

IL MEDITERRANEO COME TERRITORIO DELLE ISOLE. MODELLI DI RAPPRESENTAZIONE DI ARCHITETTURE IN “MOVIMENTO”

Gabriella FALCOMATA'

Dipartimento A.A.C.M., Università degli Studi *Mediterranea* di Reggio Calabria, via Melissari-Feo di Vito s.n., 89124 Reggio Calabria – tel. 0965/322201, fax 0965/322235, e-mail: gabriellafalc@tiscali.it

La nostra meta non è mai un luogo,
ma un nuovo modo di vedere le cose.
Henry Miller

Questa dissertazione rappresenta una sintesi di parte del lavoro di ricerca svolto all'interno di un dottorato tematico in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura Mediterranea, con il quale si è cercato di esplorare un modo diverso di leggere e soprattutto di rappresentare lo spazio umano in alcuni contesti significativi di riferimento, scelti all'interno del variegato mondo culturale del bacino mediterraneo, e dell'altrettanto variegato modo con cui esso si manifesta alla nostra percezione. Un esperimento per capire la relazione, una tra le possibili relazioni, tra l'uomo e il suo ambiente.

Osservare una realtà non significa semplicemente rivolgerle lo sguardo; gli altri sensi costituiscono strumenti che ci consentono di cogliere molteplicità di aspetti e significati i quali mutano insieme al nostro essere. La realtà che percepiamo si fonde e con-fonde con immagini di altri luoghi, di situazioni architettoniche, atmosfere, sensazioni che improvvisamente e involontariamente ci rinviano oltre quel luogo, magari anche verso un luogo mentale.

Siamo avvezzi a rapportarci al nostro spazio fenomenico ed antropico in modo euclideo; ma tale spazio è composto non da “un grado più alto ma un livello del tutto diverso di complessità” per la quale il disegno euclideo può risultare parziale o insufficiente. Soprattutto in alcuni contesti dove l'architettura opera fra “spazio, terra, tempo, movimento, ancor prima di molte tendenze dell'architettura contemporanea che lavorano a partire da concetti legati al movimento, al flusso, alla topologia, alle geometrie non euclidee, alla percezione fenomenologica...”.

In questi luoghi l'architettura è una manifestazione complessa in continua relazione sia con l'uomo sia con l'ambiente; ogni cosa è legata alle altre con un legame processuale tra elementi e contesto. E' come se esistesse un continuo fluire di informazioni dall'uno all'altro attraverso non bene identificati mezzi di trasporto, i più vari. Contesti in cui il carattere del luogo è affidato soprattutto alle sensazioni.

La complessità che caratterizza questi luoghi è determinata dalle fitte relazioni fra variegati elementi di spazio, di tempo, di cultura; a volte si relazionano spontaneamente altre consapevolmente. L'intreccio matriciale che ne scaturisce rappresenta il *tòpos*. Il luogo si comporta come un corpo. E percepire quel luogo diviene dissezione e stratificazione.

In alcuni luoghi più che in altri tutto sembra possedere un ritmo, costituito da un'alternanza di spazi e volumi, di vuoti e pieni, di regola ed eccezione, al pari di una melodia che colpisce le nostre orecchie attraverso armonie e dissonanze. Questo ritmo è percepito dinamicamente e varia al nostro procedere; è legato al divenire, al mutare, all'inaspettato, al progredire dentro le cose.

Luoghi in cui l'architettura risponde alla presenza.

Luoghi per cui non basta una sequenza di istantanee statiche, giacché occorre immaginarle alla pari di un organismo in continua mutazione. Non contesti quantificabili e computabili ma “spazi transrazionali”.

I *tòpos* scelti a modello per una possibile rappresentazione della complessità di uno spazio sensibile, fatto di movimento, piegatura, fluidità, evoluzione... sono state tre isole minori della Sicilia, Salina, Favignana e Pantelleria, due delle quali appartengono ad arcipelaghi differenti.

L'ipotesi del lavoro svolto consiste in una sorta di traslazione di idee e concetti di geometrie non-euclidee per una descrizione e rappresentazione di queste isole o, meglio, per una lettura differente da quella descrittiva e razionalizzante a cui siamo abituati, poiché questi luoghi sono dotati di n-dimensioni e perciò si sottraggono alle nostre misurazioni e ad un'unica definizione formale, si consumano, si curvano, si contorcono, si dilatano,...

