

L'architettura dell'effimero Salottobuono vs Renato Nicolini



Lunedì 13 Luglio 2009

anno terzo
numero 10

pagina 2

Chi è nato prima?
L'uovo o la gallina?

pagine 3-6

Interviste studenti

pagina 7

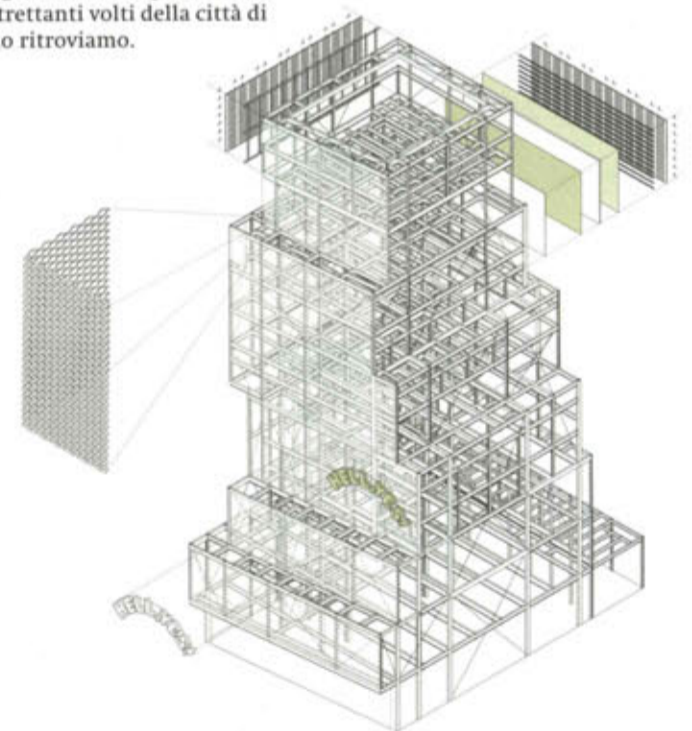
Lezione Chiapponi
e Cavazzano

Come ha sintetizzato efficacemente Giancarlo Carnevale alla fine delle presentazioni di entrambi, la conferenza tra Salottobuono e Renato Nicolini di giovedì sera ha offerto un rovesciamento di ruoli inaspettato. Una generazione buona più alcuni piercing separano gli uni dall'altro, eppure la parte di quelli "quadrati" e rigorosi la ha ricoperta senz'altro la rappresentanza di Salottobuono; invece il ruolo di chi gioca al di fuori delle regole, sia nell'espressione che nei contenuti, lo ha assunto Renato Nicolini, scavalcando di continuo i confini tra le discipline, tra i livelli del discorso, tra i diversi codici comunicativi. Salottobuono, nella persona di Matteo Ghidoni, ha presentato alcuni esempi delle pagine della rubrica *Istruzioni per l'uso* che «Abitare» pubblica regolarmente. Il tema è interessante e probabilmente tra i meno esplorati dal mondo dell'architettura e soprattutto dalle sue scuole: si tratta della rappresentazione del progetto. Sommersi come siamo da rendering di ogni tipo, forma e grado di realismo, perdiamo ormai di vista tanti aspetti dell'oggetto architettonico che non siano puramente superficiali.

Ma il livello di saturazione è vicino, e urgono ricerche su nuovi modi per raccontare un progetto che non si fermino alla sua pelle: Salottobuono ci offre un valido esempio dell'esito di questa ricerca attraverso le pagine della rubrica che, a partire dal nome, si propone come una dichiarazione di intenti. *Istruzioni per l'uso*, infatti, con fare quasi chirurgico smonta edifici e oggetti - che la rivista ha pubblicato anche in modo tradizionale - offrendone il lato B, quello di *machine à habiter*, di giocattolo fatto di parti distinte che si compongono e si scompongono a seconda di quale aspetto si vuole di volta in volta analizzare. Accanto a questo approccio tecnico, svolto per lo più tramite esplosi assometrici, ogni scheda è corredata da schemi che servono ad arricchire l'universo del discorso al cui centro si pone il progetto. Come in un gioco di libere associazioni, immagini apparentemente estranee, puramente connotative, costellano il nucleo della rappresentazione quasi a suggerire che non tutte le letture sono univoche. Quello che nella presentazione di Salottobuono sembra essere un (temporaneo) punto di arrivo, per Renato Nicolini è solo un punto di partenza: più che

