Amra Salihbegovic Apologia per un'architettura del gioco

Abstract

Ricchezza e ambiguità della progettazione architettonica sono legate alla libertà delle attitudini progettuali individuali, in cui il dominio dell'immaginario è rappresentato da un processo di progettazione creativa che, nonostante proceda per diversi gradi di complessità talvolta si evolve a partire da un'intenzione giocosa. Mentre la nozione di gioco appare come una forza trascinante nella faticosa ricerca di una possibile risposta appropriata ad un determinato problema, le diverse soluzioni progettuali approntate mostrano le potenziali opportunità che un progetto architettonico può offrire. Il gioco appartiene alla natura del processo di progettazione in termini di astrazione e di manipolazione geometrica, intersecando il lavoro architettonico con le qualità specifiche dello spazio, come nelle opere contemporanee di Pezo von Ellrichshausen dedicate alla continua ricerca di strutture infinite dello spazio.

Parole Chiave
Processo di progettazione — Logica progettuale — Gioco



Fig. 1
Friedrich Froebel - Gift no. IV, c. 1890: "Forme pure", Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture.

Verso un'architettura giocosa

Dalle soluzioni architettoniche utopiche alle pratiche contemporanee, l'essenza del procedimento di progettazione si esperisce attraverso un'esplorazione creativa di addizione, traslazione, trasformazione delle soluzioni sperimentate in un corso che interseca, rimuove, include ed epura in un circuito talvolta logico talvolta insensato tentativi e prove. Un approccio progettuale in cui la nozione di gioco e assemblaggio è riferita alla duttilità compositiva nella progettazione architettonica e al suo significato rappresentativo. Questa natura del processo progettuale è stata sottolineata nella seguente affermazione: «Tutta l'Architettura consiste de lineamèti, e fabrica. Il fine del valore, e ragione de i lineamenti è, che si habbia dritta, e perfetta via di adattare, e congiungere bene le linee, e i cantoni; con i quali si comprè da e conchiuda la forma de l'edificio» (Leon Battista Alberti come citato in Johnson, 1994, p. 414).

La realtà e visione potrebbero coincidere nel modo in cui si offrono a mettere in discussione sperimentalmente il nostro habitat imponendo una riflessione critica su un problema specifico. Pertanto, possiamo considerare che un gioco arbitrario nella progettazione architettonica può avere un impatto significativo nel traslare il confine delle attuali conoscenze in campo pratico, ma anche in ambito teorico. Viceversa può avere anche un impatto negativo poiché gli strumenti utilizzati e i metodi applicati con un certo grado possono invalidare le qualità intrinseche dell'opera architettonica. Questa sottile linea di mezzo tra due alternative radicali dovrebbe essere bilanciata e approfondita dalla creatività dell'architetto e regolata dalle pre-condizioni specifiche. Nella pratica del progetto la soluzione finale è sempre il risultato di una sintesi critica di tentativi esperiti attraverso una



loro pervicace ricerca di ridefinizione. L'obbiettivo finale rimane una coerente e appropriata definizione della soluzione progettuale chiaramente definita dall'articolazione della struttura spaziale. D'altra parte il gioco e l'assemblaggio rappresentano uno strumento esplorativo in grado di introdurre visioni alternative e uno strumento di indagine critica basata su relazioni topologiche.

Nel suo libro The Child's Conception of Space, Jean Piaget (1956) ha esplorato il concetto di spazio in termini di psicologia infantile, determinando come la concezione di spazio da parte del bambino si basi sulle relazioni topologiche prima dello sviluppo di relazioni proiettive o di quelle euclidee. Piaget ha definito con precisione queste relazioni topologiche elementari come prossimità spaziale e separazione, ordine e involucro. Inoltre, Johan Huizinga (1949) nel suo libro Homo Ludens, ha riconosciuto il concetto di gioco come un fenomeno culturale imprescindibile, analizzando il significato della sua essenza fenomenologica e la sua natura multipla.

