

Progettare per figure

Recensione a: Maurizio Bergamo, Carlo Zanin, *Le tre età della vita. Architettura per la residenza anziani*, Padova 2006

Redazione di Engramma

La progettazione di una residenza per anziani diviene lo spunto per un'interessante sperimentazione metodologica tra architettura e figurazione, bellezza e malattia, arte e suo pubblico.

Il *Progetto Nonos*, una ricerca sulla assistenza agli anziani promossa dalla ASL n. 5 della Regione Friuli Venezia Giulia, ha promosso come uno dei suoi punti fondamentali la domiciliarità delle persone da curare: non solo come assistenza domestica, ma come creazione di strutture sanitarie diverse da ospedali e ospizi, luoghi confortevoli e umani.

Si pone quindi l'architettura moderna, ormai da troppo tempo persa nell'afasica esibizione di se stessa, di fronte alla necessità di una progettazione di spazi che sappiano comunicare e interagire con chi li vive: un'architettura riconoscibile, appropriata al suo contesto e alla sua funzione, che parli di bellezza e armonia, che addirittura, e in questo caso limite particolarmente, contribuisca al risanamento e al benessere.



Resta tuttavia necessario stabilire come si possano rendere in un progetto tali istanze, ovvero come si possano rappresentare, che immagine debbano avere e che immagini si possano ritrovare in questi luoghi.

Dal 2003 Maurizio Bergamo conduce questa ricerca in sede didattica, facendo interagire il lavoro degli studenti con interventi di specialisti, e collaborazioni con altri laboratori di ricerca tra cui “engramma”, creando così un articolato lavoro corale: alla prima parte che introduce e detta le coordinate metodologiche e di lavoro seguono le tavole di progettazione degli studenti, che tuttavia non sono solo progetti.

Un tema legato a un progetto, due immagini di pittura e architettura intorno cui ragionare, tre tavole su cui creare: una tavola tematica che *per figure* permettesse di ritrovare il sistema rappresentativo e l'immaginario legato al luogo del progetto, una tavola *per architetture* che creasse un panorama tra gli esempi delle più grandi costruzioni e scegliesse le più idonee, una tavola con *patterns* tipologici per l'architettura degli interni di Alexander che stabilisce un codice nel sistema creativo, e infine il progetto vero e proprio.

Il sistema di ragionamento ‘per tavola’ – se pur lontano nei suoi risultati dalla complessità warburghiana – diviene ancora una volta un valido strumento di pensiero sulle immagini e sul loro valore propedeutico alla progettazione: non solo una riattivazione di codici archetipici o ricerca di valori simbolici della figurazione, ma soprattutto si determina un panorama, un immaginario visivo in cui iniziare a riconoscersi.