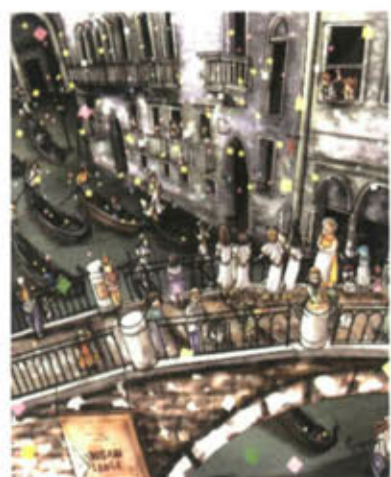
un gioco di libere associazioni è uno *stream of consciousness* quello che sommerge l'auditorio, trasportato avanti e indietro nello spazio e nel tempo, dall'Estate Romana del 1979 all'ambiente lagunare immaginato da Hugo Pratt fino a una Venezia da fantascienza popolata da piccoli Pokémon che sorvolano il bacino di San Marco. E proprio questa deve essere l'atmosfera in cui si sono calati gli studenti del suo workshop, che affrontano, tra gli altri, i temi dell'effimero e del transito, sempre però declinati in chiave veneziana. La Serenissima, per Nicolini, è paradigma di due desideri contrastanti: la città della cultura da un lato, la Venezia massificata, di plastica, dall'altro. Venezia di Corto Maltese e dei Pokémon. Ecco che allora parte la ricerca dei tre luoghi-porta attraverso i quali, secondo Hugo Pratt, il veneziano può lasciare la città e passare in mondi sconosciuti e meravigliosi. Perché queste altre Venezia, effimere, di sogno, sono altrettanti volti della città di pietra e di acqua che ogni giorno ritroviamo.

Gilda Lombardi



Salottobuono, *Istruzioni per l'uso*, da «Abitare»

Urgono ricerche su nuovi modi per raccontare un progetto che non si fermino alla sua pelle



La mostra delle mostre

Sintesi dei WS09

Istruzioni:
Raccontare il WS09 in due tavole da esporre al Cottonificio, aula Gino Valle dal 17 al 23 luglio 2009. Inaugurazione venerdì 17 luglio ore 10.00.

I docenti dei workshop dovranno fornire i materiali in formato digitale per la stampa delle tavole martedì 14 luglio entro le ore 16.00 (consegnare il cd direttamente al tutor che verrà a ritirarlo). Gli elaborati (file in forma-

to pdf, non stampe!) sono costituiti da: una tavola a lettura orizzontale, da appendere, di dimensioni L90 cm X H45 cm; una tavola a lettura orizzontale, da stendere, di dimensioni L90 cm X H60 cm; un file in formato doc contenente la lista dei docenti, tutor, studenti (disposta in ordine alfabetico per cognome, indicando prima il nome e poi il cognome).