“[...] il paesaggio [leggi le isole] è una relazione in perpetuo movimento. Movimento che si riferisce non soltanto ai suoi continui mutamenti fisici, ma soprattutto al suo non essere un oggetto statico, che esiste in sé. Il paesaggio [leggi le isole] nasce da una dinamica che coinvolge in un continuo “spostamento” (termine di B. Lassus) il percepiente e il percepito”.

E un arcipelago è un caleidoscopio, o una cassa di risonanza, formato da isole con caratteri uguali e, contemporaneamente, differenti tra loro. La struttura di un arcipelago può essere paragonata alla struttura frattale delle galassie. Un arcipelago necessita di “un linguaggio per parlare di nuvole, per parlare di geometrie irregolari e delle dinamiche caotiche di ciò che sfugge all'ordine, alla misura, allo sguardo e alla rappresentazione del territorio”.

L'arcipelago è un iperspazio.

E l'isola di un arcipelago può considerarsi come un pieno intorno a un vuoto che riempie di sé non solo lo spazio circostante, ma anche le altre isole.

L'isola "rifiuta di radicarsi, si ribella alla legge di gravità, crolla, si frantuma, si ricompone in equilibri precari, in una forma pronta a mutare di nuovo, che non ammette un centro né un asse perpendicolare al suolo né un ordine evidente fra le parti, in una sfida continua alle capacità formali e strutturali della materia [...] tende sempre di più ad allontanarsi dal mondo degli oggetti per avvicinarsi a quello dei flussi".

La superficie dell'isola è un'ipersuperficie.

Se tutto ciò che ci circonda è un blob in continua mutazione, allora le isole appartenenti ad un arcipelago vulcanico ancora attivo rappresentano l'"architettura" che più vi assomiglia.

Nel caso dell'isola di Salina, si è tentato di rappresentare la complessità del suo perimetro costiero.

La sua posizione è quasi baricentrica all'interno di un virtuale gamma visivo disegnato dalla posizione delle sette isole all'interno del loro arcipelago. Ciò consente variegate visioni dell'intorno: mare aperto verso nord; Panarea e Stromboli con la Calabria sullo sfondo ad est; Lipari e Vulcano a sud con la Sicilia e l'Etna alle spalle; Filicudi e Alicudi con l'ultima propaggine della Sicilia verso ovest. Luci, colori, suoni, vento... sempre diversi; l'isola stessa alterna differenti visioni tra verdi pareti scoscese verso il mare e vegetazione d'alta quota, in un rimando tra tòpos e chrònos ovvero tra lontani paesaggi irlandesi e vicini paesaggi aspromontani.

Circumnavigando la linea dei 24 km di costa, osservandola di fronte, l'isola muta di continuo il suo skyline e di rimando, alle spalle, muta parallelamente la linea di orizzonte terra-mare-isole in una dinamica non-lineare.

Guardando le variegate pareti rocciose, nessuna forma geometrica euclidea sembra contenerle: le sagome rimandano non a forme ma ad immagini, come succede con le nuvole; i suoni e i colori, non geometrizzabili, rimandano ad altri luoghi.

La simulazione digitale ha costituito un'esperienza topologica di "deterritorializzazione" e di decostruzione dell'isola secondo un perimetro di inviluppo della linea di costa, e di una ricomposizione che, insieme, restituiscono un'altra immagine dell'isola.

Ogni step costituisce una dissezione di tutto il territorio; l'insieme di questi step restituisce un'immagine della linea costiera che è virtuale ed è costituita da frammenti simili a nastri di Moebius, ricomposti nella propria piegatura e nelle proprie relazioni interstiziali.

Ne risulta un landform frattale, che suggerisce la complessità della visione reale tra frastagliate sagome orizzontali e linee di forza che dal mare si slanciano verso l'alto.

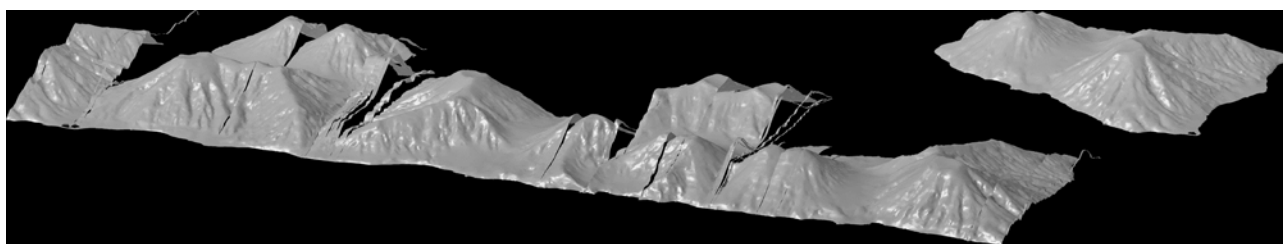


Figura 1 – Salina: piegare e dis-piegare la complessità del sistema costiero

Nell'isola di Favignana, la presenza delle cave per l'estrazione del tufo rende peculiare la sua parte nord-orientale, ne ha modificato non soltanto la conformazione morfologica delle coste marine, ma anche del territorio andando in profondità.

