

IT REVOLUTION IN ARCHITETTURA
collana diretta da Antonino Saggio

7

COMITATO SCIENTIFICO

Luca Galofaro
Anna Giorgi
Domizia Mandolesi
Giuseppe Nannerini

IN COPERTINA

Dig-It-All Re-Wall-ution Suit
(*Mao where did it all go wrong?*)

TRADUZIONE

Marialuisa Palumbo

REFERENZE FOTOGRAFICHE

Miljenko Bernfest (p. 55 sotto)
Tomislav Cuveljak (p. 4)
Damir Fabijanic (pp. 57, 59 sotto, 60, 61, 64, 65, 74-77, 78 sotto)
Damil Kalogjera (pp. 80, 81)
Mario Kristofic (p. 12 sotto)
Stanko Vrtovec (pp. 18 sopra, 19 sopra, 23 sotto, 24 sopra, 25 sotto,
41, 42, 50 sopra, 51 sotto, 59 sopra)
Tutte le altre foto sono di Penezić & Rogina

Edilstampà srl
Via Guattani, 24
00161 Roma
tel. 0684567403
fax 0644232981
www.edilstampà.ance.it

Roma, gennaio 2007

Nigel Whiteley

Penezić & Rogina

Digitalizzazione della realtà



*Vinko Penezić (a destra)
e Krešimir Rogina (a sinistra)*

Alcuni progetti citati nel libro, ma non illustrati, possono essere esaminati nel sito www.penezic-rogina.com

I numeri a fianco del testo si riferiscono alle pagine dove sono illustrati i progetti menzionati.

La costruzione della nuova realtà

prefazione di Antonino Saggio

Il lavoro di Penezić & Rogina ha segnato in questi ultimi venti anni delle tappe importanti. Trentenni si sono affermati al concorso Shinkenchiku, forse la più importante occasione di ricerca internazionale per la nuova architettura. Nel 1984 ottennero infatti il primo premio con un progetto basato, eravamo ai primordi, su una re-interpretazione del concetto di *layer* applicato alla basilica di Diocleziano. In un clima culturale permeato di storicismo, e con Aldo Rossi in giuria, i due architetti croati dimostrarono come storia non vuol dire storicismo e che si poteva riflettere sulla contemporaneità e insieme sul passato con una logica non accademica, e soprattutto con nuovi strumenti. Realizzarono negli anni seguenti opere interessanti come il complesso Bagni Sava e vissero la guerra che vide la lotta per l'indipendenza della Croazia. Alcuni progetti di allestimenti e interni riflettevano su questi temi, come per esempio "The Wall" che afferma a un tempo una sensibilità nuova e digitale, ma anche una reinterpretazione dei conflitti dei primi anni Novanta. Successivamente si sono affermati con menzioni e premi e con importanti lavori in Croazia. Nel 2000 hanno realizzato uno degli allestimenti più significativi alla Biennale di Venezia. Una Biennale, come è noto, che sotto l'etichetta *Less aesthetics more ethics* ha rappresentato una fondamentale apertura al campo della riflessione digitale.

Penezić & Rogina, in quella occasione, realizzano una serie di ambienti interconnessi che mettevano in contatto il visitatore con l'architettura attraverso mutabili livelli di percezione, da quelli tradizionali a quelli caratterizzati da nuove ricerche sensoriali e tattili. Poco dopo realizzano "Il Dry Garden" a Zagabria uno spazio di relax e di incontro all'interno di un edificio di ricerca farmaceutica. Il giardino incrocia una sensibilità digitale verso il trattamento dello spazio con schermi trasparenti che contengono acqua e luce che si modifica interattivamente, e la presenza di elementi vegetali e di arredo che si richiamano a una cultura meditativa di provenienza orientale.

Il loro capolavoro è l'edificio del Block 21A, realizzato a Vukovar. Nell'impegnativo programma di edilizia residenziale pubblica, Penezić & Rogina realizzano un'opera di grande concentrazione e di

struggente presenza. Rivelano che affrontare le crisi in architettura (in questo caso celebrare “anche” attraverso un edificio le numerose vittime e le grandi distruzioni che Vukovar ha subito durante la guerra 1991-1995) può essere fatto.

Oggi sono in una fase felice. Hanno appena completato una bellissima scuola materna a Zagabria, hanno vinto concorsi, hanno in realizzazione molti edifici alcuni dei quali qui pubblicati.

Ma veniamo ora a questo libro e alla sua nascita che è legata a un'occasione e a un luogo molto particolare.

Una decina di corsisti, Penezic & Rogina, Nigel Whiteley e il sottoscritto, sono stati per una settimana con Cedric Price nel paesino istriano di Grisignana (Grožnjan). Era l'agosto del 2005.

Chi è aggiornato sulle date e sulle cose sa che Cedric Price (1934-2003) era scomparso da due anni. Ma in realtà Price non era morto affatto, era effettivamente lì con noi in tutte le cose che facevamo e dicevamo, nei ricordi del suo ingegno e del suo *humour*, nei racconti su dove era stato e su che cosa aveva detto in ogni angolo di Grisignana quando quindici anni prima vi aveva condotto con i nostri architetti un seminario.

