



NUOVE FORME DELL'INFORMATION
TECHNOLOGY E DELLA PROGETTAZIONE CONTEMPORANEA
a cura di NITRO Antonino Saggio

86 Strabica Biennale

88 Iniezioni sonore

92 News

94 Tempo reale

98 Esporre l'immateriale

S trabica Biennale

di Antonino Saggio

Una Biennale va giudicata nel suo complesso, nel gioco d'insieme e nell'indirizzo che essa propone, se ne propone uno. La Biennale 2000 intitolata *More ethics and less aesthetics* ha segnato con chiarezza alcuni punti: innanzitutto che l'architettura oggi è anche "informazione", sia nei processi ideativi – vedi diffusione degli strumenti digitali di progettazione – sia nell'aspetto comunicativo o se si vuole pubblicitario. Il forte impatto di quella esposizione ha costretto anche l'accademia italiana a prendere atto della presenza di un esteso fronte di ricerca su nuovi temi (ricordo per esempio la differenza delle sessioni di laurea in architettura pre e dopo il 2000). Inoltre quella Biennale ha segnato lo stretto rapporto tra architettura e ricerca artistica. Una relazione rafforzata dalla presenza delle nuove tecnologie e da Internet che hanno fatto il loro prepotente arrivo in Biennale proprio in questa occasione.

La Biennale del 2002, *Next*, fu un ben impaccettato prodotto. Se la precedente era quella della Rete e di Internet qui eravamo di fronte a una "Biennale acritica" basata sulla qualità dei grandi nomi e su una classificazione per categorie d'uso che non fu in grado neanche di segnare la novità del *mix* funzionale che è un dato di fatto di molti interventi in tutto il mondo. *Next* rappresentava il tentativo di tagliare il rapporto tra l'architettura e il pensiero scientifico e filosofico contemporaneo, che è stato invece uno dei motori fondamentali del rinnovamento degli ultimi due decenni. La Biennale del 2004 chiamata *Metamorph* aveva una impostazione didattica. Attraverso una decina di parole chiave già ampiamente affermate nel dibattito culturale (Superfici, Topografia, Iper-progetti...) si raggruppavano dei lavori significativi del panorama internazionale. Non ricordo alcuna significativa presenza di giovani in nessuna delle ultime Biennali, eccetto in quella del 2000.

Pur nelle loro differenze, le ultime tre Biennali hanno segnato delle impostazioni generali perché i rispettivi direttori avevano un disegno e sono riusciti a trasmetterlo al pubblico. Oggi nel 2006 siamo di fronte a una "Biennale strabica" perché la direzione complessiva che emerge dall'insieme è contraddittoria. Cerchiamo di capirne il motivo.

Se le Biennali precedenti avevano un direttore autenticamente responsabile dell'insieme della mostra, oggi siamo di fronte alla coesistenza di più esposizioni che utilizzando genericamente il titolo *Città. Architettura e società* vanno ognuna per proprio conto e culturalmente si elidono. Presidente e consiglio di

amministrazione hanno scelto un direttore che non è né un architetto praticante di fama né uno studioso o un divulgatore affermato, ma un economista-urbanista britannico con marcati interessi territoriali. Una scelta apparentemente strabiliante, ma invece strumentale.

Il tema della Biennale naturalmente rispecchia gli interessi del direttore avendo appunto il titolo *Città. Architettura e società*. Nella sede centrale ai Giardini è ospitata una mostra fotografica. È una bella rassegna che però nulla ha a che vedere con i processi creativi, realizzativi, sociali dell'architettura e della urbanistica che dovrebbero invece essere esposti in una Biennale di architettura. Usare la fotografia nello spazio principale della Biennale è secondo noi uno sbaglio concettuale. Se è gratificante per il pubblico, e relativamente facile da realizzare, essa rappresenta al contempo un'abdicazione al ruolo disciplinare dell'architettura e dell'urbanistica nell'affrontare il tema della città. Sguardo estetico e indagine sociale appartengono alla sfera dell'analisi non a quella del progetto.