E' il tufo che crea spazio-vuoto con le forme immaginarie più irreali: le cave hanno preso le dimensioni di architetture originali, iniziate con la mano dell'uomo e modellate successivamente dalla mano del tempo.

Le cave a cielo aperto, con i perimetri frastagliati che scendono dalla quota di calpestio, sono sculture ipogee che si moltiplicano fra pareti verticali e oscure cavità orizzontali, che proteggono un giardino, che raccolgono testimonianze di vita domestica.

Le cave a mare, con i lunghi e labirintici cunicoli che viaggiano in laterale, e vertiginose pareti a strapiombo sul mare.

In questo territorio "l'architettura è chiamata non solo a costruire sopra la terra, ma a modificare la terra medesima mediante operazioni di scavo, di modellazione del suolo, di compromissione dell'artificiale col naturale, di vera e propria manipolazione del paesaggio".

E' un'"architettura in grembo" che ridisegna l'elemento naturale, offrendone una nuova chiave di lettura.

E' uno spazio che diventa più che architettura, diventa luogo, destinato cioè a durare oltre. Per scavi e sovrapposizioni, le strade e le case soprane, a strati quasi, in una complessa strutturazione di verticale e orizzontale comprensibile più in sezione che in planimetria o perlomeno non analizzabile prescindendo dall'una o dall'altra.

E' un'architettura che si dipana verso il basso o in laterale.

L'esperienza topologica da riprodurre ha per soggetti la luce e la pelle.

La luce si muove nello spazio e, contemporaneamente, anche noi ci muoviamo nello spazio.

Riprodurre le emozioni architettoniche suscitate nel passare dalla luce (esterno) alla penombra (interno) e viceversa; nel sentirsi attraversati, una volta dentro la *pancia della balena*, da tagli di luce dalla provenienza ambigua; nel passare da spazi interni ad altri spazi interni, da spazi interni a un vuoto anch'esso interno in quanto racchiuso come fosse un patio; nell'adattamento reciproco con la pelle di tufo che avvolge le pareti delle concavità e convessità interne; nell'adattamento reciproco con la natura che avvolge le pareti, le fratture, le pieghe esterne.

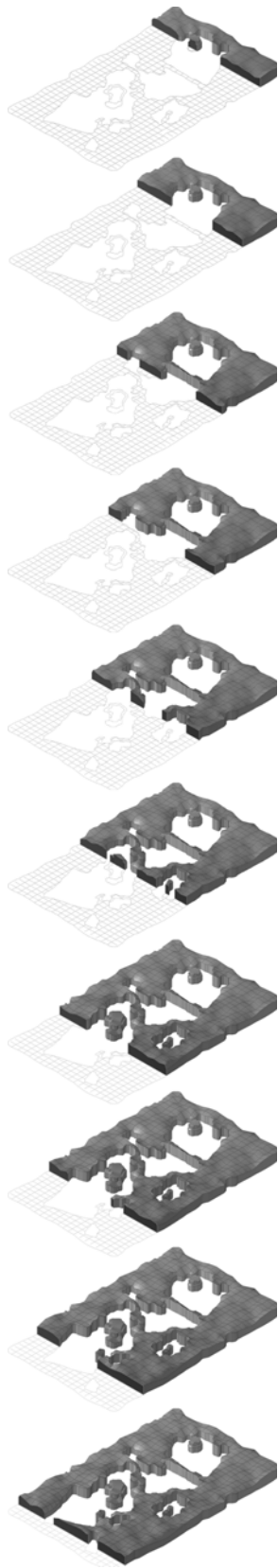


Figura 2 – Favignana: la complessità degli spazi ipogei

Figura 3 – Pantelleria: la complessità di un microcosmo

Cavità come corpo, parete come pelle.

Queste cave sono in realtà “vuoti semantici”.