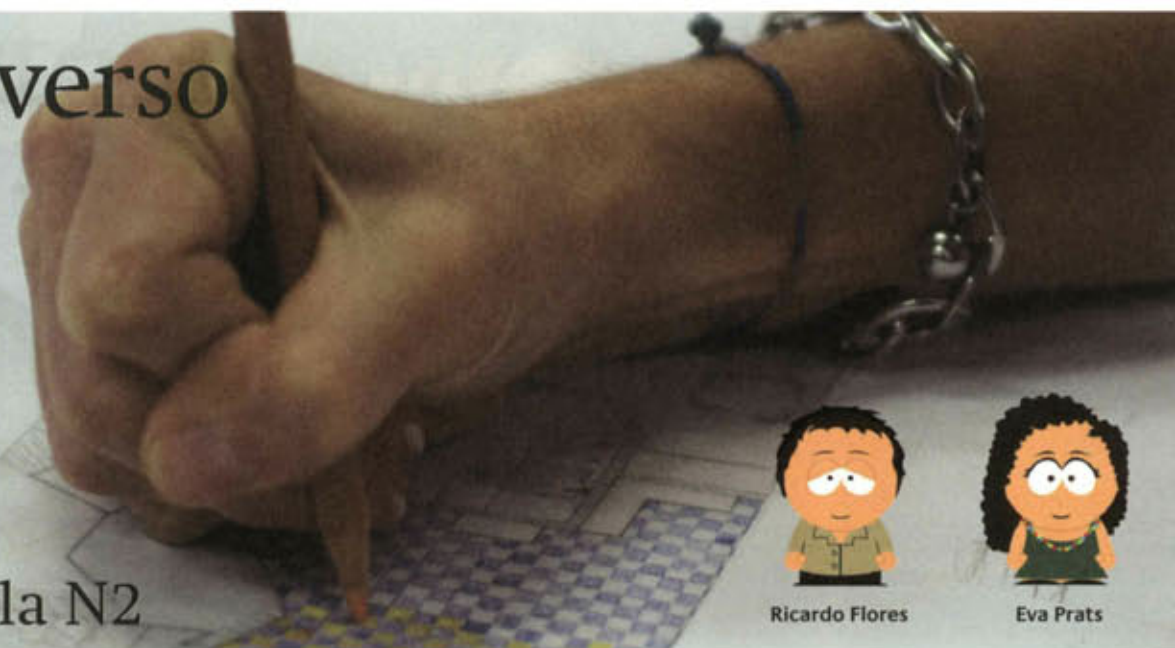
Raccomandazioni:
le tavole saranno disposte all'interno di nicchie distanti circa due metri

dall'osservatore, sono pertanto sconsigliate "miniature" (immagini e testi troppo piccoli). Il testo sulle tavole dovrà essere costituito solo da slogan.

Plastici:
la tavola L90 cm X H60 cm potrà essere sostituita da un plastico di uguali dimensioni; sulle tavole potranno essere montati dei plastici. Questi dovranno essere consegnati all'organizzazione giovedì 16 luglio dalle 16.00 alle 20.00 in aula Gino Valle.

WS Attraverso la tela

Cotonificio, aula N2



Orario di lavoro?

S1 Dalle 9 alle 19-19.30.

S2 Confermo.

Orario dei professori?

S1 Sono sempre presenti.

S2 Tranne che all'ora di pranzo ci sono sempre e fanno revisioni tutto il giorno.

Avete iniziato il vostro percorso dall'analisi di un quadro di Pieter de Hooch. In cosa consiste il vostro lavoro?

S1 Dobbiamo realizzare diverse tavole; per la prima abbiamo disegnato tutto quello che vedevamo nel quadro, cercando di analizzare i vari spazi e gli elementi architettonici.

A mano?

S1 Sì, a mano.

S2 E con i colori, poiché i docenti hanno molto insistito sull'importanza del colore.

S3 Ma non a mano libera. Loro con

l'espressione "disegno a mano" intendono il disegno con righe e squadre.

Niente computer, quindi?

S1 Ci hanno detto dal primo giorno che il computer va bene, ma ti permette di pensare solo a quello che c'è sullo schermo in quel preciso momento. Nel loro studio usano moltissimo la matita e anch'io mi sono reso conto che il disegno a mano è indispensabile per progettare.

S2 Io ho scelto il workshop proprio per questo. Dopo aver disegnato due anni soltanto al computer è stato bello tornare a utilizzare la matita.

E poi cosa avete fatto?

S1 Il modello di quanto vedevamo nel quadro.

S2 E adesso dobbiamo costruire attorno a questo modello la nostra casa.

Per il progetto avete ricevuto qualche indicazione o siete liberi?

S1 È una casa a Venezia, per quattro persone.

S2 I docenti sono molto interessati alle caratteristiche di chi ci abita, a questa sorta di committenza ideale. È un'attenzione in più che dobbiamo avere nel nostro progetto.

Perché, secondo voi, è utile partire da un quadro fiammingo per progettare a Venezia?

S1 Per la sensibilità che i pittori fiamminghi possedevano nel rappresentare l'ambiente domestico.

S2 Molti elementi presenti nei quadri di de Hooch, che dipingeva interni o scorci di Delft, si ritrovano anche a Venezia: l'acqua, i canali, le corti.