All'Arsenale il curatore seleziona 16 città dei diversi continenti che sono interessanti per le loro situazioni urbane e sociali. Ciascuna metropoli viene indagata nei momenti di crisi e di squilibrio, con la scelta di qualche progetto di rivitalizzazione e rinnovo o ampliamento. Ora a questa mostra che è il cuore della Biennale e che si basa sulle profonde crisi di trasformazione della città contemporanea a fronte di temi quali la densificazione, lo squilibrio tra povertà e ricchezza, la globalizzazione, i trasporti, l'inquinamento, il consiglio d'amministrazione della Biennale – e come se nulla fosse – affianca un'ampia e importante sezione chiamata la *Città di Pietra* annunciata da un obelisco. La mostra studia l'architettura delle colonie mediterranee del regime fascista e altri episodi come l'E42, presentando come emblematici una serie di sistemazioni urbane e di apparati decorativi e monumentali. La mostra non è però filologica, ma ha un forte spirito "progettuale" rimarcato dal correlato concorso. Dice a chiarissime lettere: qui è la soluzione. Facciamo le città di pietra come sapevamo fare 70 anni fa e come la tradizione mediterranea impone.

Il contrasto tra il taglio sociologico incentrato sulle realtà complesse delle trasformazioni urbane presentate dal direttore della manifestazione all'Arsenale e questa attigua e quasi altrettanto imponente mostra sulla *Città di Pietra* è devastante per la Biennale nel suo insieme. Fa perdere ogni tipo di orientamento

e di possibilità di comprensione al visitatore, il quale è messo da una parte a confronto con i fenomeni reali della città contemporanea e dall'altra con una rivisitazione estremizzata delle peggiori architetture fasciste. Il pubblico, più che con i curatori che hanno le loro idee e il diritto sacrosanto di esporle anche quando sono violentemente in contrasto con le nostre, dovrebbe prendersela con la logica lottizzata che è a capo di questa assurda scelta. Essendo in Italia è facile capire. Circoscrivere il ruolo del direttore generale per far perdere di peso contrattuale e culturale alla sua figura, dividere l'occasione espositiva in più parti e forse più partiti, con il risultato che una mostra di architettura che ha significato nel passato un segnale per la cultura diventa un campo lottizzato. Quello che fino a ieri aveva un senso di insieme ora non l'ha più.

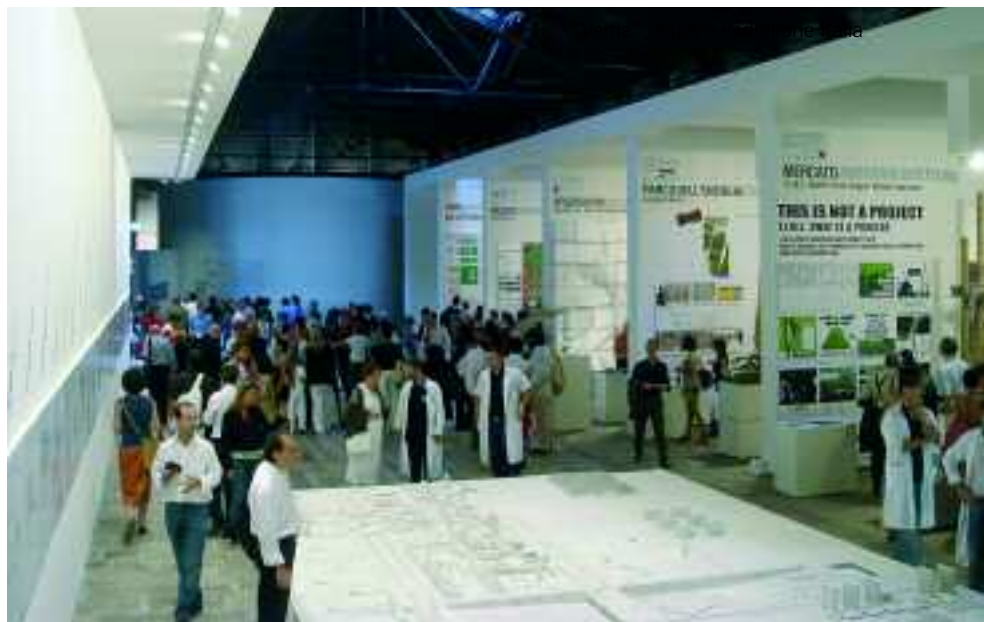
Diremmo a questo punto che meno male che arriva *Vema* (che avrei chiamato in omaggio a Michelangelo Merisi e alla sua compagna-Madonna dei Pellegrini, *Lena*, ma questo è un dettaglio). *Vema* si pone come utopia possibile. Un cardo decumano rivitalizzato dalle diagonali aperte al contesto territoriale crea la struttura forte della ipotetica nuova città (tra Verona e Mantova all'incrocio delle due megadirettrici ferroviarie europee Berlino-Palermo, Lisbona-Kiev). Dentro *Vema* operano dei bravi e giovani architetti italiani (meno male una volta tanto!) selezionati da una delle poche figure spendibili sul piano culturale internazionale dell'architettura italiana di oggi. I gruppi che realizzano gli edifici della nuova città si muovono da un tarda "tendenza" all'apertura ai temi più ibridi e innovativi di oggi con uno spettro significativo basato sulla qualità. Inoltre lavorano (sono invitati a farlo) con un artista, innescando una riflessione sui diversi aspetti del progettare che potenzialmente apre spazi ricchi e problematici. L'allestimento è sobrio e molto buono. Vorremmo che l'Italia che sperpera milioni in mille modi avesse dato un rimborso spese ai progettisti (in aggiunta giovani, anche se in diversi casi figli di famosi architetti) che hanno fatto il tutto a loro spese: viaggio, lavoro stampa, catalogo!

