

ARHITECTURA VERNACULARĂ ÎN TRE TRADIȚIONAL ȘI CONTEMPORAN

CERCETARE ȘI EXPERIMENT

ARCHITETTURA VERNACOLARE FRA TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

RICERCA E SPERIMENTAZIONE



Editura „ASTRA Museum”

Editura „ASTRA Museum”
str. Bastionului nr.6A, Sibiu
E-mail: editura@muzeulastra.com, office@muzeulastra.com

Coordonator științific al workshop-ului și al publicației| Agostino Bossi

Organizare și coordonare Workshop| Ancuța Ilie

Editor și Design Grafic DTP| Delia Alexandra Prisecaru

Traduceri ale textelor in limba italiană| Ancuța Ilie & Delia Prisecaru

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Arhitectura vernaculară în tradițional și contemporan: Cercetare și experiment / Agostino Bossi, Ovidiu Baron, Niculae Grama, Ancuța Ilie, Jacopo Leveratto, Françoise Pamfil, Delia A. Prisecaru, Pierluigi Salvadeo - Sibiu: Editura „ASTRA Museum”, 2023

ISBN 978-606-515-845-0

I. Bossi, Agostino

62

Prima ediție | *First edition*

Aprilie 2023

Toate drepturile sunt rezervate. Orice reproducere este interzisă fără acordul scris al autorilor.

© 2023 Editura „ASTRA Museum”

Workshop Internațional

„Arhitectura vernaculară între tradițional și contemporan”

12-17 septembrie 2022

Pe copertă:

Creion pe hârtie, 16x10 cm.

desen de A. Bossi.

ARHITECTURA VERNACULARĂ
ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI CONTEMPORAN

CERCETARE ȘI EXPERIMENT

ARCHITETTURA VERNACOLARE
FRA TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

RICERCA E SPERIMENTAZIONE

Cuprins

PRIMA PARTE

- 10 Prezentare- Resursă culturală a unei mărturii etno-istorice/Presentazione-Risorsa culturale di un testimone etnico-storico
Ovidiu Baron
- 17 Proiectarea între tradițional și contemporan/Progettare fra tradizione e contemporaneità
Agostino Bossi
- 19 Câteva cuvinte de la fața locului/Alcune parole dal sito
Niculae Grama
- 23 Spațiu, loc, amenajare/Spazio, luogo arredamento
Jacopo Leveratto
- 31 Spațiul arhitectural al finisajului/Lo spazio architettonico del rivestimento
Pierluigi Salvadeo
- 39 Dat-ul casei. O privire transversală între Cula Măldărăști și Casa E+E din Dumbrava Vlășiei/L'ordine della casa. Uno sguardo trasversale tra Cula Mășdărești e Cula E+E di Dumbrava Vlășiei
Francoise Pamfil
- 45 Proiectul de arhitectură de interior și hermeneutică spațiului preexistent/Progetto dell'interno architettonico ed ermeneutica dello spazio nelle preesistenze
Agostino Bossi

PARTEA A DOUA

- 52 Gospodăria cu ocol întărit din Măgura, jud. Brașov/Abitazione con recinto rinforzato, distretto Brașov
Ovidiu Baron
- 62 Gospodărie pastorală cu atelier de prelucrare a lânii, Poiana Sibiului/Abitazione pastorale con laboratorio di lavorazione della lana, Poiana Sibiului
Ancuța Ilie
- 73 Interpretare și ancorare în contemporan/Interpretazione e collocazione nel contemporaneo
Delia Alexandra Prisecaru
- 78 Proiecte/Progetti

