azioni che uno studente di architettura si trova a dover compiere quotidianamente è quella di disegnare al computer. È una condizione ineludibile e in continua trasformazione. Operazione che è metafora — indispensabile — attraverso il cui utilizzo si compie il disegnare a mano, imprescindibile ricaduta procedurale del nostro tempo. Lavorare con mouse, tastiera e monitor significa trasferire informazioni in un *altrove* alludendo alla fisicità propria del disegno analogico ma dicendo, di fatto, altro. Si utilizza uno specifico *medium* per dire quasi la stessa cosa, tracciando un segno che — una volta prodotto tramite la stampa — è disponibile a darsi nel reale. Il disegno a mano è sostanza incorruttibile per chi progetta: assoluto, autonomo, insostituibile. Non ci occuperemo di



Gerarchie e rapporti

Render dello spazio esterno, pianta del piano terra e modello di dettaglio in scala 1:20 in cartone dipinto. È possibile riconoscere il nuovo che, dialogando con l'esistente, prova a rinnovare rapporti spaziali e dimensionali attraverso un'impronta tipologica composta al piano terra da un porticato in mattoni. Il modello di dettaglio è l'occasione per esplorare l'attacco tra l'edificio esistente e il nuovo volume, investigando e verificando le strategie compositive messe in atto.





Sfera pubblica e sfera privata

Modello in scala 1:200 in cartoncino grigio e beige, render dello spazio esterno e pianta del piano terra. Attraverso la lettura della planimetria e il confronto con il modello di studio è possibile notare come la nuova architettura si sviluppi intorno ad alcuni volumi del centro Asia che si è scelto di conservare. L'altezza dei nuovi volumi non

è sempre costante: a parti più basse si contrappongono parti che si elevano per ospitare spazi più intimi e protetti. Alle due corti interne, invece, si contrappone a sud la corte alberata che restituisce un nuovo giardino alla comunità.

Progetto di Pietro Iovane, Leonardo Marano.



delineare le differenze tra i due modelli pratici, analogico vs digitale, ma, soltanto di descrivere tre caratteristiche topiche del disegno digitale utili alla pedagogia del progetto architettonico, provando a darne una rapida disamina con l'obiettivo di verificare la tenuta di una ammissibile *comfort zone* rappresentata dalla sfera virtuale entro cui il lavoro di sperimentazione si fa con il disegno (vettoriale o per elementi), alla ricerca di dimensioni, rapporti, coincidenze e relazioni.

L'ermeneutica del template. Il computer non è uno strumento neutro. È complesso, spesso complicato, e solo chi è in grado di riuscire a possedere le procedure del suo utilizzo può sbloccare i successivi stati di avanzamento del proprio lavoro. I limiti delle possibilità cognitive corrispondono e dipendono dal grado di consapevolezza con cui si utilizzano i software. Per questo motivo, in ambiente didattico, è strumentale definire un *range* di possibilità, i cui meccanismi siano svelati in partenza e resi noti, ovvero un insieme entro



Strada, corte, piazza

La strategia proposta si muove attraverso un processo fatto di diverse addizioni e precise demolizioni di alcune parti del centro rifiuti ricostituendo così una perduta unità in una forma riconoscibile nella complessa area in cui si inserisce. Saturare l'esistente, coinvolgerlo nel processo trasformativo e utilizzarlo come materia viva da riordinare e modificare, contiene *in nuce* un'idea di temporalità che si esplicita nelle diverse fasi realizzative del progetto, tese a ridefinire un edificio che lavori come un isolato: una cittadella fatta di diverse parti interconnesse, un teatro nell'ex aula mercatale, una foresteria, un asilo e un piccolo bar con servizi annessi. Il denso spazio costruito trova le sue necessarie aperture in due grandi corti: una a vocazione pubblica, sul lato

ovest, destinata ad attività collettive, l'altra più privata sul lato est, su cui si affacciano i piccoli alloggi. Una serie di volumi emerge dal piano basamentale — solida piattaforma che cinge diversi spazi e usi al piano terra — disegnando un nuovo paesaggio che possa relazionarsi con le quote esistenti sul sito e quelle del contesto fisico immediatamente circostante.

