

Paolo Colarossi

Direttore del DAU, Dipartimento di Architettura e Urbanistica per l'Ingegneria - Università di Roma "La Sapienza"

DIDATTICA E RICERCA SPERIMENTALE

Nelle discipline dell'architettura e dell'urbanistica l'attività di elaborazione di progetti ha quasi sempre un carattere sperimentale. Anzitutto e soprattutto perché ogni luogo è dotato di sue proprie specificità che lo fanno unico. E dunque, ogni progetto di architettura e urbanistica possiede sempre, o dovrebbe possedere, i caratteri della unicità: un progetto che va concepito e disegnato per un luogo e solo per quel luogo, in accordo e integrazione con i suoi caratteri. Ma anche perché, a seconda dell'occasione, possono presentarsi potenzialità di sperimentazione strutturale, tecnologica, funzionale, distributiva. Ma la sperimentazione, se intesa come proposta di innovazione, dovrebbe comportare la possibilità di valutare quanto meglio possibile gli effetti prodotti o producibili, prima di dare il via alla realizzazione. Perché gli effetti prodotti da interventi nei campi dell'architettura e dell'urbanistica hanno in genere carattere di irreversibilità e di lunga durata nel tempo. E, inoltre, si tratta di effetti che coinvolgono aspetti sociali generali, oltre che economici ed estetici. Perché ogni progetto di architettura e urbanistica tra i suoi obiettivi dovrebbe assumere anche quelli di ottenere buoni livelli del funzionamento almeno dell'intorno urbano interessato, della migliore qualità possibile dell'accoglienza degli spazi progettati, della bellezza della realizzazione.

Dunque tale attività, prima della realizzazione di progetti di architettura e urbanistica, presuppone una vera e propria attività di ricerca sperimentale al fine di pervenire alla buona riuscita dei progetti stessi, dovendo essa poter essere preceduta e accompagnata da elaborazioni che potremmo definire esplorative. Elaborazioni, o meglio simulazioni progettuali, che assumono il ruolo di scenari possibili sui quali siano eseguibili delle valutazioni relative ad effetti di natura economica, sociale, estetica, tecnologica, ecc.

Si tratta, insomma, prima che di redigere un progetto finalizzato alla realizzazione di un dato intervento in un dato luogo, di assumere come metodo progettuale generale quello dell'ela-

borazione di un ventaglio di soluzioni possibili per quel progetto, quindi di definire gli strumenti idonei alla valutazione delle diverse soluzioni.

Si dovrebbe così ottenere sia la minimizzazione di possibili errori, sia il miglioramento dei risultati.

Ma questo tipo di ricerca sperimentale può essere adottato non solo ai fini delle elaborazioni di singoli e specifici progetti, ma anche per un tipo di ricerca che potremmo definire di base: quella ricerca, architettonica e urbanistica volta all'individuazione di metodi e indirizzi generali necessari ad ottenere una diffusa qualità progettuale. Tale ricerca si propone anche di definire metodi e indirizzi per una buona scuola di progettazione da utilizzare nell'ambito della formazione degli allievi dei Corsi di Laurea in Ingegneria Edile-Architettura e in Architettura.

In particolare per questo fine, le tesi di laurea possono essere considerate anche un utile campo di ricerca e sperimentazione, con vantaggio per gli studenti. In tal modo viene proposta una linea metodologicamente innovativa, o comunque sempre verificata e aggiornata dalle ripetute sperimentazioni. Lo studente viene inoltre formato e stimolato dall'esperienza di lavoro attorno a un tema a carattere sperimentale, e sollecitato a non percorrere acriticamente strade già tracciate.

Il lavoro didattico di Ruggero Lenci, nelle tesi di laurea da lui seguite e qui presentate, dimostra proprio quella feconda tensione che occorre attivare per ottenere adeguati risultati didattici, tra necessità della tradizione e opportunità dell'innovazione. Vale a dire, appunto, tra 'sapere accumulato' e 'ricerca sperimentale'. In sintesi ai laureandi viene proposto, come metodo, dal suo relatore quello di indagare sulle opportunità innovative che il progetto in fieri per sua natura racchiude. Innovazione che però non va intesa come mera novità o come aderenza a mode recenti, ma quale verifica delle potenzialità di sperimentazione che il luogo e le condizioni complessive di elaborazione e di attuazione possono produrre e attivare.

Paolo Colarossi

Director of DAU, Department of Architecture and Urban Design for Engineering - University of Rome "La Sapienza"

TEACHING AND EXPERIMENTAL RESEARCH

In architecture and town planning the elaboration of a project is almost always something of an experiment. First and foremost, because each place has its own specific characteristics that make it unique. Thus, every project in architecture and town planning always has, or should have, something unique about it: a design that is conceived for one place and one place only, harmonizing and integrating itself with that place's characteristics. But also because, depending on the occasion, each project offers possibilities of structural, technological, functional and distributive experimentation. But if experimentation suggests innovation, it should involve evaluating as well as possible all its effects, before work on it begins. This because the effects produced in the fields of architecture and town planning are usually irreversible and long-lasting. They are also effects that involve general social aspects, as well as economic and aesthetic ones. In fact every project in architecture and town planning should seek to achieve results that function well in their urban surroundings, fit in as well as possible with their setting, and be beautiful.

So, before and during the explorative process of developing a project, an essential step for any successful design of architecture and town planning should be one of experimental research, simulating possible scenarios on which one can evaluate the economic, social, aesthetic and technological effects, etc.

This means that before drawing up a project for a given intervention in a given place, the general design method should include the elaboration of a range of possible solutions for that project and define the tools that are suitable for evaluating the different solutions.

This should minimize any possible errors, and also improve the result of the finished project.

But this kind of experimental research can be adapted not only for working out individual, specific projects, but also for a fun-

damental kind of research in architecture and town planning that seeks to define the methods and general aims necessary for obtaining good overall design results. This research also aims to define methods and policies for a good design school that can be used in training university students in Engineering Building-Architecture and in Architecture.

The graduation thesis is particularly useful for this kind of research and experimentation, with enormous benefit to the students. It offers an innovative methodology or an approach that is verified and updated by repeated experimentation. The student is also trained and stimulated by the experience of working on an experimental subject, and encouraged to adopt a critical approach and to leave the beaten track.

Ruggero Lenci's teaching work in the graduation theses he has supervised and presented, demonstrates precisely this fruitful tension that is necessary if we are to obtain adequate results, equally responsive to the needs of tradition and the opportunity for innovation, to accumulated knowledge and experimental research. In short, their supervisor offers the graduands a method of investigating the innovative opportunities that the nature of the new project contains, innovation being not mere novelty or following the latest fashions, but verifying the experimental possibilities that the place and the overall conditions of planning and carrying out the project can produce and put into action.