Strada din Sibiu, 2022. Fotografie P. Salvadeo



Lo spazio architettonico del rivestimento

Pierluigi Salvadeo

Politecnico di Milano

A Sibiu il colore usato per il rivestimento delle facciate degli edifici invade con eleganza le strade e le piazze della città alta, per la precisione, quella dentro alle mura storiche. Ma non solo, un brillante blu pervinca e altre campiture intensamente colorate ricoprono alcuni casolari di certe fattorie sparse nel territorio romeno, ora curiosamente rimontate all'interno del parco del museo ASTRA dopo un minuzioso ed attento smontaggio dai siti originari. Frutto di una storia antica che risale addirittura ad un primo insediamento romano, distrutta dai Tartari verso la metà del XIII secolo, Sibiu risorge ben presto divenendo nel XIV secolo un importante centro commerciale, per poi consolidarsi ulteriormente come centro economico, culturale, politico e religioso tra il XVIII ed il XIX secolo. La città è anche stata luogo di eccellenze significative per lo sviluppo dell'intera Romania: venne aperto un importante ospedale, si aprì la prima scuola romena documentata, la prima farmacia, la prima cartiera, il primo teatro, il primo museo, e venne stampato il primo libro in romeno. Ma è proprio questa sua storica capacità di produrre benessere, che ha un evidente riscontro nell'eleganza e nella cura con la quale sono realizzati gli edifici. Percorrendo la città siamo accompagnati dal disegno delle facciate e dall'uso dei colori che con sobrio equilibrio dipingono le cortine edilizie. Si tratta di un uso del colore che supera il semplice esercizio cromatico, per aderire ad un più alto principio architettonico. Le vibrazioni tonali espresse dalla sequenza delle facciate degli edifici sembrano quasi perdere la bidimensionalità tipica della tinteggiatura, per trasformarsi in un effetto più volumetrico e di profondità. Quasi come se le parti che compongono le cortine edilizie che si affacciano su strade e piazze si sviluppassero su più piani prospettici, fino a definire più solidi e vibranti bassorilievi. Visto in quest'ottica, il colore pare dilatarsi e crescere di volume, fino a divenire come una sorta di organismo autonomo. Un rivestimento policromo e bidimensionale che, come la stoffa di un abito prende forma ed assume propri indipendenti statuti di senso al di là di chi lo indossa, o nel caso dell'architettura, al di là dell'edificio, del suo impianto formale o della sua struttura. Si definisce in questo modo un nuovo *spazio architettonico del colore* che è in grado di assumere in sé l'intero senso del manufatto, sia esso riferito all'edificio come allo spazio urbano, potendo estendere questa espressione agli interni architettonici come agli oggetti in essi contenuti. È Gottfried Semper che tra i primi spiega l'origine tessile dell'architettura descrivendone il suo riproporsi nella storia secondo differenti soluzioni di rivestimento e con variegati motivi ornamentali

e coloristici.¹ Si sostituisce, in questo modo, all'idea di un organismo trilitico, il principio di un involucro che delimita lo spazio e rispetto al quale la struttura resta soltanto un elemento di supporto. Dunque, un'idea di spazio architettonico delimitato da involucri leggeri rispetto ai quali il volume e la costruzione sono soltanto figure in subordine. Per Gottfried Semper è più importante l'espressività dell'architettura delle sue leggi costruttive. Pertanto, al di là del materiale e delle masse quello che davvero conta è l'idea che vive in esse, la loro capacità di esprimere il senso dello spazio attraverso la figuratività esteriore dell'involucro. Una dimensione autonoma del rivestimento che naturalmente non si riferisce ad esso come patina sovrapposta dal puro valore ornamentale, ma al contrario come un'entità capace di riassumere in sé tutta la carica espressiva del manufatto e il suo senso più profondo. È anche interessante ricordare come perfino Adolf Loos, il quale ha sempre dichiarato che la struttura e la figuratività dell'architettura dovessero essere coerenti una con l'altra, si è dichiarato favorevole all'idea di un rivestimento inteso come elemento in grado di trainare il progetto di architettura. Parafrasando Gottfried Semper egli sostiene che l'architetto ha il compito di creare uno spazio caldo e accogliente, e ciò può essere fatto attraverso l'uso di tappeti o rivestimenti di varia natura, ma anche se questi rivestimenti richiedono una struttura che li mantenga nella posizione stabilita, inventare questa struttura è un compito secondario dell'architetto rispetto a quello della costruzione dell'involucro. Il rivestimento è pertanto inteso anche per Adolf Loos come un involucro fondativo che racchiude e definisce uno spazio, che avvolge e protegge l'uomo, che dà senso all'abitare dell'uomo: «L'architetto, mettiamo, ha il compito di creare uno spazio caldo, accogliente. (...) I tappeti, che li si tengano stesi sul pavimento o appesi alle pareti, richiedono una struttura che li mantenga nella giusta posizione. Inventare questa struttura è il secondo compito dell'architetto. Questa è la giusta logica, che si deve seguire in architettura. Ed è così, secondo questa successione, che l'uomo ha imparato a costruire. In principio fu il rivestimento».² Ma è proprio su questa idea di un abitare reso intimo dall'involucro che lo protegge, che si sono sviluppati nei secoli, sia pure con varie declinazioni, i diversi modi di vivere e di intendere lo spazio abitato. Uno di questi, per cominciare a proiettarsi nella modernità, è sicuramente riscontrabile in Robert Venturi, nei cui ragionamenti, a distanza di più di un secolo, si riconoscono ancora i segni delle teorie di Gottfried Semper. *Learning From Las Vegas* è il titolo del fantomatico libro che nel 1972 Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, scrivono proiettandosi oltre la *modernità classica* e sostituendo all'idea di *processo* o di *forma* un'architettura fatta di *simboli*.³ In *Learning From Las Vegas* gli autori sostengono addirittura che l'architettura sia un involucro con sopra dei simboli. A Las Vegas i sistemi architettonici di *spazio*, *struttura* e *programma funzionale* possono essere sommersi da una forma simbolica complessiva, oppure possono essere direttamente a servizio del programma funzionale stesso, mentre il rivestimento dell'edificio è applicato indipendentemente da questi. Secondo Robert Venturi l'immagine esteriore dell'architettura