cui circoscrivere le singolarità espressive al fine di costruire un linguaggio comune. Per ogni azione (concettuale, interpretativa, comunicativa) è utile definire un preciso pre-set capace di rendere condivisibile le intenzioni e le espressioni. Seppur sia possibile raggiungere illimitati risultati differenti con l'ausilio della tecnologia non è detto però che la molteplicità sia funzionalmente utile allo scopo, rendendo la comunicazione un affastellamento di dati e informazioni pleonastiche. Nello studio e definizione dei template, fatti di precisi spessori, colori e blocchi, c'è una prima chiara dimensione pedagogica: si segna il limite tra ciò che è nel discorso e ciò che ne è fuori, ritagliando un preciso contesto logico in cui condurre le esercitazioni. Consci dei limiti entro cui stare, educando contemporaneamente lo sguardo e la mente a pensare selettivamente e producendo così un contesto simbolico (non necessariamente omogeneo) in cui gli studenti possano riconoscersi.

La sostenibilità dell'errore. Il computer è uno strumento entropico. Le energie che necessita per il suo funzionamento restano sintetizzate all'interno degli schemi che produce. Non è espansivo, produce riduzioni e, nelle maglie del suo utilizzo, consuma un preciso processo cognitivo. Tra i molteplici strumenti di controllo e sviluppo dei disegni e delle possibili elaborazioni grafiche, tre operazioni — il *layering*, *copia-incolla* e *sposta* — rappresentano gli argini di una definibile sostenibilità dello sbaglio. Tre movimenti virtuali che riescono chiaramente a conformare il nostro modo di pensare il progetto. Sovrapporre, come su un tavolo, fogli su fogli di carta velina, selezionando cosa raggruppare e cosa lasciare fuori, è un primo importante scarto concettuale. Si dirà che la traccia lasciata nella mano che pensa di chi disegna sparisce nel rapporto tra mente, occhi e mouse. Ed è vero: ma, al contrario, la rapidità con cui è possibile organizzare le informazioni digitalmente, lascia aperto un altro tempo, sicuramente privo di alcune qualità rispetto a quello generato dal disegnare a mano, ma per questo disponibile al pensiero. In questo modo si va via via conformando una mente che sceglie. Così come il *copia-incolla* e il comando *sposta*, sono tre automatismi digitali che semplificano — inevitabilmente riducendolo — il processo di design. Allo stesso tempo sono però funzionali nel

predisporre un grande spazio alla dinamica del ripensamento. Si genera quindi una sorta di economia di scala, una sostenibilità dell'errore che in CAD, in quell'*altrove*, è sopportabile. Questa felice potenzialità non deve essere vista come una riduzione della responsabilità, o, all'inverso, come un elogio della superficialità. Più banalmente, come la semplificazione di alcune azioni moltiplica le ricadute possibili in termini di risultati attesi (al pari dell'invio di una e-mail invece di una lettera autografa) seppur privando l'esperienza di alcuni gesti che ne arricchiscono il valore, così, se ben congegnati in un ambiente solidamente progettato (dal docente?), il disegno digitale può essere strumento di linguaggio condiviso e strumentale alla formazione: tra le pieghe del processo è possibile istruire un'educazione alla sintesi e alla scelta con un'espansione del campo delle possibilità.

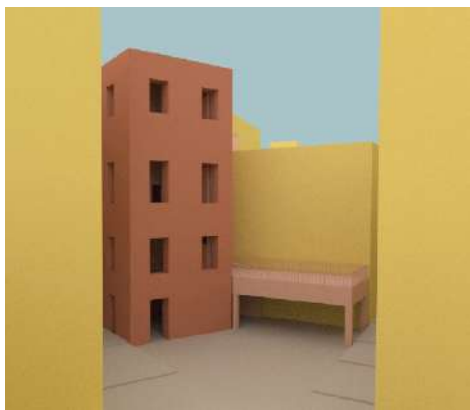
L'estetica dell'alta risoluzione. Il computer è uno strumento esatto. La produzione materiale di un elaborato sviluppato in ambiente digitale può aversi o tramite la realizzazione di una immagine o attraverso una stampa fisica. In entrambi i casi, centrale è la questione della risoluzione. Una immagine, perché sia comprensibile e *a fuoco* necessita di un alto numero di DPI, così da risultare fluida e nitida. La forma, in questo caso, è portatrice di molti significati accessori su cui difficilmente si tende a riflettere. Il disegno prodotto, simbolo di una ipotesi di realtà progettata, incorpora nel suo essere fisico la cifra interpretativa delle idee e delle intenzioni. Nella vita quotidiana siamo sempre più assuefatti a immagini a bassa risoluzione (prodotte in maniera espansiva con i nostri smartphone e diffuse senza tregua e censura), soddisfacendo da un lato il piacere celato e a volte sopito del *guardare*, e dall'altro accontentandoci del *mostrare per esistere*. Le immagini prodotte da disegni CAD, a bassa risoluzione, generano, all'inverso, sensazioni negative, respingenti e negano le possibilità comunicative insite in loro stesse. Disegni sgranati, in cui è possibile percepire la loro trama fitta di pixel i cui bordi irregolari non riescono a ben *giuntarsi* con altri, simboli e tratteggi incapaci di riempire compostamente i limiti a loro assegnati con esattezza, immediatamente precipitano in una dimensione anestetizzante del pensiero. L'alta risoluzione è un requisito indispensabile affinché il pensiero riesca