Nel suo libro Intentions, Norberg-Schulz (1968) ha affermato la sottesa intenzionalità giocosa nell'architettura affermando che «l'architettura è qualcosa di più di un gioco di forme, dovrebbe essere evidente dalle esperienze della nostra vita quotidiana, in cui l'architettura partecipa alla maggior parte delle attività» (p. 85). Mentre ha sottolineato la necessità di approfondire questo gioco arbitrario in termini di "comprensione del ruolo della progettazione, degli strumenti e della sua impostazione gerarchica" (Norberg-Schulz, 1968, p. 204).

Paul-Alan Johnson (1994) ha argomentato intorno alla definizione di un metodo di progettazione come atto creativo giocoso e del suo divario dal progetto come puro gioco. Ha inoltre affermato come "le regole o le convenzioni di cui ogni tanto occorre contraddire l'azione lineare, nonostante abbiano una funzione mediatrice, proprio per esperire tutte le potenzialità del gioco compositivo e per tenerlo in vita" (Johnson, 1994, p. 256). Ha ulteriormente elaborato diverse accezioni di composizione anche come artefatto ordinato, in cui l'atto compositivo «si dice che abbia un alto grado di libertà (arbitrio), con ampio spazio 'giocare' non limitato (fino a un certo punto) dalle regole fisse e con ampio un repertorio di elementi variabili» (Johnson, 1994, p. 416).

The state of the s

Fig. 2
John Hejduk - Victims: table and list of characters and structures, 1984. John Hejduk fonds, CCA.

Questione di autonomia

John Hejduk ha esplorato l'estensione sperimentale delle circostanze architettoniche combinando le facoltà dell'immaginazione con l'ambito poetico, definendo il concetto di maschera. Nonostante ciascuno dei suoi progetti sia accompagnato da una concettualizzazione teorica e rappresenta un lavoro autonomo, egli tende a mettere comunque in relazione le specificità dei caratteri e delle identità al contesto. La giustapposizione di architettura con elementi antropomorfi che delinea queste maschere ha cancellato la demarcazione architettonica ed esteso la varietà della propria identità (Fig. 2). La sua sperimentazione architettonica si è evoluta attraverso diversi tentativi mentre Ockman (1997) ha spiegato che «riciclando e canonizzando un repertorio di esperienze personali e allusioni, il suo lavoro è diventato sempre più iconico e autocosciente poetico, il suo aspetto mascherato si confonde con un carattere performativo del rituale o 'Maschera'» (p. 8). Un'architettura orientata al gioco che dà impulso alla creazione di un segno autoreferenziale critico mentre estende le possibilità di un grado di autonomia della disciplina. Queste manipolazioni spaziali come un con-



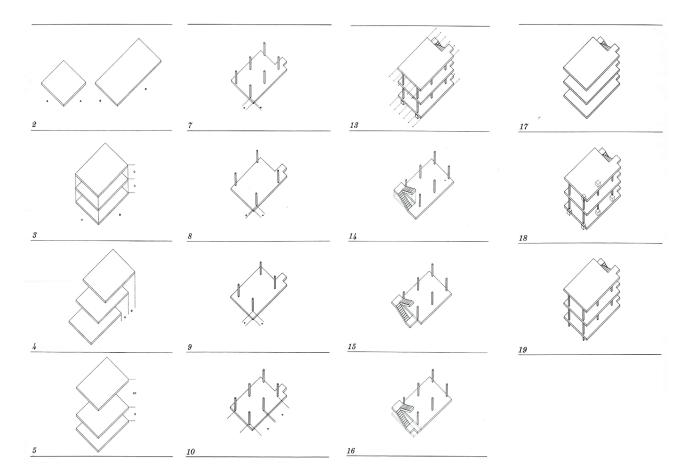


Fig. 3
Maison Dom-ino and the Self-Referential Sign – Conceptual spectrum, Peter Eisenman, Oppositions reader: selected readings from a journal for ideas and criticism in architecture, 1973-1984.

testo, che creano un nuovo significato alla struttura autonoma, possono essere rintracciate nell'esempio del progetto iconico di Maison Dom-ino. Anche se Ven (1980) nel suo libro Space in Architecture notò che Le Corbusier fondò il suo lavoro sull'interazione di masse o «forme elementari: cubi, coni, sfere, cilindri o piramidi» (p. 188), la Maison Dom-ino è una sublimazione di un principio architettonico modernista che ridefinisce gli elementi come aspetti sostanziali dell'architettura.

