Dall'idea alla materia: un percorso analitico.
di Francesco Moschini

In architettura, come nelle altre discipline, alcuni concetti hanno assunto, nel corso del tempo, un valore di riferimento normativo e disciplinare, pur conservando un'apertura di senso, che li rende costantemente occasione di ricerca e di dibattito sul progetto, tra questi il *tipo* e il *modello*. La distinzione tra questi due termini ha dunque una propria storicità radicata nel progetto stesso che, oltre a rivolgere l'attenzione sui problemi di metodo e di tecniche più o meno collaudate, sottolinea innanzitutto una originaria volontà di ricerca delle verità costruttive, a partire dalla natura artificiale dell'architettura, e della sua legittimità in quanto contrapposizione tra la componente quantitativa espressa dalla natura, concepita come modello di riferimento, e quella qualitativa dall'arte, declinata nel momento interpretativo.
Tipo e *modello* nascono all'interno di due culture diverse, rispettivamente quella greca e quella latina, per ritrovarsi correlati solo nel moderno, nell'ambito del grandioso tentativo di sistematizzare il sapere operato dalla cultura illuministica. Nei primi anni dell'Ottocento Quatremère de Quincy definisce i limiti del *tipo* e del *modello*, a partire da una tanto spregiudicata quanto strumentalizzata analisi storica e filologica, fino a stabilire tra i due un rapporto di reciproca consequenzialità. In quel "modello" che è il Dizionario storico d'architettura il tipo "non rappresenta tanto l'immagine di una cosa da copiarsi o da imitarsi perfettamente, quanto l'idea d'un elemento che deve egli stesso servire da regola al modello. [...] Il modello, inteso secondo la esecuzione pratica dell'arte, è un oggetto che si deve ripetere tal qual'è. [...] Tutto è preciso e dato nel modello; tutto è più o men vago nel tipo". Eppure il vocabolo greco Τὺπος , nel suo significato originario, rimanda immediatamente ad una tecnica ed è associato alle opere di scultura.
Il τὺπος è infatti l'impronta lasciata dall'azione del battere, del colpire (dal verbo τὺπος) ed in questa accezione lo ritroviamo nel latino tȳpus, dove ha il significato di "figura a bassorilievo, immagine". Da τὺπος abbiamo τὺπώδης, abbozzo, ἔυπωμα (dal greco τὺποω, imprimo) e τυπῶεις, formazione, immagine, tipo. Ci muoviamo cioè ancora all'interno di una coincidenza, intrinseca al vocabolo, di idea ed immagine che fa inoltre anche esplicito riferimento al suo aspetto tecnico.
Il modello, nel significato che noi attribuiamo a questa parola, nasce invece nell'ambito della cultura latina. Il *modulus* (diminutivo di *modus*) introduce il concetto di *misura*, ed in particolare di *giusta misura*, quindi di legge, norma, regola, che il latino traduce appunto con *modus*. Nel suo *Dizionario*, Quatremère de Quincy definisce anche il modello, attribuendogli, nel suo 'seguire' il tipo, un esplicito carattere di verifica del progetto. Nella realizzazione del modello non subentra pertanto alcuna creatività, esso rappresenta piuttosto il momento della verifica, se necessario in scala 1:1, del progetto, è una prova di realtà, come indica per esempio, il modello in legno del cornicione di Palazzo Farnese, fatto realizzare da Michelangelo.
Nel momento in cui la cultura architettonica decide di ridefinire il proprio linguaggio disciplinare attraverso un codice normativo, sottolinea ulteriormente la *differenza* tra tipo e modello, fondandola storicamente, ed al proposito il *Dizionario* di Quatremère de Quincy, con le sue ricche e puntuali citazioni, è particolarmente esplicito. Al tipo si attribuisce il primato dell'idea, al modello quello della (giusta) forma, del *modus*, che è possibile traslare dall'immagine astratta alla realtà, attraverso leggi e rapporti matematici.
Poiché la legge non è sufficiente a guidare la mano occorre la presenza del modello (Paul Valéry).