rappresenta il principale interesse e addirittura gli *elementi simbolici* o di *rappresentazione* possono entrare in contraddizione con la forma stessa del manufatto in cui essi stessi sono contenuti. Ecco allora che compaiono la *Papera* e lo *Shed Decorato* come emblemi di una nuova modalità di espressione della città. La prima è intesa come quel particolare edificio dove lo spazio architettonico, la struttura trilitica dell'edificio e l'uso, sono surclassati da una sovrastante forma simbolica complessiva e autosufficiente. Il secondo è descritto come quella struttura convenzionale il cui spazio e la cui struttura architettonica sono direttamente a servizio del programma funzionale senza alcun significato proprio, la cui espressione può pertanto essere raggiunta soltanto attraverso elementi simbolici o segnaletici applicati. La *Papera*, a Las Vegas, è stato un famoso ristorante la cui forma, simile per l'appunto ad una papera, ha la sostanza di un puro rivestimento, senza l'aiuto di nessuna struttura portante o sovrastruttura che la regga in piedi. Si potrebbe sostenere che il rivestimento della papera è così autonomo da non avere bisogno della struttura portante, e questo sia dal punto di vista del significato simbolico espresso dalla sua figuratività esteriore, sia dal punto di vista della statica dell'edificio. Vale a dire che la *pelle* dell'edificio, o per meglio dire, l'espressione figurativa del suo rivestimento, ha un valore espressivo così alto da fare a meno di qualunque altro sistema di supporto. Altra cosa è lo *Shed* al quale Venturi riconosce un valore espressivo soltanto se ad esso viene applicato un qualche decoro o elemento posticcio in grado di comunicare la sostanza di un significato o di un messaggio. Ricordo per dovere di cronaca, che a Las Vegas i primi edifici dentro ai quali erano collocate le sale per il gioco, erano delle semplici strutture caratterizzate da coperture a shed, tipiche degli edifici produttivi, con nessun carattere architettonico di rilievo, sui quali furono applicate delle insegne luminose per segnalarne il nuovo uso come spazi per il gioco; ecco dunque il senso della definizione di *Shed Decorato* coniata da Robert Venturi. Lo shed è per Robert Venturi l'opposto della *Papera*: lo shed è solo struttura, la *Papera* è solo figuratività. A Las Vegas l'architettura scompare, mentre l'irreale e il rappresentato si sostituiscono al modo di essere sostanziale delle cose. La superficie illuminata, disegnata o dipinta, il progetto abbozzato o il modello, si sostituiscono al volume edificato. Ma ecco adesso un ulteriore passaggio, che sempre a partire dalle teorie di Gottfried Semper ci sposta ancora più avanti nel tempo. Il rivestimento, inteso come superficie pittorica stesa senza soluzione di continuità e su qualunque tipo di manufatto, rappresenta per Alessandro Mendini in anni più recenti, un modo per esprimere una critica radicale a quello che egli stesso definisce come il 'kitsch funzionalistico', per lui riscontrabile in tutti quei manufatti dove la funzionalità viene addotta come giustificazione per ovviare alla mancanza di impulso creativo. In particolare Mendini riscontra questa problematica nel funzionalismo edilizio tipico della prima modernità. Egli sostiene che a partire dal Movimento Moderno l'impulso creativo e inventivo è degenerato col tempo in uno stile architettonico caratterizzato da un impegno minimo sul versante creativo e da una sottomissione agli imperativi economici della standardizzazione e