Eisenman (1998) implicava diversi livelli di autonomia e libertà di interpretazione nell'esempio del diagramma Dom-ino considerando la correlazione degli elementi essenziali nella definizione dell'architettura. «Pertanto, l'architettura è sia sostanza che atto. Il segno è la registrazione di un intervento – un evento e un atto che va oltre la presenza di elementi che sono semplicemente condizioni necessarie. L'architettura può essere proposta come un ordinamento di condizioni tratte dall'universo della forma insieme all'atto di designare le condizioni di geometria, uso e significato come una nuova classe di oggetti» (Eisenman, 1998, pp. 197-198), e la sua autoreferenzialità si riferisce alla depurazione e alla correlazione dei suoi elementi essenziali (Fig. 3). Mentre Aureli (2014) ha interpretato il progetto come un «domino, uno dei tanti pezzi due volte più lunghi che larghi e assemblati in un gioco secondo regole specifiche» (p. 153).

Lineamenti spaziali contemporanei

Riguardo alle esperienze contemporanee, lo studio cileno Pezo von Ellrichshausen utilizza le potenzialità del gioco e dell'assemblaggio nel processo progettuale. La composizione della struttura spaziale combinatorie è considerata come una parte sostanziale dell'identità dell'edificio. L'applicazione sperimentale della nozione di gioco e quella di ensemble nel





Fig. 4
Pezo von Ellrichshausen, Examples of spatial structures, *AV Monograph (199)* | Pezo von Ellrischausen – Esempi di strutture spaziali, *AV Monograph (199)*.

processo creativo è definita da un'approfondita elaborazione dei metodi utilizzati per estendere le possibilità di reinventare l'architettura. Le loro opere tendono ad interpretare questa attitudine al gioco e rappresentano una critica della società contemporanea.

Le infinite strutture spaziali rappresentano la loro costante esplorazione di strutture note ricombinate in diversi assetti variabili (Fig. 4). Questo processo di ripetizione e sovrapposizione di diversi elementi riconcettualizza la struttura spaziale e impone un significato unico per ogni opera architettonica. Come hanno affermato lungo il processo di progettazione «ogni volta che finiamo un edificio scopriamo di aver eseguito solo una specifica variante in un panorama multiplo di possibilità per la stessa idea ... giocando partite diverse con lo stesso insieme di regole...» (come citato in Oyarzun, 2017, p. 8). Queste regole non sono determinate sperimentalmente piuttosto si basano solo sulle relazioni topologiche degli elementi spaziali. La ricchezza e la qualità del loro lavoro impongono di mettere in discussione l'esperienza architettonica convenzionale, la totalità dell'architettura come oggetto autoreferenziale e le possibilità di una tassonomia che ridefinisce la tipologia. Ognuno dei loro edifici si concentra su una dualità, alterazioni e correlazioni di elementi specifici che compongono la struttura spaziale, la porta, la piattaforma, il podio o la colonna creano la dicotomia tra la natura e l'oggetto, pubblico e privato, l'orizzontalità e la verticalità o l'interno e l'esterno.

Pezo von Ellrichshausen è uno studio di architettura legato alla capacità dell'architettura di ridefinire le relazioni elementari, senza riferirsi a qualcosa di diverso che alla definizione della logica architettonica interna. Come hanno loro stessi affermato la qualità e l'autonomia delle loro strutture spaziali si concentrano su «... una forma senza contesto e senza stile