La relazione intellettuale e personale tra Penezic & Rogina con Cedric Price è stata molto intensa. Price come ben si sa è stato un architetto *sui generis*. Ha lavorato già negli anni Sessanta a un'idea di dissolvimento dell'architettura come era comunemente intesa. Rivendicava un primato della tecnologia, non nella dimensione spettacolare dell'*high tech*, bensì in quella di avanzamento sociale, di liberazione, di soluzione creativa di casi difficili. Ha influenzato fortissimamente il pensiero di molti architetti tra cui appunto Penezic & Rogina che, incontratolo già alla fine degli anni Ottanta, sempre si sono rivolti a lui come a un grande maestro e un amico. Nigel Whiteley è professore di teoria e storia dell'architettura e studioso della scena architettonica internazionale e britannica, sulla spinta dei nuovi fenomeni della società di massa. Autore di noti volumi sul pop e l'architettura è stato il tramite naturale tra le esperienze con Price e il nuovo campo digitale che si sta aprendo. Il sottoscritto era a Grisignana perché Vinko e Krešimir sono degli amici della collana IT Revolution in Architecture; l'avevano apprezzata sin dal suo nascere, l'avevano pubblicizzata e recensita in Croazia; hanno sempre sottolineato l'effetto positivo che le tematiche affrontate dalla collana hanno esercitato nella crescita delle nuove generazioni di architetti.

Alla fine della settimana, quando il seminario si era concluso, rimasi a Grisignana a rileggere con attenzione una trilogia di libri dedicati al loro lavoro (edito da Cip Zagabria) e il saggio che proprio Nigel vi aveva scritto. E capii che il libro che avete tra le mani si doveva “assolutamente” fare.

Per capire il perché di questo “assolutamente” deve essere esplicitata una differenza di punti di vista tra Whiteley e chi scrive. Questa collana si basa sull’idea kuhniiana sulla affermazione delle diverse rivoluzioni scientifiche e sul cambio di paradigma che esse impongono. Sono convinto che siamo in una fase storica, quella dell’Informazione, che esige la formulazione di una idea di architettura completamente diversa rispetto a quella basta sul paradigma industriale e meccanico del Funzionalismo. Il nome stesso “Rivoluzione” informatica richiama questa convinzione.

Il testo di Nigel Whiteley si muove da un punto di vista un poco diverso. Seguendo alcune idee di Reyner Banham (sul quale ha scritto un libro fondamentale), Nigel crede sì ad un’idea di cambiamento, ma basato sulla “continuità” piuttosto che sul salto. Infatti chiama le varie fasi tecnologiche prima, seconda, terza, quarta “età della macchina”. Vi è quindi una differenza abbastanza sensibile tra il riflettere sulla necessità di un cambio di paradigma e questo suo modo di pensare. Non a caso l’uno si basa su una serie di coppie oppostive (nuova oggettività/nuova soggettività è la più nota) mentre quello di Nigel ha nella formula “and/and” il suo centro.

Questa premessa è necessaria per far capire come l’approccio di Nigel sia particolarmente utile per affrontare esattamente il caso specifico di Penezić & Rogina e per illuminare il loro lavoro. Infatti mentre è vero che l’impegno culturale può (e secondo me deve) indicare con chiarezza quando un cambio di paradigma si impone, è anche vero che *nella realtà del lavoro progettuale*, soprattutto di chi costruisce, le cose non stanno così perentoriamente.

I vari aspetti della realtà si combinano non con opposizioni, ma spesso con innesti, con sovrapposizioni, con sfumature e proprio in questi innesti e incroci deriva la forza di una architettura che cambia, che si evolve, che si apre, non sempre per salti sperimentali, ma anche attraverso una ricerca continua, una interrogazione costante. Ecco perché il testo di Nigel è veramente illuminante, come è illuminante la chiave che fornisce alla fine insieme a Kengo Kuma quando nota come i nostri architetti pongono la realtà attraverso un processo di digitalizzazione che permette di ricomporre gli elemen-

ti in sempre nuove ipotesi di lavoro. Nigel Whiteley fa capire nel corso dell'intero libro, come le diverse realtà che i nostri architetti incontrano (quella del mondo "Pop e del cambiamento", quella sui rapporti con "Il Modernismo e la continuità" delle avanguardie del Novecento, quella che guarda "Oltre il tempo e lo spazio tradizionale" e quella che si lancia nello "Spazio e tempo reale" di questi nostri anni) si combinano nel processo del farsi concreto dell'architettura. In questo contesto Penezic & Rogina possono essere inseriti in quel gruppo di architetti sperimentatori della IT Revolution in Architecture (come Kas Oosterhuis, Makoto Sei Watanabe, Gianni Ranaulo o Patrik Schumacher che hanno già pubblicato nella collana), per un altro verso possono essere considerati come uno degli studi di architettura internazionali che stanno facendo arrivare, con maggiore concretezza, forza e interesse, le nuove ricerche sulla Information Technology nella costruzione della realtà.