Il ruolo del plastico complessivo della nuova città non convince completamente quale strumento principale della comunicazione, mentre molto denso e interessante è il video proiettato in un diorama accanto all'entrata. Il messaggio più forte è che l'architettura è uno sforzo collettivo e che, al di là delle differenze tra gli addetti ai lavori, sarebbe il caso che un poco tutti ci interessassimo alla conquista di nuovi territori

visto che quello che chiamiamo architettura è una percentuale molto bassa del costruito.

Tra le sottomostre significative indubbiamente emerge per quantità di interessanti soluzioni quella del nuovo sistema di mobilità della Regione Campania. Tra i padiglioni stranieri si segnala un divertente familisterio nel padiglione francese (un *reality show* televisivo come acidamente mi è stato fatto notare) oppure la mostra della Spagna dedicata agli architetti donne (perfidamente definita *Boutique Chanel*), o l'indubbiamente valida collaborazione Danimarca-Cina sui temi urbani. La Gran Bretagna propone il caso Glasgow, i Paesi nordici la città artica, la Russia uno stralunato e interessante percorso tra tradizione e lirismo. Il migliore è secondo me *Convertible city*, il padiglione tedesco: tema sono le modificazioni grandi o piccole sugli edifici preesistenti, bello l'allestimento che presenta con precisione i pertinenti progetti selezionati e allo stesso tempo crea una sorta di città verticale nell'atrio centrale e nella riconquista del tetto con un inedito percorso ascensionale. Lo Stato e il Ministero finanziano il padiglione tedesco con 400.000 euro e affidano l'incarico per concorso sulla base di un progetto culturale e spaziale ad un tempo. Si faccia lo stesso anche in Italia.

10. Mostra Internazionale di Architettura
 "Città. Architettura e società" Venezia,
 fino al 19 novembre 2006
 presidente D. Croff., direttore R. Burdett
 "Vema" Padiglione italiano, curatore F. Purini
 "Città di Pietra", curatore C. D'Amato Guerrieri
 "Città-Porto", curatore R. Bruttomesso
 (dal 15 ottobre a Palermo)



Iniezioni sonore

Il Giardino Sonoro,
La Limonaia
dell'Imperialino di Firenze

di Giovanni Bartolozzi



Il caos urbano, gli stridori del traffico, la sovrapposizione delle voci e i suoni ritmici degli agenti atmosferici sono parte integrante della percezione urbana. Una piazza silenziosa è deserta, vuota, senza vita. In una parola: metafisica. Lo spazio urbano è permeato, inondato, posseduto dal suono urbano sicché la fruizione di uno spazio è assimilabile alla scena di un film, quindi definita dalla giustapposizione di due registri percettivi, quello dell'immagine spaziale e quello dell'effetto sonoro. Quanto detto potrebbe sembrare sconta-

to, ma contiene forse le premesse per una riflessione sullo spazio sonoro o, meglio, sulle iniezioni sonore nello spazio urbano.

Si è recentemente inaugurata a Firenze la seconda edizione del *Giardino Sonoro, La Limonaia dell'Imperialino*, un'installazione sperimentale ideata e realizzata da Lorenzo Brusci, sound and acoustics designer, e da Stefano Passerotti, garden designer, con l'ausilio di un team di esperti. Situato in una delle più nobili aree paesaggistiche del capoluogo toscano, a pochi minuti dal cannocchiale urbano di