Attraverso il modello è così possibile ripercorrere il cammino a ritroso al termine del quale ritrovare il cominciamento, il confine tra naturale e culturale ove pure si colloca la laugeriana capanna primitiva, sintesi ideale di tipo e modello. In Quatremère de Quincy tale ricerca si coniuga con quella "che verrà chiamata 'dittatura accademica' [...] Lo Stato, monarchico prima, borghese poi, prende il controllo di tutte le 'lingue', compresa quella dell'architettura" (Georges Teyssot).

Quatremère de Quincy "sa unire la teoria, vale a dire la legge della legge, al potere per applicarla" (Jean-Claude Lebensztejn).
Perciò il modello si impone ora anche per una maggiore estensione del suo significato, poiché esso imita un sistema reale e, contemporaneamente, riconduce, ad un sistema di relazioni date, la complessità del reale. Il sapere è con ciò definibile attraverso una rete di modelli, rispetto al "sapere" ciascun modello si impone come la verifica di un complesso di azioni agenti, ed interagenti, su di un "pezzo" di mondo. Il carattere di concretezza del modello lo assimila ai giochi di simulazione e, nel declinare l'idea fino al suo essere immanente nell'oggetto, mette in scena lo scontro *reale* tra artificio e natura, idea e corpo.
La dicotomia tra tipo e modello rimette dunque in circolo una delle aporie entro le quali opera la nostra cultura; in una drammatica tensione proiettata verso la sintesi, mai raggiungibile, tra l'idea e l'opera, questa rappresentazione è asintotica. Pertanto, nei confronti del mondo reale, il modello appare insieme mimetico ed analogo: mimetico, proprio nel senso platonico, in quanto rappresentazione di una verità che *non è* nell'opera, ma verso la quale l'opera tende, analogo, invece, rispetto al mondo fenomenico, perché simula le condizioni di realtà. In sostanza il modello cala in un contesto reale, possiamo dire anche che relativizza, la verità assoluta enunciata dal tipo attraverso gli strumenti del sapere, il linguaggio e le sue ragioni.
Quando il linguaggio non è più immediato, identità del nome con la cosa, allora il tipo si distingue dal modello, il percorso seguito dalla cultura architettonica è anche la storia di questa lacerazione che ritroviamo espressa in tutte le ulteriori e successive delimitazioni del "tipo" non comprese nella cultura presocratica ed introdotta a partire dal concetto di mimesi platonica.
Attualmente il modello occupa una posizione marginale nel progetto architettonico. Rispetto alle altre tecniche esso viene concepito in termini riduttivi o, nella migliore delle ipotesi, pragmatici, strumentali, negandogli perciò quella tensione conoscitiva, che si instaura attraverso il confronto diretto con il disegno, da un lato, con il contesto, dall'altro, e che ne costituisce la "ragione" principale. Al modello viene cioè negata la possibilità, anche solo provocatoria di rendere trasparente il conflitto tra il sapere e le sue verità. Così, nel riprodurre una realtà scoordinata, il modello vela, invece di s-velare, la crisi del sapere, fino a coincidere, in alcuni casi, con un progetto di dominio, del mondo e dei fenomeni, come nei tentativi di controllo del divenire costruiti su modelli matematici. Alla staticità del tipo dovrebbe invece corrispondere la plasmabilità del modello, di volta in volta disponibile a piegarsi al contesto dato ed a contaminarsi con esso. Infatti "in una delle sue accezioni più rilevanti il termine 'modello' designa un artefatto, un marchingegno, una sorta di macchina reale o immaginaria che simula un frammento di realtà" (Giulio Giorello).