*Abito. Dig-It-All
Re-Wall-ution Suit
(Mao dove è
andato tutto
storto?).*

Introduzione

L'architettura non è più semplicemente il gioco delle masse sotto la luce. L'architettura abbraccia oggi il gioco dell'informazione digitale nello spazio. Supermarket di dati: *infoscape*, *mediascape*, *e-scape*, stanno emergendo come tende per nomadi moderni e surfisti dello spazio ipertestuale. In questa natura auto-contenuta, la forma è data da un flusso di informazioni istantanee. Costellazioni e configurazioni di media e dati desiderati in perenne cambiamento producono un'esperienza digitale totale. Un edificio ipermultimediale offre informazioni e conoscenza attraverso una atmosfera personalizzata e un ambiente naturale. Il paesaggio dei dati non è né analogico (come una biblioteca) né analogico-digitale (come una mediateca): è digitale, un simulacro tattile-corporeo altamente personalizzato – un ambiente elettronico dove i bits prendono il posto dei mattoni, l'informazione prende il posto della malta, le interfacce prendono il posto delle pareti... mescolando la parte ordinaria e virtuale dell'evento pubblico e sociale. È possibile cambiare costellazioni e configurazioni digitali e creare un ambiente “costruito” totalmente dall'informazione stessa, in costante aggiornamento. Le trasformazioni dei paesaggi di dati sono giungle mutanti, saloni liquidi, caleidoscopi rilassanti, oasi di deframmentazione, *reality-show* parassiti, confusi centri commerciali, ombre elettroniche, vuoti perforati...

(Penezić & Rogina, 2003)

Penezić & Rogina sono degli entusiasti della tecnologia informatica, ma non sono architetti che fanno un'architettura meramente digitale. Sono uno studio che fa architettura per l'era digitale. La distinzione è importante, e rende conto della ricchezza dei loro edifici e progetti. Quelli che fanno un'architettura specificamente digitale corrono il rischio di lavorare all'interno di convenzioni e supposizioni che, sebbene apparentemente attuali e perfino all'avanguardia, possono anche limitare e restringere le possibilità. Ma quelli che si impegnano *non soltanto* verso un pieno coinvolgimento con l'architettura digitale *ma anche* a rinnovare la tradizione dell'architettura come l'abbiamo convenzionalmente (e non convenzionalmente) concepita, possono raggiungere una complessità e polivalenza che è, di fatto, un'espressione più profonda delle realtà dell'era digitale in cui viviamo.

È importante evitare una nuova versione del determinismo tecnologico che ripeta l'errore, fatto così frequentemente negli anni Venti e Trenta, di definire l'innovazione, la qualità e l'esperienza solamente nei termini dell'ultima svolta tecnologica. Questa linearità ridurrebbe inevitabilmente i livelli di interconnettività e interattività che si estendono tra le molteplici realtà – tra il digita-

le e il corporeo – che abitiamo ogni giorno. Uno degli elementi di forza dell'architettura di Penezic & Rogina è che il loro indubbio entusiasmo per la tecnologia informatica non gli fa chiudere gli occhi davanti ad altri tipi di realtà, ma è radicalmente integrato nel loro pensiero. In alcuni progetti il digitale predomina, in altri è sullo sfondo. Così facendo rispecchia la realtà e facilita la diversità, il cambiamento e una infinita apertura. In verità, ciò che è caratteristico del lavoro di Penezic & Rogina è il modo in cui *realtà differenti* si inter-relazionano o vengono alla ribalta in un mutevole, stimolante set di possibilità e di esperienze.

Questo saggio rivolge una attenzione speciale all'entusiasmo di Penezic & Rogina per la tecnologia informatica, ma non a spese di una comprensione più vasta della loro opera e degli approcci differenti che caratterizzano il loro lavoro. Ho suddiviso il loro lavoro in quattro "Realtà", di cui ognuna rappresenta qualcosa come un sistema di valori. Ciò evita un approccio esclusivamente cronologico che descriva un edificio dopo l'altro, e al contrario cerca di collocare la discussione del loro lavoro nel contesto di valori socio-culturali e storici. Le varie Realtà, a loro volta, non sono semplicemente cronologiche e non sono certamente esclusive e autonome, ma si sovrappongono e relazionano nel tempo e nello spazio.

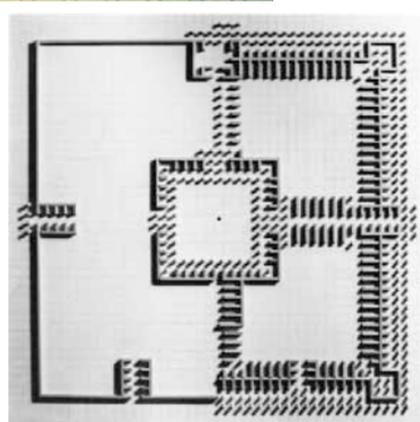
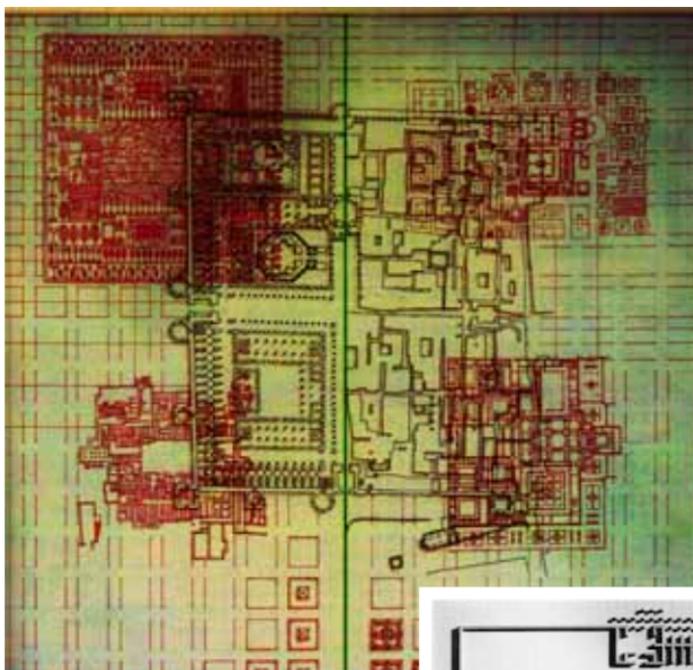
Punto chiave è che noi viviamo in un mondo di molteplici Realtà, e uno dei problemi che dobbiamo affrontare è come trattare questo tipo di molteplicità nella nostra vita personale e professionale. Un modo, certamente, sarebbe quello di vivere in una sola Realtà e così in un solo sistema di valori. Ma la semplicità e la coerenza di questo approccio è a spese della complessità e del pluralismo che possono rendere la vita tanto difficile da comprendere, quanto – e contraddittoriamente – infinitamente ricca. Ciò che mi affascina dell'attività di Penezic & Rogina è che sono venuti a patti con Realtà differenti, trovando il modo, architettonicamente, di farle non solo co-esistere, ma fiorire. L'architettura di Penezic & Rogina mi dà un senso di possibilità di armonia con le Realtà in cui viviamo.