Secondo voi è solo un progetto astratto o può avere qualche ricaduta nel mondo reale?

S1 È un metodo, e penso ci possa servire in futuro. Capita spesso di dover progettare a partire da qualche ele-

mento già esistente.

S2 I docenti ci hanno raccontato che anche a loro è stato richiesto, da un cliente, il progetto di una casa a partire da un quadro. Proprio quello che stiamo facendo noi in questo laboratorio. Era necessaria una formazione artistica per fare questo WS?

S1 No, nel senso che il lavoro di questo workshop consiste soprattutto in un esercizio di osservazione. Il disegno è solo una parte di questo esercizio.

S2 Saper disegnare aiuta e chi ha fatto una scuola artistica ha qualche vantaggio in questo senso. In ogni caso, nei gruppi che sono stati formati, i docenti hanno cercato di fare in modo che ci fosse sempre qualcuno che con un po' di esperienza nel disegno a mano.

Qualche critica, qualche osservazione?

S1 A volte è un po' difficile capire cosa vogliono i professori. Non c'en-

tra la lingua, perché parlano benissimo in italiano. A volte dicono troppe cose tutte insieme ed è un po' difficile orientarsi. Per fortuna sono gentilissimi, basta chiedere, anche più volte, e chiariscono ogni dubbio interpretativo.

S2 Se devo fare un appunto va all'organizzazione dei workshop. I professori non erano al corrente della sovrapposizione con la sessione di esami, credevano infatti, come sarebbe giusto, di poter disporre degli studenti in aula per le intere tre settimane e hanno pertanto dovuto rivedere in parte i loro programmi.

Giuseppe Peronato

WS Tra le ragioni del vecchio e quelle del nuovo

Nell'aula del workshop tenuto da Ashish Ganju e Giorgio Gianighian gli studenti lavorano tranquillamente; divisi in gruppi si scambiano opinioni procedendo nelle operazioni di messa a punto del progetto. Durante una breve pausa due di loro accettano con disponibilità di condividere qualche impressione.

Voi lavorate sull'isola della Certosa. A questo punto che idea vi siete fatti riguardo all'area di progetto?

S1 Siamo soddisfatti. Durante il sopralluogo abbiamo potuto vedere gli edifici presenti. L'isola è molto bella, il suo parco anche. Purtroppo non si può dire altrettanto dell'edificio sul quale dobbiamo intervenire.

Secondo il programma originale del workshop avreste dovuto elaborare un progetto diverso e completo in ognuna delle tre settimane. In questo momento cosa state facendo?

S1 Non è stato possibile seguire il programma; la prima settimana non abbiamo fatto molto.

S2 Il primo giorno abbiamo assistito a una presentazione generale dell'isola, anche da parte di tecnici del comune invitati dal laboratorio; il secondo giorno ci sono state lezioni teoriche. Da quel momento sono iniziate le fasi di approccio al progetto: il prof. Ganju ci ha invitato ad esempio a trovare la giusta chiave per leggere l'edificio. Questa settimana abbiamo terminato i plastici dell'area e da oggi [mercoledì, n.d.r.] cominciamo con la

parte operativa dell'esercizio.

Pensate che sarebbe stato meglio seguire il programma?

S2 Ne è stato stilato un altro che abbiamo tentato di seguire fedelmente. Ma se era previsto che in un determinato momento avremmo avuto la possibilità di "sbizzarrirci", questo non è avvenuto. Siamo stati invece sottoposti a un numero crescente di vincoli.

Altri studenti sono più reticenti ma alla fine si lasciano sfuggire qualche dichiarazione.