Forma, volume e struttura

Modello della struttura in scala 1:100 in cartone dipinto e rappresentazione tridimensionale delle volumetrie di progetto. Un nuovo elemento urbano fatto da colonne e travi si innesta dall'interno verso l'esterno della preesistenza. Internamente è aumentata la versatilità e quindi la potenzialità dell'edificio, all'esterno la struttura porta alla definizione di due nuovi volumi che fungono rispettivamente da ingresso allo spazio verde racchiuso nel costruito e un padiglione pubblico.

Progetto di Daniele Albero, Riccardo Calò, Aldo Condò.



Riabitare muri

La Chiesa di Santa Maria Antesaecula, ad eccezione degli antichi muri in tufo delle facciate, si presenta come quasi totalmente sventrata. Viene quindi recuperata e integrata nella strategia di progetto proposta attraverso tre azioni principali: l'inserimento di due volumi al piano terra — una loggia urbana e un padiglione nel giardino retrostante l'edificio — l'aggiunta di un corpo scala che continua quella esistente e la nuova struttura in acciaio posizionata a supporto dell'involucro murario. Interventi misurati sensati per generare una nuova idea di spazio dell'abitare che lasci emergere le qualità sensibili di ciò che già c'è.



Abitare lo spazio pubblico

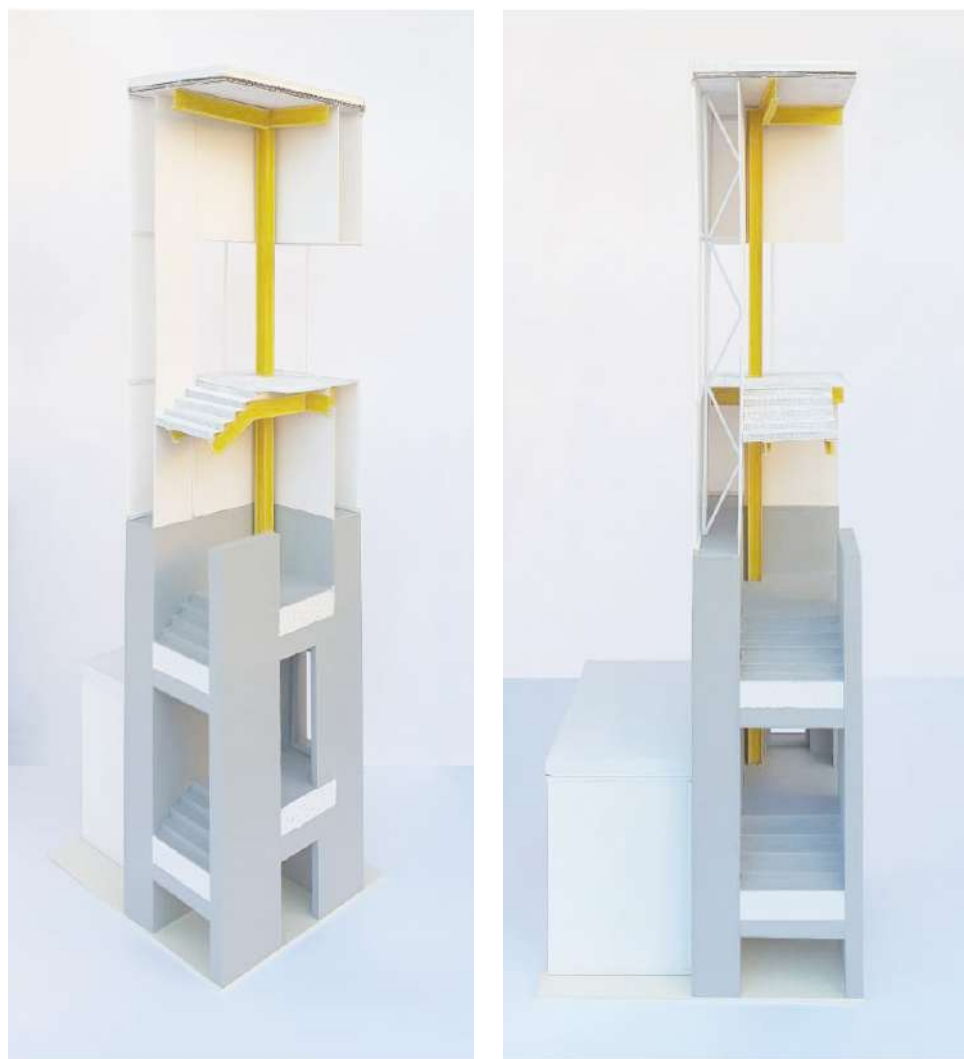
Modello in scala 1:200 in cartoncino grigio e beige e render dello spazio esterno. Attraverso il modello di studio si riconosce il nuovo vo-