Realtà 1: Pop e Cambiamento

Il pensiero architettonico di Penezić & Rogina¹ ha cominciato a germinare dal momento della loro iscrizione alla Facoltà di Architettura di Zagabria nel 1977. Ma soltanto in parte ciò era dovuto alla loro educazione formale in architettura. Molto veniva dalla vita e dall'esperienza dell'essere giovani e ottimisti in una società socialista dell'Europa centrale sempre più influenzata dal capitalismo occidentale e dai valori culturali del consumismo. Il 1977, in Gran Bretagna, era l'estate del punk, una musica di strada senza rispetto o sentimento. Il punk è stato spesso interpretato come una forma di neo-nichilismo, espressione della disillusione della "blank generation", verso la società borghese e consumista. Eppure, retrospettivamente, possiamo vedere il suo collegamento con la cultura pop dell'era precedente per il suo aspetto giovanile e la sua franchezza. Era emerso nel 1976, dieci anni dopo quel 1966 che fu l'anno culmine del pop, l'anno, per esempio, dell'eleganza dei Beatles, del dandismo dei Kinks, e dell'effervescenza dei Rolling Stones. Nel 1966, sulla bocca di tutti c'era la "Swinging London", capitale della cultura e della coscienza giovanile, della musica, della moda, della grafica, dell'arte, dell'arredamento e degli interni di club e boutique.

A questo proposito ci sono tre cose da notare riguardo a Penezić & Rogina. Primo, che appartengono a una generazione per la quale il pop era un'espressione vitale e autentica. Quando divenne più facile avere accesso al pop nella ex Jugoslavia degli anni Settanta, la musica degli anni Sessanta e Settanta divenne un ingrediente essenziale nella vita dei giovani. Secondo, il pop non era soltanto "innocuo trattenimento" o, peggio, secondo l'establishment, intrattenimento *nocivo*, ma rappresentava un modo di vivere, un sistema di credenze e valori. Il pop aveva a che fare con l'immediatezza, l'apparenza e l'essere alla moda. Esprimeva ottimismo, energia, dinamismo, cambiamento ed edonismo, ed era l'opposto della prevedibilità, della standardizzazione, delle buone maniere, del ritegno e di atteggiamenti senza enfasi. Diversamente dal socialismo, con la sua promessa di un modesto benessere futuro,

¹Per il lettore interessato alla serie completa del loro lavoro, rimando alla trilogia di libri che hanno pubblicato: *NonCompletions* (2001); *Tokyo Works* (1999) e *Reality Check* (2003); e la visita al loro sito web <http://www.penezic-rogina.com>. La maggior parte delle citazioni in questo saggio provengono da queste fonti.



SOLTANTO LE STRUTTURE PIÙ VITALI POSSONO ACCETTARE LA DISTRUZIONE
COME UN ATTO CREATIVO

A Style For The Year 2001, concorso Shinkenchiku - 1° premio 1984,
giudici: Fumihiko Maki, Hiroshi Hara, Aldo Rossi