La nostra civiltà produce ormai una infinità di modelli, il cui obiettivo principale è quello di ricondurre ogni elemento variabile all'interno di un sistema logico di previsioni e di operazioni. Ed il modello, da termine medio, diviene il luogo del dominio della ragione cartesiana. Sfugge a questo meccanismo, almeno in parte e per ragioni strettamente disciplinari, il modello in architettura. Qui esso non è in grado di liberarsi del proprio carattere di sperimentazione e di prefigurazione del reale. Il modello, che nella plastica riconquista il proprio valore originario, ha il compito di rappresentare le 'nuove' condizioni introdotte dal progetto, in quanto momento di modificazione del contesto, e, in modo altrettanto significativo, deve rendere tangibili gli elementi della costruzione stessa. Si tratta ancora, evidentemente, di un gioco di simulazione, che tuttavia permette di mediare il "disegno" e la "costruzione" (anastilos), ponendosi esso stesso come grado intermedio della costruzione. Il modello, in architettura, aggiunge infatti al progetto la terza dimensione, conferendogli una maggiore completezza ed introducendo nell'opera "un puro momento di realtà" (Georg Simmel). Ci troviamo cioè di fronte al tentativo di rappresentare il maggior grado di complessità, facendo ricorso ad una rappresentazione in *media res*, il modello appunto, che agisce *come* un oggetto reale; "in linea di principio -scrive ancora G. Simmel- ogni arte agisce soltanto su un senso alla volta, mentre ogni oggetto 'reale' agisce o può agire su una pluralità di sensi". Pensiamo anche alla storicità del modello in architettura, da quello per la cupola di Santa Maria del Fiore del Brunelleschi ai numerosi modelli lignei di Michelangelo, a quello in pietra per la S. Genevieve a Parigi, ma anche ai plastici urbanistici, queste grandi rappresentazioni che ripropongono pur sempre itinerari piranesiani. "Il punto della realtà è

quello nel quale si incontrano una pluralità di impressioni dei sensi oppure quello che viene individuato attraverso di esse come un sistema di coordinate" (G. Simmel). Il modello è uno dei punti di questo sistema di coordinate, è pertanto un "punto della realtà".
Prescindendo dall'intrinseca evocazione di una architettura teatralizzata, laddove per esempio Quatremère de Quincy opera sul testo di Vitruvio suggerendo l'identificazione di modello e *scenografia* come riproposizione di una dimensione puramente immaginaria, quale era ancora quella costruita dalla Strada Novissima della Biennale di Venezia, che sembrava piuttosto opportunamente declinare il tipo nella incomponibilità dei modelli elaborati dal pensiero del moderno, il modello architettonico si offre come verifica preprogettuale. Tale verifica investe diversi livelli di indagine, dall'esame degli aspetti strutturali e costruttivi fino alla verifica dell'immagine proposta dal progetto e, attraverso la realizzazione tridimensionale del plastico, declinato nel contesto reale in cui sarà realizzato. Pertanto, oltre agli aspetti quantitativi, che ripropongono il *modus* inteso come legge metrica, sembra che il modello possa innanzitutto essere considerato come una verifica dei contenuti qualitativi del progetto operata sul terreno ambiguo della mediazione tra idea e realtà. Se allora il plastico della Roma imperiale appare come una costruzione intermedia tra l'analisi storica dello sviluppo urbanistico della città in una precisa epoca storica e la rappresentazione immaginaria, e teatralizzata, evocata dalla grandiosa invenzione (ma anche ricostruzione) della memoria della città imperiale, altrettanto immaginaria e teatrale, è ad esempio la ricostruzione, in scala 1:1, della reggia di Cnosso, laddove l'archeologia trascende il proprio compito filologico nell'immaginario per proporre, in questo che altro non è se non un grande plastico, una teoria, una ipotesi che si colloca tra scienza e memoria, tra il dato e la sua interpretazione. Il modello diviene contemporaneamente prova di realtà e dilatazione dell'immaginario attraverso il coinvolgimento degli altri sensi, attraverso il suggerimento di una tridimensionalità, cui non corrispondono, nonostante ciò possa apparire paradossale, valori tattili. La diversa rappresentazione definita dal plastico agisce infatti come un arricchimento ed un rafforzamento dei contenuti dell'immaginario progettuale.
L'occasione offerta da questa mostra di plastici della città di Ravenna ci porta a riflettere secondo due direzioni diverse, da un lato è una riflessione sugli strumenti del progetto architettonico, sulle tecniche che la disciplina ha eleborato per comunicare in modo esplicito i propri valori astratti, dall'altro "racconta" la storia della città attraverso la riproposizione di episodi architettonici implicitamente assunti come singolari.