lume aggiunto alla scala preesistente per permettere l'accesso a tutti i piani. Nuove finestre e terrazzi consentono di avere scorci inaspettati su questa parte di città. In particolare, il render

mette in evidenza la terrazza sullo slargo tra via Santa Maria Antesaecula e vico Carrette che permette di avere una nuova prospettiva sul rinnovato spazio pubblico restituito alla città.



a evadere dalla forma rappresentata e attraversarsi lo sguardo di chi osserva. Una estetica che permea la rappresentazione divenendone simbolo. Mentre un disegno fatto a mano è un paesaggio di ripensamenti, incidenti, inesattezze, tentativi che diventano decisioni, in cui l'indugiare con lo sguardo sul tratto, soffermandosi su dettagli, è un piacere cognitivo, all'inverso, l'errore della macchina non è altro che testimonianza di un'assenza di consapevolezza nel suo utilizzo. Lo strumento quindi prevale sull'utente divenendone la sua forzata rappresentazione.



Il render *pregnante*

Il rendering, le visualizzazioni foto-realistiche, le immagini prodotte tramite specifiche elaborazioni digitali, sono, in ambiente didattico, un argomento tabù. Tra chi non ne ravvede una necessità funzionale alla pedagogia del progetto e chi invece ne fa un fondamentale strumento per la comunicazione delle *idee*, i rendering sono entrati a far parte del lessico, più o meno quotidiano, da ormai più di vent'anni, da quando ArchiCAD (con le sue licenze per studenti gratuite) e SketchUp (gratuito fino al 2018) caratterizzati da una facile curva di apprendimento sono disponibili per un utilizzo *mainstream* con le loro interfacce user friendly. Un risultato accettabile è abbastanza assicurato anche senza una profonda conoscenza dei loro meccanismi e senza essere necessariamente edotti sulle potenzialità degli algoritmi utilizzati. Immagini sicuramente soddisfacenti per accompagnare i *canonici* disegni e modelli fisici in ambito didattico.

Un non detto sottaciuto accompagna generalmente i rendering degli studenti: quelli di buona qualità vengono riconosciuti come strumentali alla narrazione e utili complementi, quelli di pessima fattura denigrati come pretestuosi e non necessari alla descrizione del progetto (anche in questo caso potremmo forse riferirci all'emergere determinante dell'estetica dell'alta risoluzione). Il foto-realismo è, tra tutti, il requisito più atteso, ma proprio per l'alta specializzazione richiesta nella gestione e processo del modello virtuale, è un obiettivo molto difficile da raggiungere. Le immagini di grande qualità sono quelle capaci di ingannare l'occhio, facendo illudere l'osservatore che l'architettura rappresentata sia un *fatto*, nuovo, ma già capace di essere abitato e sedimentato in un dato luogo. Congelando di fatto un preciso istante emozionale (e immobilizzando la riflessione indispensabile all'evoluzione progettuale) un dato momento specifico. Per una difficile ragione da distillare, all'opposto di una fotografia di un edificio che è capace di generare emozioni ed essere ampli-