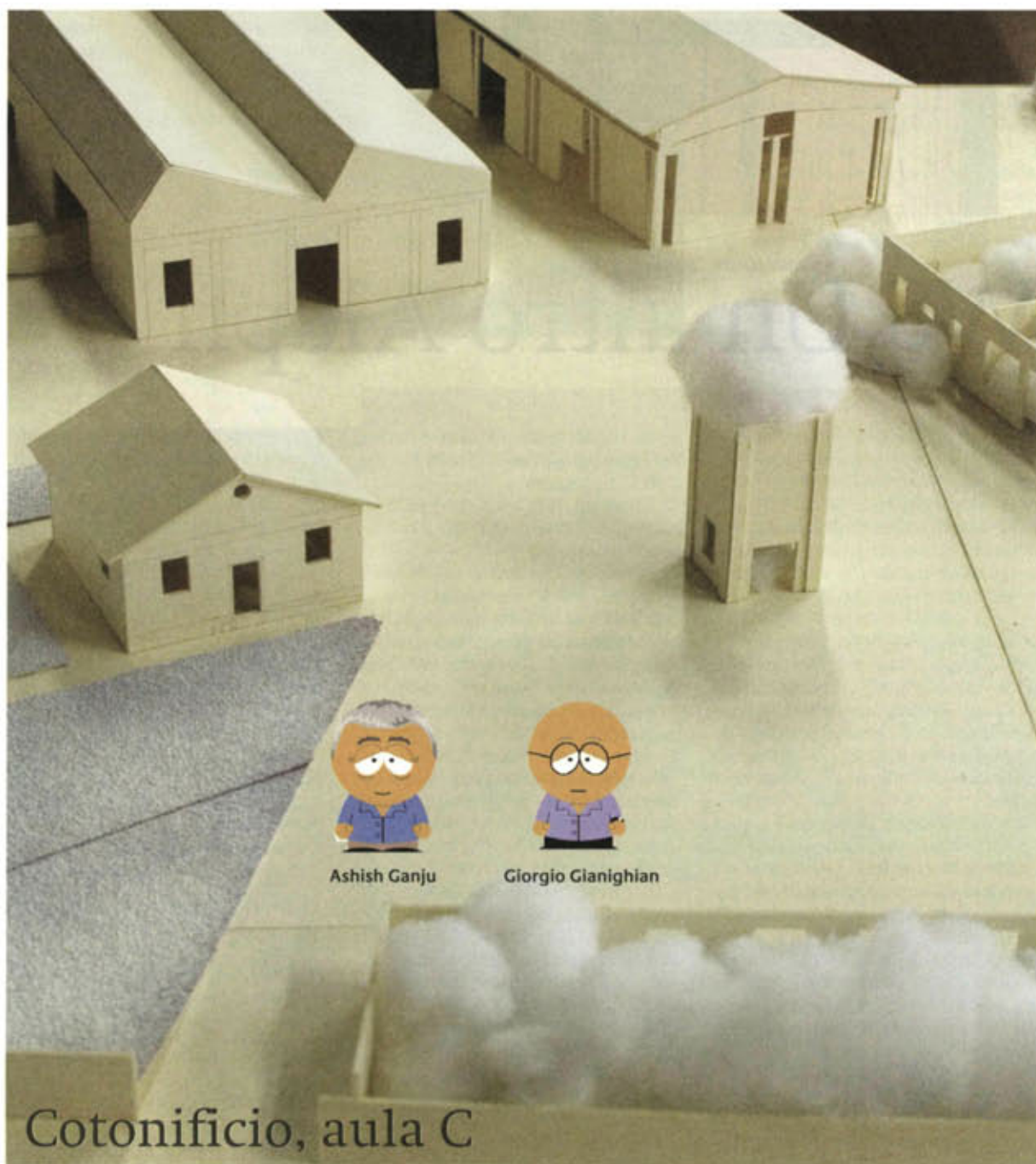
Che tipo di ostacoli avete incontrato nel rapportarvi con il tema?

S3 Dovremmo restaurare un edificio principale e prevedere una destinazione d'uso di massima per quelli circostanti, anch'essi in rovina. In pratica abbiamo a che fare con quattro muri, non possiamo alzarli, non possiamo fare nulla. Il professore non è stato molto flessibile e questo per alcuni aspetti è risultato limitante.

S4 Diciamo che l'hanno fatto per metterci alla prova, per spingerci a lavorare meglio (risate).

Durante la nostra conversazione tutti si sono mostrati concordi nell'apprezzare l'aiuto del tutor e, in misura minore, di Ashish Ganju, mentre Giorgio Gianighian è risultato essere il meno presente in aula.

Mattia Gobbi



Cotonificio, aula C