L'isola di Pantelleria rappresenta un'introversa condensa tra cultura nordafricana e occidentale. Terrazzamento, giardino, dammuso: insieme costituiscono una struttura architettonica perfetta per strappare il necessario dal suolo arido e orograficamente inaccessibile.

Strutture che costituiscono un unicum con la morfologia, funzionali, equilibrati; che provano a dominare la natura.

Il tronco di cono che racchiuderà il “jardino” nasce prima dell'albero che dovrà ospitare e per il quale dovrà intercettare e canalizzare l'acqua verso la base del tronco.

Il giardino pantesco è estrapolato come singolarità, come specificità, come simbolo, area circoscritta e microcosmo.

“La conformazione circolare è, in architettura, una sicura forma arcaica”, usata raramente e spesso per lo più per opere simboliche. Ma nelle isole minori della Sicilia, le forme architettoniche primitive costituiscono la regola.

Le configurazioni del terrazzamento, del muro di contenimento, dell'incisione sul suolo, dell'argine, della linea di orizzonte, delle quinte murarie, dei basamenti, delle piattaforme, delle spugnosità, delle cavità, diventano elementi di connessione, di continuità tra sistema e contesto; “toglierle da una collocazione che le designa significa ridurle a pura immagine-forma”.

La complessità che si vorrebbe descrivere e rappresentare è quella della circolarità del giardino pantesco, che avvolge all'interno ed esclude all'esterno il soggetto uomo; è quella della congiunzione tra idea e forma; è quella dell'evidenza del passaggio del tempo nelle cose, sopra le cose.

L'uso degli strumenti informatici ha costituito una parte fondamentale in questo lavoro di ricerca.

Esplorare e rappresentare la complessità di uno spazio, o di un'“architettura” o di un progetto, al di fuori delle tradizionali metodologie di rappresentazione ha significato ripensare questi nuovi media. Ha significato andare oltre l'idea di un loro utilizzo passivo come strumenti di disegno, andare oltre l'uso della loro tecnologia.

Si è cercato di utilizzare gli strumenti digitali non come mezzi di rappresentazione ma come veicoli di conoscenza dello spazio reale.

Il punto di partenza è stata la creazione, attraverso un programma di C.A.A.D., dei modelli virtuali a partire da dati oggettivi e, successivamente, l'esplorazione dello spazio reale è avvenuta tramite questi modelli digitali e un software di modellazione solida.

Le immagini virtuali risultano equivalenti a quelle reali, così come la selezione delle informazioni attuata dalla simulazione digitale corrisponde alla “nostra capacità di recepire ed assorbire” che “non è infinita”.

Anche comunicare gli esiti della ricerca ha costituito una parte importante del lavoro. La comunicazione deve essere un'esperienza immersiva, deve coinvolgere e attivare tutti i nostri sensi.

Riferimenti bibliografici

Deleuze G. (2004), *La piega. Leibniz e il Barocco*, Piccola Biblioteca Einaudi

Nicolin P. (1999), *Elementi di architettura*, Skira

Di Cristina G., *Architettura e Topologia. Per una teoria spaziale dell'architettura*, Editrice Librerie Dedalo

Ginex G. (1997), *Disegno e decostruzione*, Jason Editrice, Reggio Calabria

Pongratz C., Perbellini M.R. (1999), *Nati con il computer*, testo&immagine, Torino

Cassatella C. (2001), *Iperpaesaggi*, testo&immagine, Torino

Termine L. (2002), *Immagine e rappresentazione*, testo&immagine, Torino

Ciammaichella M. (2002), *Architettura in nurbs. Il disegno digitale della deformazione*, testo&immagine, Torino

Sacchi L., Unali M. (2003), *Architettura e cultura digitale*, Skira

Unali M. (2001), *Pixel d'architettura*, Edizioni Kappa

Gregory P. (2003), *Territori della complessità. New Scapes*, testo&immagine, Torino

Imperiale A. (2001), *Nuove bidimensionalità. Tensioni superficiali nell'architettura digitale*, testo&immagine, Torino

Palumbo M.L. (2000), *Nuovi ventri. Corpi elettronici e disordini architettonici*, testo&immagine, Torino

Lynn G. (1999), *Animate Form*, Princeton Architectural Press, New York

Lynn G. (1997), “Digital Worlds”, *Architecture*, vol. 86, n. 6, giugno 1997

Lotus Navigator, maggio 2002

Brignone F. (2001), *Pantelleria. U Jardinu*, Dario Flaccovio Editore