Ravenna si rappresenta come un sistema di elementi discreti, di emergenze monumentali, ed in quanto tale la mostra è essa stessa una interpretazione storico-critica della città. La storia architettonica di Ravenna viene letta come discontinua, come un succedersi, nel tempo, di eventi slegati da ogni vincolante progettualità. Il carattere emblematico di questa iniziativa è nel fatto che essa in modo singolare sceglie di operare proprio nel luogo complesso in cui si intrecciano realtà e finzione. Ciò sia per la scelta di rappresentarsi attraverso plastici descrittivi delle diverse ipotesi di intervento nell'area del centro storico, e della sua adiacente "periferia" , sia per la compresenza di progetti, realizzati e non, che forniscono un quadro se non proprio inquietante certamente problematico. La città costruita e la città anche solo immaginata (e dunque teorizzata) si sovrappongono e si confondono in questa ricognizione allusiva di una teatralità metropolitana riproposta in chiave di ricognizione storica.
Il discorso sulla città è affidato all'ambigua tridimensionalità dei plastici albertianamente disadorni, che, in questa loro rinuncia all'aggettivo, intendono privilegiare il tema urbano, attraverso la "disseminazione" degli oggetti, e l'architettura, enunciandone la "forza del concetto". Ne *L'architettura* Leon Battista Alberti fa alcune considerazioni sul modello in relazione alla sua capacità di prefigurazione che sembrerebbero coniugare l'interesse per l'espressione delle verità strutturali ed astrattamente formali dell'architettura con quello per i suoi valori contestuali:"...l'architetto che espone modelli colorati resi più attraenti da ornamenti pittorici - scrive L.B. Alberti- rivela che non intende semplicemente presentare il proprio progetto, ma è sviato dall'ambizione di attirare l'attenzione con elementi superflui, che distolgono la mente da un'analisi misurata del modello, e di tutte le parti che ne possono essere ammirate. Ritengo pertanto più opportuno non realizzare modelli impeccabili, finiti e ornati, eleganti e scintillanti, ma spogli e semplici, per accentuare la forza del

concetto, non l'accuratezza dell'esecuzione del modello". L'eccesso di elementi descrittivi nuoce alla trasparenza del concetto, perché distrae da esso. Ora la mostra pone a confronto fra loro architettura e città, poiché ciascun plastico rimanda sia all'edificio, come autonomo momento architettonico, sia al continuum urbano, reale o anche solo progettato, di cui esso è parte, provocando una tensione immaginativa enfatizzata dall'assenza di punti di vista privilegiati e dal fatto di trovarsi di fronte l'edificio ridotto ad "oggetto" d'osservazione, eppure comunque allusivo dell'intero contesto urbano.
Fra i pochi architetti contemporanei che hanno affrontato il problema del *modello* inteso come strumento conoscitivo (e progettuale) è Peter Eisenman. Com'egli ricorda il modello è stato scarsamente preso in considerazione dal Rinascimento ai nostri giorni, mentre esso assume invece il carattere di critica del disegno in quanto rappresentazione. Per P. Eisenman infatti il modello è esso stesso una tecnica progettuale, che può sostituirsi al disegno, ad un progetto. Si pensi per esempio alla Casa x, concepita proprio come modello, e per la quale fu realizzato un modello assonometrico interpretato non come rappresentazione di un oggetto reale, ma come la rappresentazione della trasformazione di un oggetto reale, "allo stesso tempo processo e realtà, e come tale rappresenta il disegno più che l'edificio" (P. Eisenman).
E' riduttivo interpretare il modello in quanto oggetto rappresentativo della realtà, sperimentazione del progetto disegnato in chiave tridimensionale, esso al contrario definisce tutta una serie di rapporti tra oggetto e soggetto che attraversa lo stesso dibattito disciplinare, fino al modernismo, riproponendo il carattere astratto del modello, non aggettivandolo sulla base di una continuità con il pensiero rinascimentale codificato dall'Alberti. Il modello, in quanto rappresentazione "altra" rispetto a quella prodotta per mezzo del disegno, può infine essere concepito come paradosso, come un momento conoscitivo tra gli altri che si affianca agli strumenti tradizionali per ribadire la sua parte di verità.