della riduzione dei costi. Mendini critica questa tendenza e in analogia con le teorie di Gottfried Semper lavora sul tema del colore inteso come nuovo rivestimento in grado di soddisfare le istanze di quotidianità di ognuno di noi, vale a dire la necessità dell'uomo di riconoscersi nel senso delle cose espresso dalla loro figuratività. Per Mendini il 'banale' è quella che si potrebbe definire una sorta di 'arte popolare' sono l'unica reale rappresentazione della società odierna: una sorta di "neo kisch" inteso come espressione artistica della quotidianità, pratica che si configura come ripresa inesauribile, banalizzazione, deprezzamento e svalutazione delle forme consolidate della modernità classica. Uno dei casi più significativi di critica al 'kitsch funzionalistico' è nell'uso dei colori applicati ad alcune produzioni della Bauhaus, ed in particolare sulle sedute in tubo metallico di Marcel Breuer, la notissima *Wassily* del 1925 alla quale Alessandro Mendini sovrappone un mosaico di colori diversi, indifferenti a qualunque cambio di materiale o linea di forza della struttura. Nell'oggetto, così ricoperto di colore, la funzione sembra essere diventata un'aggiunta successiva, non costituendo più il punto di partenza primario, così come il maestro della Bauhaus sosteneva. Quello che adesso predomina sono il colore e la decorazione che si sovrimpongono alla funzionalità e alla razionalità del progetto originale. Sembra dunque che un altro tipo di relazione si possa instaurare tra l'uomo e il manufatto d'uso, una relazione più empatica e intima, che investe la sfera delle emozioni e dell'affezione per gli oggetti d'uso che fanno parte delle nostre esistenze. Il caso appena descritto conduce ad un ulteriore passaggio, che ha nel lavoro dello *Studio Azzurro* un significativo punto di svolta: quel rivestimento che con Gottfried Semper ha assunto in sé una dimensione autonoma e portatrice di senso, e che con Robert Venturi si è in parte staccato dall'edificio collaborando con esso alla sua risignificazione, si trasforma nel lavoro dello *Studio Azzurro* in una sorta di astrazione o di altro tipo di struttura spaziale. *Studio Azzurro* inizia la propria attività nel 1982, ed è interessante ricordare che i suoi fondatori, Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi, e più avanti Stefano Roveda, si formano all'Accademia d'Arte di Brera. È importante ricordarlo, perché la loro attività, che più avanti si svilupperà interamente nell'elettronica, ha paradossalmente inizio con l'uso del colore e dei pennelli, o affondando le mani nella materia per l'attività di scultura, caratterizzandosi per una forte concretezza e fisicità. Più avanti i componenti dello *Studio Azzurro* daranno avvio ad una sperimentazione che dura ancora oggi, nella quale lavorano alla integrazione tra l'immagine elettronica e l'ambiente materiale. Essi riporteranno la loro esperienza *fisica*, iniziata con l'uso diretto della materia, nell'elettronica, prima con l'uso delle strumentazioni analogiche poi con quelle digitali. Lavorando con l'elettronica, *Studio Azzurro* scopre le potenzialità dell'*interattività* che da allora diventa per lo studio strumento di comunicazione privilegiato. Nell'*interattività* la narrazione non è più lineare, ma come quella di un film diventa una iper-narrazione: racconto che permette salti logici articolati attraverso un sistema di segmenti narrativi diversi. Nel caso di *Luci di inganni*, opera del periodo di lavoro dello studio con le tecnologie analogiche, viene reinterpretato