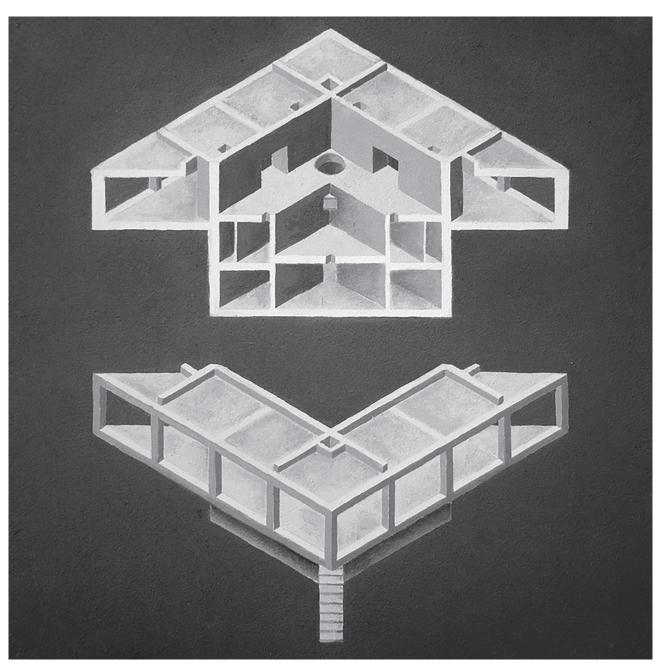
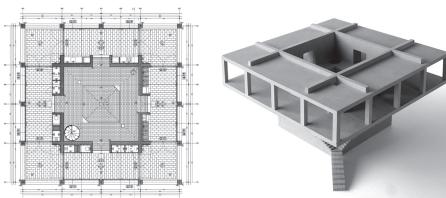


Fig. 5
Pezo von Ellrichshausen, Solo
House.





o indicazione di origine. È la forma il fondamento delle di relazioni tra le unità spaziali» (Pezo & Ellrichshausen, 2016, p. 139). Il loro lavoro architettonico è un'esplorazione di strutture spaziali che considerano la «dualità concettuale e la complessità esperienziale» (Pallasmaa, 2012, p. 8). Questa dualità può essere rappresentata nell'accostamento di elementi contraddittori, del podio e della piattaforma, presenti in diversi progetti residenziali. Ad esempio, House Cien, Solo House, Guna House, Nida House, Tora House e Eder House.

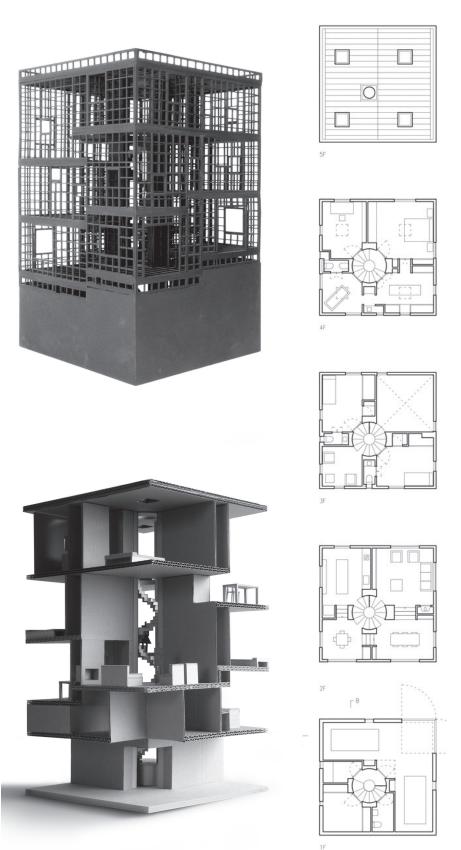
La Solo House alterna in modi diversi questa dualità nella relazione del podio opaco con la piattaforma trasparente aperta (Fig. 5). In particolare, questa dualità è rappresentata nell'ambiguità e nell'incastro tra l'interno e l'esterno con l'accento sulla loro connessione attraverso un cortile aperto. La simmetria nella composizione dà un'impressione di monumentalità e centralità di una struttura dominante nell'ambiente naturale. Considerando che la complessità esperienziale esiste nella esplorazione di diversi percorsi e nell'ambiguità creata attraverso l'articolazione spaziale. I due ingressi che abbracciando struttura simmetrica omogenea consentono una varietà di escursioni architettoniche, dal cortile interno paradossalmente completamente chiuso ma aperto rispetto al resto del progetto dell'edificio, al perimetro degli spazi interni aperti verso l'ambiente circostante. Come affermato da Oyarzun (2017), «i pezzi esatti di un puzzle, le opere dello studio cileno compongono un insieme coerente in cui l'arte e l'architettura sono accuratamente intrecciate» (p. 6).