Se ci soffermiamo sull'immagine di Ravenna che emerge attraverso questa puntuale rivisitazione ci troviamo costretti a misurarci con una città complessa nella quale realtà e progetto, ma anche le stesse determinazioni della realtà, non trovano se non precari e provvisori equilibri. I modelli ci rimandano ad una città che trova la sua ideale ricomposizione *in mente*, esaltando così piuttosto l'immaginario metropolitano. La ricomposizione dei frammenti è infatti interamente affidata all'interpretazione, arbitraria, del soggetto, che ne rimonta la figura complessiva secondo ordinamenti possibili.
Se allora, come sostiene P. Eisenman, "il rapporto tra soggetto ed oggetto in architettura, dal Rinascimento al periodo moderno, è esemplificato e confermato dal concetto di *abitazione*", la mostra di Ravenna ripropone la centralità del problema dell'abitare come una riflessione a partire dai modelli, sia architettonici che urbanistici, che ne descrivono la condizione. Il modello si trasmuta nella narrazione di un abitare che, ed in particolare nel caso di Ravenna, non ha trovato una sua sistemazione definitiva nel corso del tempo, mentre si fa espressione di una ricerca ancora *in fieri*. Il confronto non avviene infatti sul piano del progetto bensì su quello della memoria storica, lungo un itinerario destinato a trovare una propria espressività ad esempio nel progetto da realizzarsi per la zona di Largo Firenze. Se, in quanto prodotto dall'uomo e per l'uomo, lo spazio dell'abitare ripete incessantemente l'atto della propria costruzione, il modello, come "vocazione" sottolinea la propria separazione da qualunque riferimento naturalistico. La prescrizione albertiana tende sempre più a manifestare il carattere di artificio dell'architettura e quindi il suo essere definitivamente separata da ogni componente che non sia immediatamente riconducibile nei territori della ragione. Ma soprattutto, ed è all'interno di questa idea che si colloca anche la plastica assonometrica di P. Eisenman, il modello diviene rinuncia alla visione prospettica, all'*abitazione*-oggetto corrisponde l'uomo-oggetto, la costruzione del tutto aprospettica di Palladio, per esempio, nella quale non vi è più alcun rispecchiarsi del soggetto nelle forme del proprio abitare. L'architettura, diventata autorappresentativa, si esaurisce nei propri assiomi teleologici, restituendoci una descrizione provocatoria della città in cui il tempo della storia e quello del progetto non solo non coincidono ma si rivelano al di fuori di qualsiasi ipotesi dialettica. Ciascuna descrizione-narrazione si autorappresenta come "monade", ed in essa si esaurisce la dialettica metropolitana.
L'architettura come oggetto autorappresentativo esaurisce la riflessione sull'abitare approdando alla consapevolezza dell'impossibilità di abitare. Ed è questo quanto di inquietante rivela il modello nel suo progressivo

processo di astrazione, da Leon Battista Alberti fino all'architettura moderna. Il modello si pone infine come costruzione aprospettiva e perciò indifferente nei confronti del linguaggio dell'abitare, "il modello [...] *è* il dubbio" (Johns), poiché esso si ripropone secondo un codice arbitrario non legittimato dalla presunzione storica, che frantuma, in modo questa volta irreparabile, la *imago urbis Ravennae*.

Eppure proprio questo processo di frantumazione, proprio il pericolo insito nella indeterminatezza della *Darstellung* architettonica, ci riporta, ripercorrendo il circolo ermeneutico, alla *mimesis* greca, "imitare nelle belle arti, significa produrre la somiglianza di una cosa, ma in un'altra cosa che ne diventa l'immagine" (Quatremère de Quincy).

L'immagine di Ravenna è così restituita, attraverso i plastici in mostra, nel suo porsi nel quotidiano attraversandone la storia.