Lo spazio domestico della casa in chiave virtuale, usando come principale materia il video. Spazi irreali rappresentati da schermi video sparsi per la casa, si integrano agli spazi reali dell'abitazione. Stessa sorte investe gli oggetti, compresi quelli d'uso, i quali sono indifferentemente dentro e fuori dai video. Lo stesso *Studio Azzurro* definisce questo tipo di esperienza 'video-ambiente', evidenziando un nuovo tipo di ricerca giocata tra realtà e virtualità. Il 'video-armadio', con il suo contenuto di oggetti rappresentati in grandezza naturale, cerca di superare la dimensione dell'oggetto rappresentato in video, per farlo dialogare con lo spazio reale, o con altri oggetti posti di fronte o a lato dello schermo. Per lo *Studio Azzurro*, il video racconta molto di più dell'oggetto, consentendo a tutto ciò che è lasciato in sospeso o non chiarito di essere colmato dalla fantasia del fruitore, che in questo modo contribuisce a completare lo spazio. I 'video-ambienti' sono pertanto delle vere e proprie macchine narrative che oltre a raccontare sé stesse, consentono al fruitore di spaziare con la mente, come in un vero e proprio accadimento reale. Si potrebbe anche rilevare che l'abitante dei 'video-ambienti' trasforma la sua condizione di *fruitore passivo* in una sorta di *attore* in grado di intervenire di continuo sulla estensione dello spazio, immaginandone continui *cambi di scena*. Ma è in questo uso dell'interattività all'interno dei 'video-ambienti' dello *Studio Azzurro* che si delinea con chiarezza un ulteriore e più definitivo passo verso la contemporaneità. Il loro lavoro sembra infatti prevenire solo di qualche anno tutto quello che avviene oggi a tutti noi con l'uso dei *social* attraverso gli *smartphone* o congegni simili, utilizzando i quali siamo continuamente qua e là, dentro e fuori, vicini e lontani. Ogni ambiente virtuale resta tale, ma ha un forte impatto sugli spazi reali della nostra vita. La sua rappresentazione avviene nell'immagine bidimensionale dello schermo, ma la sua profondità di azione supera il perimetro dello stesso schermo. *Luci di Inganni* prima della realtà aumentata degli smartphone, del Metaverso, o di qualunque altra pratica che ha i suoi fondamenti nell'elettronica, descriveva ambienti totali, integrati e inclusivi, come infondo sono oggi gli spazi delle nostre azioni quotidiane, continuamente in equilibrio tra realtà reale e realtà virtuale. Lo schermo video, sia esso quello dei dispositivi personali, sia esso inteso alla scala dello spazio urbano, è ormai sempre presente nelle nostre vite come una sorta di protesi organica o come un prolungamento più esteso dello spazio delle nostre esistenze. Spesso non distinguiamo più tra reale e virtuale e gli spazi della città si identificano con la bidimensionalità dei messaggi e delle immagini, proponendoci altri luoghi da attraversare e da abitare. Rappresentazioni video alla scala dell'edificio che sono spesso considerate come rivestimenti luminosi e in movimento, in grado di riassumere tutta la carica espressiva dell'edificio e il suo senso più profondo. Già qualche anno fa Paul Virilio parlava dei cosiddetti 'media-building' come di quei casi di edifici la cui carica informativa dello spazio dell'immagine o del video, supera il peso della loro funzione residenziale, ragione a suo giudizio sufficiente per costruire l'edificio: «Improvvisamente ai nostri giorni si presenta la necessità di mettere in opera (non soltanto all'esterno, nel *media building*, ma all'interno, in questa specie di

‘cabina di regia’ che è l’appartamento odierno), la velocità della luce...»⁴. È una qualità dello spazio più mentale che volumetrica, più temporale che spaziale, che ci apre a nuove relazioni umane e ci costringe ad orientarci all’interno di un più complesso sistema di rapporti in cui interagiscono questioni anche molto diverse tra loro, come le pubblicità, gli odori, i sapori, i colori, la luce, la musica, le qualità microclimatiche, le superfici sensibili, ecc.. Per muoverci all’interno di questa struttura complessa siamo spesso indotti ad immaginare gli spazi della nostra esistenza, più che a costruirli, o quantomeno a comprenderli attraverso informazioni eterogenee e non coincidenti che ci inducono ad aggiornare costantemente il nostro punto di vista. Ne derivano nuove connessioni di significato ed altri modi di usare gli spazi a nostra disposizione, ed infine, nuove sensibilità nel progetto di architettura.

Notes

- 1 Cfr. Giovanni Fanelli, Roberto Gargiani. *Il principio del rivestimento*. Roma, Bari. Laterza. 1994
- 2 Adof Loos. *Il principio del rivestimento*. in: Adof Loos. *Parole nel vuoto*. Milano. Adephi. 2009. (p.79). Edizione originale 1908
- 3 Cfr. Robert Venturi. Denise Scott Brown. Steven Izenour. *Learning from Las Vegas*. Cambridge Ma. MIT Press. 1972
- 4 Paul Virilio. *Dal media building alla città globale: i nuovi campi d’azione dell’architettura e dell’urbanistica contemporanee*. in: Crossing n° 01. dicembre 2002. (p. 9)



Studio Azzurro
Luci di Inganni: video-ambiente
Milano, Showroom ARC-74, 1982