La nuova scala
Modello di dettaglio in scala 1:20 in cartone dipinto. L'idea di preservare questo volume ha portato al disegno di una nuova scala che di-

quella preesistente. Nel modello di dettaglio si esplora l'attacco tra la nuova struttura e quella originaria. Una nuova *torre* di collegamento diviene quindi il dispositivo per ridisegnare

un fronte dello spazio esterno, articolando l'esistente e diventando così elemento capace di trasformare l'edificio utilizzando differenti materiali che dialogano con l'esistente.



Innesti

Modello della struttura in scala 1:100 in cartone dipinto. L'integrazione con la preesistenza è proposta tramite una nuova struttura in cemento

armato prefabbricato che articola lo spazio interno e definisce una sequenza di stanze alcune chiuse, altre aperte. Attraverso la nuova architettura si rivela quindi la volontà di te-

nere insieme diverse condizioni che si esprimono e si controllano con la complessa e articolata sezione interna. Progetto di Antonella Catone, Palma Di Mattia, Giovanni Ferraro.

ficatore di idee, i rendering di architettura progettata (con il loro continuo rimandare ad altre immagini) alimentano il giudizio e la costruzione di barriere critiche. I rendering sono promesse mal poste, poiché illudono di poter pre-configurare e mostrare senza veli una realtà futura utilizzando soltanto gli elementi virtuali di un presente che è di fatto un desiderio. Si qualificano come strumenti di assonanza: sembrano voler essere qualcosa che in realtà, né sotto forma di enunciato né come prodotto autonomo, riescono a essere. Assomigliano (a volte sovrapponendosi) all'immagine mentale di un'architettura ma, nel tendere a diventare loro stesse realtà, lasciano la sfera dell'indicibile capitolando al dire esattamente ciò che promuovono, diventando enunciati esatti di un postulato ipotetico. È molto difficile prendere una posizione netta poiché l'argomento è scivoloso e stratificato da molti preconcetti. Prima d'oggi la costruzione di una immagine è sempre stata un'operazione analogica in cui il contatto con la realtà (e le sue disponibili materialità) erano il contesto entro cui il pensiero trovava spazio per modellarsi. Cancellando i limiti fisici se ne devono necessariamente impostare degli altri di ordine differente.

In risposta a una più o meno manifestata difficoltà nel maneggiare programmi e tecnologie, sono nate mode e tendenze rappresentative, naïve o con espliciti rimandi al mondo dell'arte, sviluppate attraverso altri software, come ad esempio Adobe Photoshop. Possibilità comunicative che fanno il verso ai mitici collage d'avanguardia o a grafiche eroiche postbelliche con l'obiettivo di ricercare una loro autonomia e valore di novità. I rendering (come strumento pedagogico) sono come le ali di Dedalo e Icaro, un loro giudizioso utilizzo può essere assolutamente funzionale al conseguimento di precisi obiettivi formativi o altrimenti pericolosi strumenti illusori. Una disanima degli effetti del loro utilizzo sulla pedagogia architettonica non è stata fatta, poiché la distanza temporale — da quando in maniera effusiva sono diventati quotidiani elementi di lavoro — è troppo corta. Non si è ancora potuto metabolizzare la portata critica dell'uso (o abuso) di questo strumento. La grafica digitale è stata forse troppo velocemente relegata tra le cause di una certa degenerazione del saper fare (quindi del saper progettare) architettura accusando i rendering di essere strumento principalmente atto alla produzione di un superficiale soddisfacimento *retinico*.



Il sistema strutturale

Modello di dettaglio in scala 1:20 in cartoncino dipinto. La nuova struttura costituita da travi, colonne e pannelli prefabbricati in calcestruzzo che, combina-

ti tra loro, tentano di offrire differenti realtà spaziali. Gli elementi strutturali caratterizzano la proposta progettuale attivando il riuso di una preesistenza con l'obiettivo di far coesi-

stere, in una rinnovata idea di abitare e di comunità, la sfera pubblica e la sfera privata.