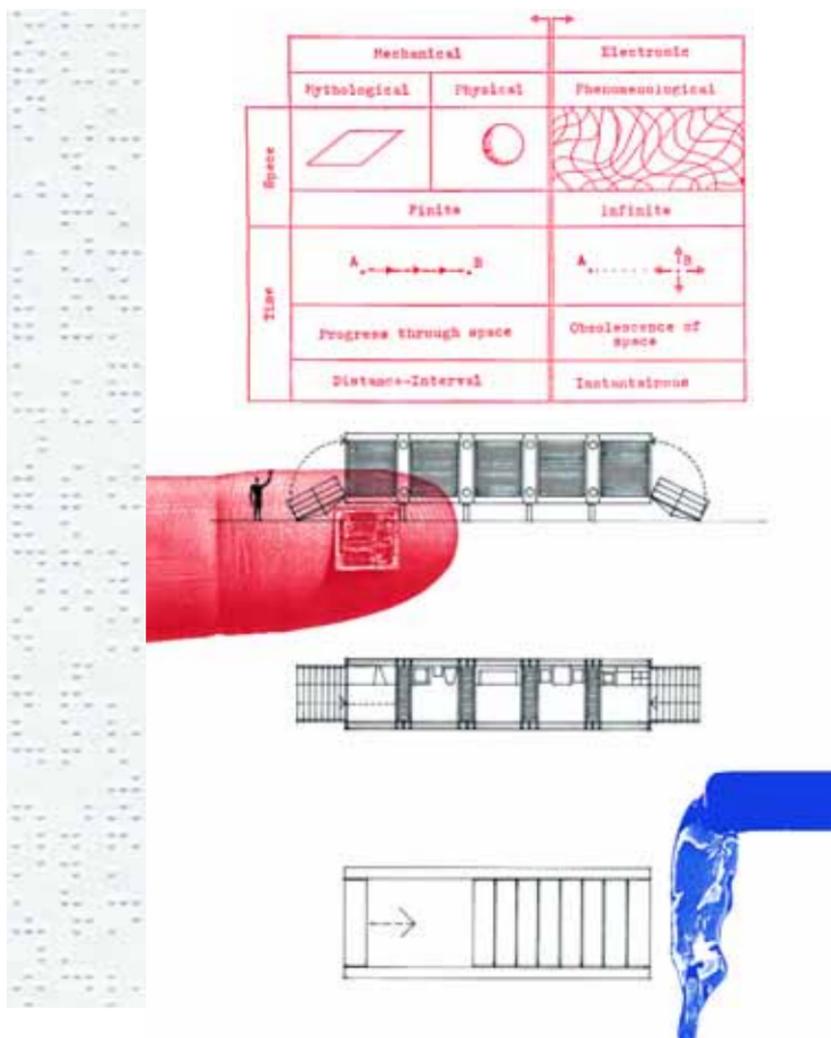
“A Style for the Year 2001” non propone uno stile nel senso letterale del termine. Piuttosto, un ulteriore sviluppo sul piano tipologico. Alcuni tipi architettonici rimarranno gli stessi e altri si svilupperanno o cambieranno. La tecnologia avanzata sarà un servo obbediente che aprirà nuove possibilità ma non dominerà. La relazione tra la condizione urbana ed edifici individuali assumerà nuove qualità. Un edificio sarà considerato come una piccola città ed una città come un grande edificio. Questa è anche l’esperienza storica del palazzo di Diocleziano, il palazzo di un imperatore trasformato in una città.

l'attrattività del pop era l'intuizione del tutto, qui e ora. Nel contesto del paternalismo socialista dell'Europa centrale e del blocco dell'Est, aderire alla cultura Pop era, in effetti, un atto politico, perché significava credere in una versione della società radicalmente diversa. Terzo, il pop era internazionale e sovra-politico, connesso attraverso spazio e tempo dall'età e dall'attitudine, piuttosto che dal luogo e dal costume. Una delle sue maggiori case spirituali fu l'Inghilterra, e questo conta molto per l'anglofilia di Penezić & Rogina.

Penezić & Rogina hanno cominciato a lavorare insieme con presentazioni comuni nel 1979 e, dopo la laurea presso la facoltà di Zagabria nel 1982 e 1983, hanno immediatamente cominciato un corso post laurea in teoria dell'architettura col professore Ranko Radović, nella facoltà di Architettura dell'Università di Belgrado. Andando avanti con gli studi, divennero sempre più consapevoli dell'architettura sviluppatasi dalla Realtà Pop. Nel 1960, Archigram e Cedric Price – di nuovo dall'Inghilterra – avevano rappresentato la gamma di opzioni cui il Pop poteva dar vita. Gli Archigram avevano sviluppato l'impatto visivo della cultura Pop, mirando a un'architettura che fosse immediata, mutevole, espandibile, visiva e, soprattutto, tecnologica. Price aveva enfatizzato il radicalismo e l'anti tradizionalismo caratteristico dell'epoca e sviluppato schemi che andavano ben oltre l'attirare attenzione. La ricerca di Price di un "anonimato ben servito" era un'alternativa altrettanto valida alla spiritosa e seducente "Walking City," e come questa basata su una tecnologia sofisticata.

Certo, non tutta l'architettura pop che Penezić & Rogina guardavano era inglese. Come altri architetti della loro generazione, erano attratti dal lavoro di architetti come Hans Hollein a Vienna, ma l'Inghilterra rimaneva il loro focus primario. Focus che fu, se mai, intensificato negli anni Settanta con lo sviluppo dell'high tech. Il lavoro di Norman Foster, Nick Grimshaw e Richard Rogers, possedeva certamente una attrattività per l'audacia, il carattere industriale, la schiettezza, e, indubbiamente, la capacità di impatto. Uno dei monumenti canonici dell'high tech, il Centro Pompidou di Piano e Rogers a Parigi, aprì nel 1977, l'anno in cui Penezić & Rogina cominciarono la loro formazione.