Alcune delle loro opere architettoniche, come Wolf House, Fosc House, Arco House o Gago House, rappresentano una sperimentazione sulla nozione di verticalità in cui l'edificio evolve da un processo di stratificazione diversificata attorno ad un'unica scala. Tra questi, la composizione architettonica della Gago House sintetizza l'articolazione delle scale centrali attorno alle quali si realizza gradualmente un'interazione di spazi (Fig. 6). All'interno del volume stereotomico introverso forato casualmente, si verifica un complesso gioco spaziale di qualità distinte. La sua posizione asimmetrica decompone il volume puro e offre la possibilità di una gerarchia spaziale distinguendo due percorsi. Uno attraverso le scale centrali che incrociano gli angoli di ogni spazio e l'altro che collega il centro degli ambienti. Mentre il vuoto centrale con i suoi elementi ascendenti ritrae l'essenza del progetto dell'edificio, l'ambiguità delle scale che impone il suo ruolo e la sua essenza rispetto ad altri locali. È il suo elemento più ricco e la parte più vitale dell'edificio.

La terza nozione di gioco e ensemble nel loro lavoro si riferisce al concetto di ripetizione, nell'addizione di strutture spaziali assortite. Molte delle loro opere si intrecciano con un approccio progettuale che considera l'addizione essere determinata su un asse verticale o orizzontale. Per esempio, nel caso di Parr House, Puca Building, Meri House, Ines Building, Ocho House o Utdt Building. La Parr House consiste in una ripetizione ben definita di spazi individuali disposti attorno nove cortili (Fig. 7). La complessità dell'edificio, piuttosto introverso, è raffigurata nella pianta del tetto composta da una varietà di aggetti a falda unica. La loro conformazione non solo ha determinato gli aspetti figurativi dell'edificio, ma ha anche consentito l'illuminazione naturale nella struttura introversa. La loro direzione è sempre inclinata verso il cortile per non proiettare l'ombra, mentre la facciata è bucata da diverse finestre che sono condizionate dall'uso di ogni spazio. Questa griglia piuttosto uniforme di tredici stanze e nove cortili ha abolito qualsiasi gerarchia imponendo una transizione



Fig. 6
Pezo von Ellrichshausen, Gago
House.





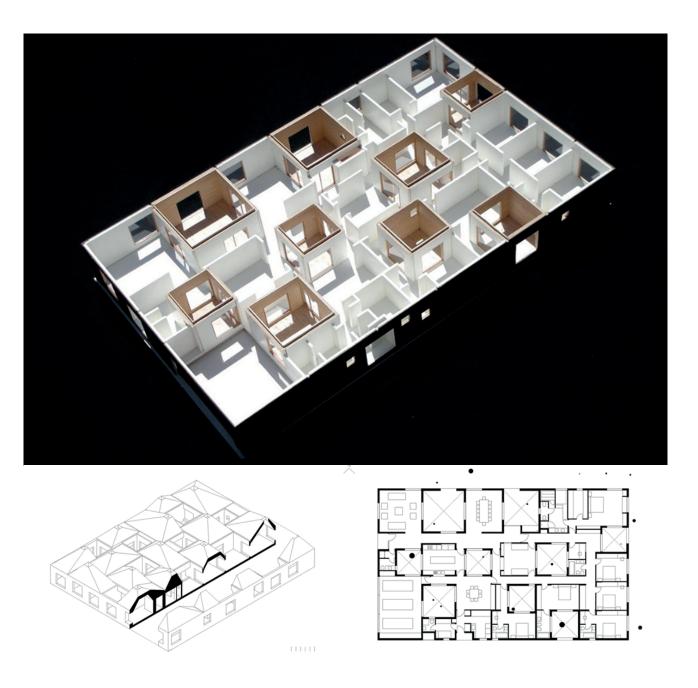


Fig. 7Pezo von Ellrichshausen, Parr House.

continua di sequenze spaziali.

Ciò che indubbiamente rivelano questi approcci architettonici è l'autonomia del loro lavoro. Questo concetto di autonomia, si riferisce alle qualità intrinseche della natura dell'architettura che potrebbero evolversi incorporando le nozioni di gioco e ensemble come metodo di progettazione. In particolare, questa attitudine viene utilizzata in termini di relazioni topologiche mentre si concentra l'intenzione progettuale nell'esplorazione delle strutture spaziale.