Fare spazio costruendo

L'azione progettuale principale sul volume antistante la Chiesa consiste nel sovrascrivere alla struttura muraria esistente un nuovo sistema di elementi portanti che raccolga e condensi in tre punti specifici dell'edificio da recuperare tre diverse condizioni dell'abitare. Travi, pilastri, solai: elementi della sintassi tettonica utilizzati per poter immaginare nuove condizioni fisiche e spaziali, a cui se ne unisce un quarto: il muro, limite esterno del volume di tufo, memoria fisica di modalità costruttive perdute ma ancora portatrici di qualità. I volumi più bassi, al piano terra, penetrano nello spazio di giardino disegnando piccoli slarghi e corti come gallerie aperte ai lati per permettere l'ingresso della luce; gli impalcati verticali stretti fra i muri esistenti si incrociano a diver-

se altezze, strutturando una sequenza spaziale complessa; infine, le logge ai vari piani inquadrano scorci e prospettive sul contesto circostante. Un progetto che a diversi livelli tenta di tenere insieme dimensioni differenti, fisiche ed esperienziali, in una logica ricorsiva che rimanda di volta in volta dallo spazio costruito allo spazio aperto, dall'antico al nuovo.

Gli spazi da abitare

Tre render di progetto: dal basso, il piano terra, uno spazio interno a doppia altezza e una stanza aperta sulla città all'ultimo livello.

Il piano terra, nella sua successione di stanze aperte e chiuse, offre spazi comuni e un giardino con un piccolo. Al di sopra del piano terra una serie di scale aperte delimitano soglie condivise tra gli appartamenti che si sviluppano su differenti livelli. Gli elementi strutturali prefabbricati rendono possibile lo sviluppo di grandi logge condivise e generose nuove aperture per offrire possibilità di relazione non solo tra chi abita questi spazi, ma anche con l'immediato intorno.





Continuare l'esistente
Modello della struttura in scala 1:100 in cartone dipinto. La ricostruzione delle facciate mancanti riprendono e continuano lo spartito dell'architettura preesistente, pur distinguendosi nell'uso di materiali.
Progetto di Federica Manenti, Luisa Marinelli, Ramona Russo.

La critica è solida, basti pensare all'enorme ammasso di immagini che è possibile ritrovare con grande facilità in rete e che, elaborandole attraverso procedimenti di copia e incolla, sono disponibili a generarne di *nuove* senza alcuno sforzo critico, con il solo obiettivo di persuadere. Provando però a ribaltare il punto di osservazione, ragionando sul prodotto non come fine ma come mezzo, è possibile — in ambiente didattico (e non solo) — riflettere su quali valori lo strumento della modellizzazione e produzione delle immagini virtuali può portare al tavolo di lavoro dello sviluppo di un progetto. Alcune *teorie* hanno fatto dei software e dei loro processi basi fondative di precise *weltanschauung*. Ma ciò che è funzionale per una certa modalità di intendere l'insegnamento del progetto è il prodotto più che il processo: può un'immagine costruita in ambiente digitale essere funzione delle idee e supporto alla scelta, *delegando* sempre all'occhio di chi osserva il definitivo compito di selezionare e decidere? Qui ci si riferisce soltanto alle immagini risultato di un lavoro di modellazione tridimensionale, successivamente prodotte tramite un processo di renderizzazione che ne caratterizza, tramite particolari procedimenti digitali, le superfici, i contorni, le riflessioni, le rifrazioni, e, infine, post-prodotte per la loro ottimizzazione e finalizzazione. Le maniere con cui queste operazioni vengono compiute sono affidate alla sensibilità (intima e culturale) di chi le compie sempre in relazione alle personali skills tecniche possedute.