Durante gli anni Ottanta, la loro risposta viscerale alla cultura pop venne affiancata da una riflessione approfondita sulla natura della realtà contemporanea. Dagli scritti di Marshall McLuhan,

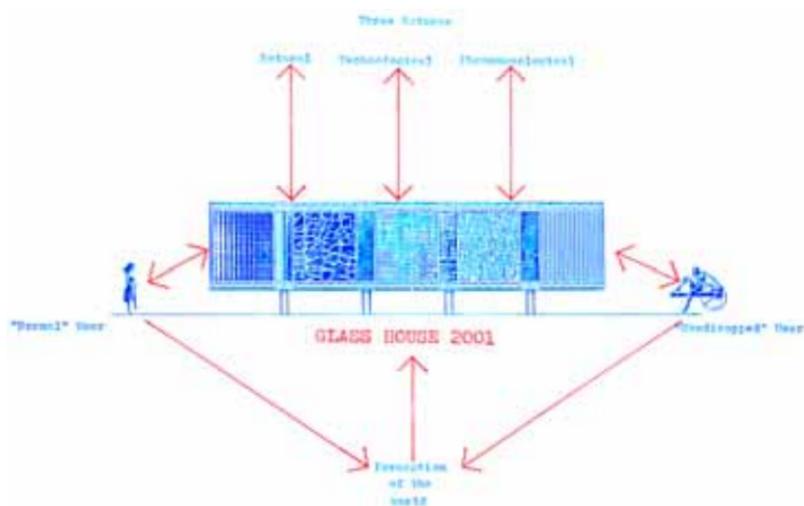


DALLA CIVILTÀ VISIVA ALLA CULTURA AUDIO-TATTILE

Case di Vetro, 2001, concorso Central Glass - 2° premio 1990;

giudici: Kisaburo Ito, Takekuni Ikeda, Shoji Hayashi, Kisho Kurokawa, Takefumi Aida, Kazuhiro Ishii, Masaki Umemoto

Le caratteristiche principali del vetro, la trasparenza e il riflesso, sono prive di significato nel Mondo delle Tenebre. Le configurazioni di quel mondo dentro al mondo comune sono completamente diverse. Il progetto Glass House 2001 for a Blind Man è un contenitore di elementi audio-tattili in vetro. I media che danno forma alle sue caratteristiche sono l'acqua e l'aria che scorrono attraverso gli elementi trasformabili producendo suoni e temperature differenti. Il sistema è coordinato da un microprocessore che traduce le sensazioni dal Mondo della Luce e delle Ombre nella morfologia del Mondo delle Tenebre.



Penezic & Rogina riuscirono a comprendere a fondo l'effetto dei nuovi media sui nostri modi di operare (per esempio, la comunicazione istantanea; l'output dei media globali e l'esposizione alla TV satellitare) e sui nostri modi di pensare e agire, sviluppando una nuova coscienza di cosa significa vivere nella nuova era elettronica, proto-digitale. *L'era del vuoto* (1983) di Gilles Lipovetsky influì nell'esplorazione di una coscienza post-moderna in cui le vecchie nozioni di scopo, ordine e serietà vengono rimpiazzate da quelle di apertura, amoralità ed edonismo in assenza di una meta-narrativa etica.

Anche testi più immediatamente architettonici confermarono larghe discontinuità culturali. Il testo seminale di Reyner Banham *Architettura della prima età della macchina* (1960) generò l'idea di una architettura per la Seconda Età della Macchina, e su come sarebbe stata differente da quella della Prima. Banham non aveva dubbi che un'architettura rilevante per il presente avrebbe dovuto essere basata su una tecnologia avanzata e tener conto della desiderabilità dei beni della cultura pop. In *The Language of Post-Modern Architecture*, un testo chiave della nascente architettura post-modern – e un'altra rivelazione del 1977 – Charles Jencks introdusse un nuovo paradigma inclusivo e permissivo, basato sulla sensibilità offerta dal collage come modo di mettere insieme parti disparate. Verso la fine degli anni Ottanta, il movimento pop veniva storicizzato da studiosi come lo scrivente, il cui *Pop Design: Modernism to Mod* (1987) veniva scoperto da Rogina nel 1988.

Così, tra il 1977 e il 1987, la Realtà Pop era divenuta saldamente stabile nel pensiero progettuale di Penezic & Rogina. Il pop, per loro, rappresentava un modo di vivere e sentire che non andava lasciato fuori dallo studio. Aveva a che fare con lo stile, con l'essere aggiornati, anche con l'essere alla moda, con la tolleranza, la permissività e la piena accettazione delle potenzialità tecnologiche dell'epoca. Significava che niente doveva essere escluso a priori: tutto era possibile. La Realtà Pop era verosimilmente inclusiva ed eclettica piuttosto che gerarchica e coerente. Nei termini di Robert Venturi, incoraggiava a gustare "Complessità e Contraddizione" e ad assaporare le ambiguità dello spazio, e le discontinuità del tempo e della cultura.

Un gruppo di edifici e progetti di Penezic & Rogina dal 1984 in poi rivela direttamente la Realtà Pop. La piscina e il centro sportivo di pallanuoto di Mladost a Zagabria (1984-1987), è stato l'edificio

che ha portato ai giovani architetti fama nazionale, oltre a non poche polemiche. Mladost è un esempio in cui l'approccio di Jencks al collage e al significato è avvolto nell'entusiastica accettazione della complessità e contraddizione di Venturi. Un basamento rivestito in pietra, che allude a origini classico-rinascimentali per significare permanenza, gravità e continuità culturale, sostiene un leggero involucro di alluminio, che sembra influenzato dalle pannellature mobili di Foster e Grimshaw, a significare cambiamento, espandibilità e convenienza. L'angolo inclinato verde brillante del primo piano e il dogmatico corrimano rosso fanno omaggio al museo di Stoccarda di James Stirling, e i supporti strutturali rossi, sollevandosi al di sopra dell'ultimo piano, ricordano le fabbriche di Roger e, oltre a loro, i progetti del costruttivismo russo degli anni Venti. Mladost è, dunque, un progetto volontariamente eclettico, un collage di riferimenti architettonici attraverso il tempo e lo spazio. L'edificio di Mladost annuncia l'arrivo di un nuovo paradigma d'architettura nella ex Jugoslavia. La sua Realtà Pop gli ha garantito approvazione e disapprovazione, secondo criteri tanto architettonici quanto generazionali.