Partendo dalla concezione dello spazio da parte del bambino alla produzione architettonica critica di alcune pratiche contemporanee, la nozione di gioco si occupa delle relazioni spaziali, della correlazione dei suoi elementi essenziali e della ridefinizione concettuale del progetto convenzionale. Le qualità intrinseche di un'opera costruita evoluta da questo approccio risiedono nella sua capacità di essere utilizzata come strumento di indagine critica nella disciplina. Il carattere autoreferenziale e autonomo di questa esperienza riguarda prioritariamente le diverse possibilità di ripensare tradizionale procedimento compositivo sollecitando i limiti stessi della



disciplina. Il lavoro pratico e didattico di Pezo von Ellrichshausen non si occupa solo dei problemi attuali della disciplina, ma propone di rivalutare le future tendenze e le tipologie. Questa concezione giocosa in architettura media tra quello che è già noto in questo ambito e ciò potrebbe essere.

Questa apologia per un'architettura del gioco individua la necessità di riconsiderare tecniche compositive alternative come una condizione necessaria nel processo di esplorazione sperimentale in architettura. L'applicazione di questo approccio nella ricerca architettonica, nella pratica e nell'attività didattica consente vincoli meno rigidi e più versatili, incoraggiado la ricerca verso soluzioni non affatto convenzionali.

Bibliografia

AURELI, P. (2014) – "The Dom-ino Problem: Questioning the Architecture of Domestic Space". Log [e-journal] 30, 153-168.

EISENMAN, P. (1998) – "Aspects of Modernism: Maison Dom-ino and the Self-Referential Sign". In: K. M. HAYS, *Oppositions reader: selected readings from a journal for ideas and criticism in architecture, 1973-1984*. Princeton Architectural Press, New York, 188-198. Originally published in Oppositions 15/16, 1979.

FORTY, A. (2000) – *Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture*. Thames & Hudson, New York.

HUIZINGA, J. (1949) – *Homo Ludens. A Study on Play-Element in Culture*. Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul LtD, London.

JOHNSON, PAUL A. (1994) – *The theory of architecture: concepts, themes & practices*. Van Nostrand Reinhold, New York.

NORBERG-SCHULZ, C. (1968) – *Intentions in architecture*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

OACKMAN, J. (1997) – "John Hejduk: Architecture as Passion Play". Casabella 649 (ottobre), 4-9.

OYARZUN, F. P. (2017). – "Border Notes". In FERNANDEZ-GALIANO, L. a cura di. *Pezo von Ellrichshausen – Geometric Abstraction*. AV Monograph, 199, 8-17.

PALLASMAA, J. (2012) – "The lived metaphor". *Pezo von Ellrichshausen - 2G Monograph*. International Architecture Magazine, 61, 4-10.

PEZO, M., & ELLRICHSHAUSEN, S. VON. (2016) – *Spatial structure*. Architectural Publisher B, Copenhagen.

PIAGET, J., & INHELDER, B. (1956) – *The Child's Conception of Space*. Routledge, London.

VEN, C. V. (1980) – Space in architecture: the evolution of a new idea in the theory and history of modern movements. Van Gorcum, Assen.

Amra Salihbegovic è architetto e dottoranda al Politecnico di Milano, Dipartimento di architettura, ingegneria delle costruzioni e ambiente costruito. Ha ottenuto la sua laurea e master presso la facoltà di Architettura di Sarajevo. Oltre a studiare alla ETSAB della Barcelona School of Architecture e svolgere uno stage presso il Barcelona City Council - Department of Urban Planning, ha partecipato a vari workshop internazionali e scuole estive. Ha lavorato come assistente a diversi corsi universitari presso il Politecnico di Milano, l'Università di Stoccarda e l'Università di Sarajevo maturando diversi anni di esperienza nel campo dell'istruzione. È autrice di numerose pubblicazioni e partecipa all'organizzazione di seminari e conferenze per studenti. La sua ricerca di dottorato si occupa di teoria della composizione architettonica e affronta la complessità dell'architettura contemporanea in termini di fenomeni di interdipendenza tra forma architettonica e spazio.