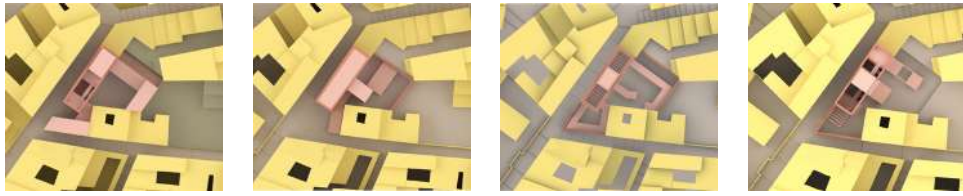
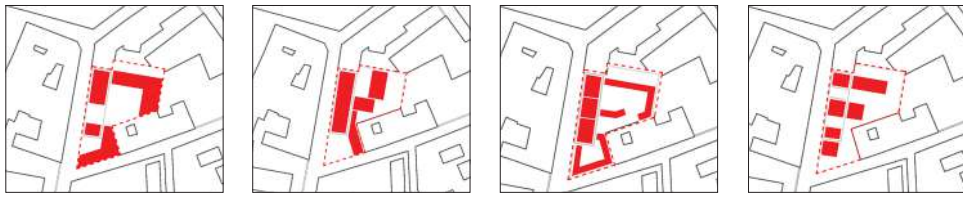
La costruzione delle immagini è fondamentalmente un processo speculativo. Nell'indagare le qualità dei meccanismi compositivi, delle possibilità strategiche di certe posture architettoniche, le immagini rappresentano la maniera più diretta di

comunicare. Pensiamo per immagini, il linguaggio stesso è invenzione nata per l'esigenza di comunicare le immagini mentali che possediamo. La proposta metodologica che qui si compie è quindi alla ricerca di possibili strategie al fine di costruire rendering così come si elaborano i presupposti per la costruzione di un modello fisico. Alla ricerca di significati differenti da quelli manifestamente espressi. La modellazione digitale è funzionale all'accompagnamento di un processo e non all'affermazione di una sentenza: lo studente modella al fine di innescare una maturazione per non rischiare che questa «costruzione di un dover essere implichi come sua ombra un realismo compensatore, addirittura un cinismo ammantato di idealismo»¹. Una immagine che sia più della risultante della somma degli elementi che la costruisce. Un'immagine, in definitiva, *pregnante* ovvero capace di indurre la formazione dell'esperienza dello studente verso una continua ridiscussione degli esiti tramite la costruzione dell'immagine stessa. I rendering possono divenire dispositivi in continuo movimento, se pensati come conformativi del pensiero e non riassuntivi: materiali capaci di modificarsi non cristallizzati attraverso un iper-determinismo visuale. I rendering dovrebbero poter esistere per poi non essere mai mostrati. Un frutto del desiderio celato, destinato a trasformarsi in segni eloquenti per donare robustezza alla mente progettante degli studenti in formazione. Per confermare il significato intimo della parola *render*: rendere, trasformare, donare.

Queste rapide riflessioni, elementari nel loro dispiegarsi, sono, d'altro canto, un riflesso concreto di ciò che è oggi l'insegnare progettazione. Non è possibile prescindere dai limiti degli strumenti per evocare il pensiero e renderlo forma percepibile. Troppo spesso si è tentato di eludere una riflessione critica su aspetti, forse solo in apparenza banali, ma che rappresentano il punto di partenza del nostro pensare pedagogico, relegando tali temi al circolo ristretto delle *questioni di stile*.

Note:

1. François Jullien, *Essere o vivere. Il pensiero occidentale e il pensiero cinese in venti contrasti*, Feltrinelli, Milano, 2016, p. 116.

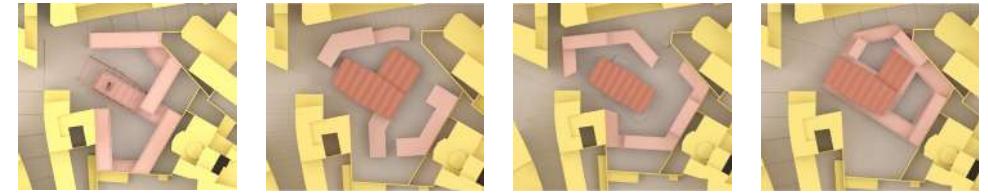


Alessandro Barone, Sabrina Russo

Daniele Albero, Riccardo Calò, Aldo Condò

Emira Polverino, Arianna Raspaolo, Domenico Zingone

Antonella Catone, Palma Di Mattia, Giovanni Ferraro



Massimiliano Bizzarro, Alessandro De Rosa, Simone Della Ragione

Lorena Montella, Maria Piscitelli, Annachiara Sarnataro

Francesco Aiello, Massimiliano Gatani, Benedetta Grieco

Pietro Iovane, Leonardo Marano