Alcuni interni del loro edificio per uffici Velebit a Zagabria (1985-1995), incluse le unità commerciali del piano terra progettate nel 1995 e 1996, sono una connessione tra la Realtà Pop di Penezić & Rogina e il loro successivo design digitale. Per esempio, l'Elite Café (successivamente modificato) collocava uno schermo di vetro su una strada affollata con molto traffico e funzionava come auto-pubblicità, una immagine cattura-sguardo nello spazio urbano. Mentre lo spazio esterno era freddo e aperto, il soggiorno interno era caldo e racchiuso in modo protettivo, con qualcosa dell'atmosfera della sala viaggiatori. Il negozio delle Insegne al Neon (successivamente modificato) utilizzava barre d'acciaio facilmente riconfigurabili sulle pareti e sul soffitto, come staffe per differenti tipi di scritte illuminate, ottimizzando l'uso del piccolo spazio. Il Fun Café rivela la padronanza degli architetti nel trattare i materiali per creare uno spazio accogliente ed elegante in un ambiente compatto, a forma di L. Senso di reclusione e claustrofobia sono evitati, e l'utente può godersi la gamma di materiali con la loro varietà di finiture e colori, e il gioco di superfici e di spazi.

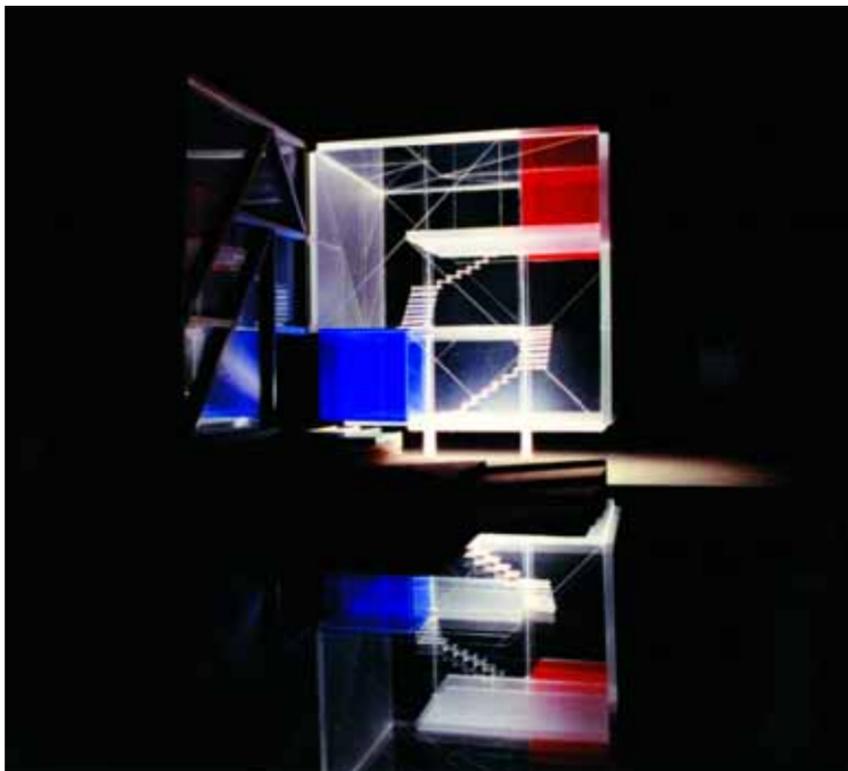
Il caffè sottolinea come la Realtà Pop di Penezić & Rogina non è una (dis)unità per inclusione o impatto violento, ma è sofisticata

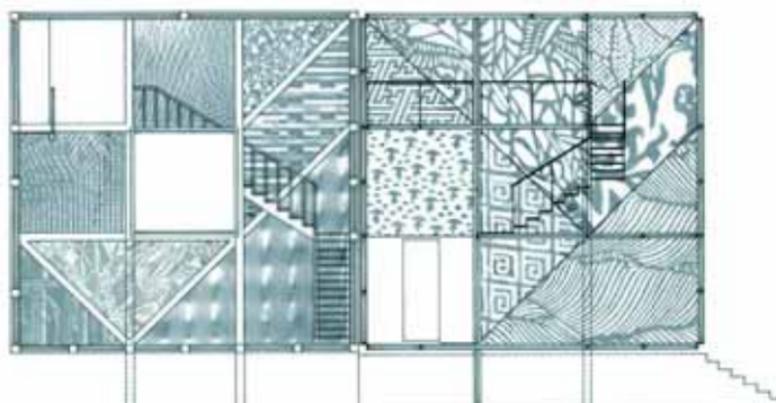
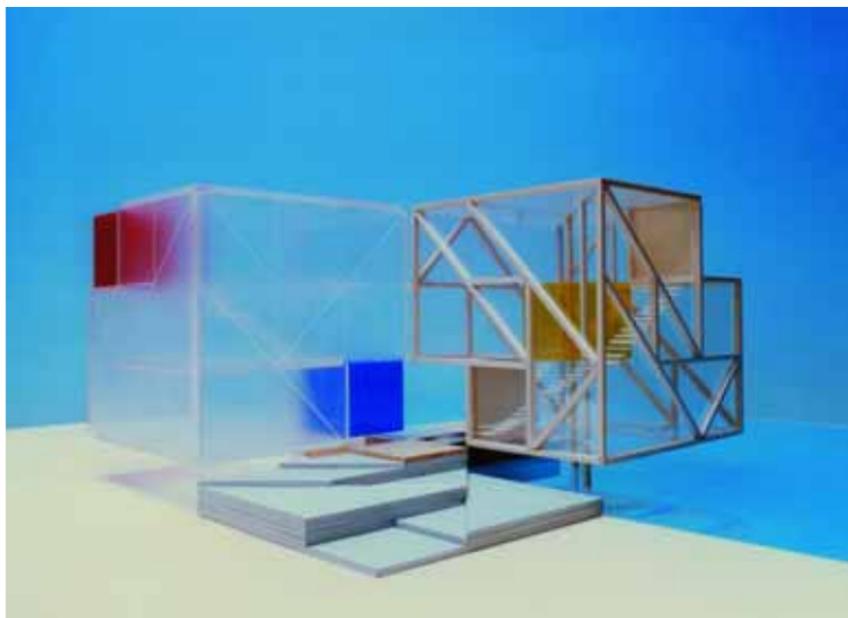
FE-MALE HABIT-ABILITY

Simplicity/Complexity concorso Shinkenchiku - menzione d'onore 1995,
giudice: Jean Nouvel

Il progetto può essere collocato sulla riva di un lago, in un parco, nella periferia delle megalopoli, ed è composto da elementi di vetro modulari, strutturali, assorbenti, luminosi, riflettenti, rifrangenti, traslucidi, trasparenti, tattili, induttivi e soprattutto intelligenti, in una cornice di legno e acciaio.

Parti del progetto sono in corso di realizzazione nel Generatore Multisensoriale per la piazza Waldeck-Rousseau a Saint-Etienne.





senza essere prevedibile, ed elegante senza essere meramente alla moda.

Le stesse qualità caratterizzavano la agenzia di viaggi Olymptours, di poco precedente, a Zagabria (1994-1995). L'agenzia di biglietti aerei aveva bisogno di uno spazio lungo e stretto diviso su due livelli; uno showroom per il servizio clienti a piano terra; e un ufficio nel seminterrato. La spazialità originaria non è stata interrotta, sottolineata dal movimento ondulatorio e mobile dell'arredamento integrato su un lato della sala e dalla presenza voluminosa di una parete concettuale in legno sull'altro lato, così da creare uno spazio intrigante, caratterizzato dalla sontuosità e fantasia appropriate a una agenzia di viaggio. Anche la gioielleria Križek (1997-1998) a Velika Gorica, città satellite di Zagabria, mette in relazione forma e identità attraverso arredamenti e dettagli che sembrano essere stati disegnati da un cubista Ceco per il set di un film di James Bond. Penezić & Rogina, infatti, hanno progettato in quel periodo diversi allestimenti scenici. Il gioco a quiz "Kviskoteka" (1994) per la televisione croata fornì l'occasione per progettare un freddo e grezzo ambiente "strizza cervelli". La dimensione dello studio suggerì diversi trucchi e illusioni ottiche per far sembrare lo spazio più grande di quanto non fosse in realtà. Il gioco "Ruota della Fortuna" (versioni del 1994, 1995 e 1998) richiese la riprogettazione della scenografia di un programma televisivo commerciale molto popolare, mantenendone lo spirito da accampamento e il cattivo gusto. Il talk show Željka Ogresta originariamente per la televisione (1990), poi seguito da versioni teatrali (1995, 1996 e 2000) era anch'esso sgargiante e leggermente esagerato. Uno degli incarichi più prestigiosi fu la completa riprogettazione del telegiornale principale della rete televisiva nazionale (2000). Il piccolo allestimento dello studio era solo una parte del progetto che includeva anche uno scenario dettagliato completo di musiche, animazioni, luci, ecc.

L'idea-immagine chiave, appropriata allo spirito dell'epoca, era quella del fluire veloce dell'informazione globale.

Dopo aver iniziato alla grande con la piscina Mladost, e anche con l'edificio per uffici Velebit, qualcuno potrebbe pensare che i più piccoli progetti per negozi, caffè e allestimenti rappresentino una perdita di status nel mondo architettonico, o un crollo di energia. Ma ciò è lontano dal vero. Il lavoro minore era un'occasione per sperimentare, per far avanzare la progettazione velocemente,

piuttosto che essere legati a lavori che si trascinarono per anni. La sperimentazione permise di sviluppare idee ed esperienze sui modi di trattare lo spazio, la progettazione, i materiali e le superfici, così che, quando la digitalizzazione divenne possibile, c'era un deposito creativo di idee da cui poter attingere. E permise anche di imparare a comunicare con gli utenti dei progetti in modo diretto e conciso, così come una pubblicità, con i suoi termini, può comunicare tanto efficacemente quanto un film.

Comunque, sarebbe sbagliato caratterizzare Penezić & Rogina solamente o anche principalmente per il loro coinvolgimento nella Realtà del Pop. Il loro impegno verso valori architettonici più consolidati con le loro differenti Realtà è stato infatti ugualmente importante.