Piazzale Michelangelo, il giardino, annesso alla storica Villa dell'Imperialino e impiantato da Passerotti nel 2001, affonda le sue radici nella tradizione degli antichi giardini, come gli orti officinali degli antichi monasteri fiorentini e gli *hortus conclusus* dei palazzi signorili, e si presenta oggi con una notevole e singolare collezione di erbacee perenni di oltre 450 varietà. Sarebbe riduttivo descrivere l'installazione del *Giardino Sonoro*, poiché essa si caratterizza per la capacità di attivare nel visitatore sensazioni e stati d'animo non programmati, attraverso un

processo d'immersione sonora e insieme naturalistica non riproducibili. Nato dall'intreccio di esperienze e dallo scambio di idee tra un esperto di musica contemporanea e un esperto di botanica – sotto l'auspicio di Risaliti e Bonito Oliva – esso rappresenta una delle più sperimentali e ingegnose esperienze artistiche della città di Firenze e dell'intera penisola. Dentro il giardino, un ricco ventaglio d'espediti e artigianali congegni consentono percezioni sonore diversificate, declinate sulla base di particolari condizioni fisiche, quali la



presenza di uno stagno, la vicinanza di una strada rumorosa, la possibilità di una sosta, la disposizione o la forma delle piante. Il suono viene dunque lanciato su più direzioni, stirato lungo i passaggi, concentrato nelle soste, e ancora direzionato, diffuso e dosato a seconda delle esigenze. Piccoli altoparlanti mimetizzati, sottomessi alle specie vegetali o direzionati verso oggetti acusticamente modellati, come tubi e profili in policarbonato o in terracotta, generano un paesaggio artificiale sovrapposto, che vive in simbiosi a quello naturale. Naturale e artificiale si fondono per essere colti sotto forma di percezione unitaria. *Ibridare* è dunque la parola chiave di questa installazione, poiché in essa è evidente il tentativo d'infrangere i limiti, i confini delle singole discipline artistiche nel tentativo di amalgamarle. In pratica il desiderio di concedere una forza estetica al suono, ma anche d'imprimere una spinta interiore, un'accelerazione sensoriale alla natura.

Ma di che musica si tratta? Al *Giardino Sonoro* non si ascolta musica compiuta o commercializzata. Si ascolta anzitutto musica non riconoscibile e non invasiva che, oltre ad interagire con la vegetazione, s'intesse al luogo fisico, all'ambiente, poiché da esso è generata attraverso processi di distorsione e metamorfosi su

campioni registrati dal medesimo luogo: vere e proprie simulazioni di dinamiche ambientali. Le cadenze ritmiche vengono annullate e con queste ogni riferimento temporale si dissolve in flussi sonori continui e immersivi. Ne risulta un suono libero da vincoli temporali che diviene una suggestione spaziale non più circoscritta, non più occasionale ma permanente, potenzialmente abitabile, e soprattutto spaziante. È evidente che il *Giardino Sonoro* non è un'installazione architettonica, tuttavia i suoni spazianti amalgamati al disegno del giardino definiscono uno spazio. Vi sono, infatti, molteplici convergenze con la nostra disciplina.

La fisica e la matematica ci hanno chiarito nei dettagli la struttura e le leggi che governano le onde sonore. Di queste sappiamo tutto quello che c'è da sapere ma, paradossalmente, non possiamo vederle. Lorenzo Brusci le vede, le immagina in movimento nello spazio così come un bravo architetto immagina e vede lo spazio prima di averlo restituito fisicamente. Questo è il primo denominatore comune che individua un ambito mentale condiviso, percepito da quanti sviluppano tensioni verso la creatività.

«Il nostro *Giardino Sonoro* – scrive Brusci – è un'oasi dove accordare e tentare un'armonizzazione della propria percezione della città. Una, dieci di queste oasi potrebbero risanare il caos acustico di una vasta area urbana». In questa chiave il *Giardino Sonoro* è uno strumento desideroso di sfidare la città, di mettersi alla prova in quel caos acustico che caratterizza lo scenario urbano. Ma come traslare il *Giardino Sonoro* in uno spazio urbano? In infiniti modi. Il suono (intendiamo il suono spaziante) potrebbe attirare e respingere persone, potrebbe generare e controllare i flussi, oppure esserne una conseguenza. Una piazza vuota, per esempio, potrebbe calamitare, attirare, incuriosire e svelarsi attraverso il suono.



Occorre dunque scoprire la forza, la potenzialità del suono nel tratteggiare campi spaziali a forte valenza induttiva.

L'informatica rappresenta, poi, un punto centrale di convergenza. Essa ha aperto nuovi orizzonti anche alla ricerca musicale, primo tra tutti quello della propagazione del suono nello spazio. Sarebbe impensabile oggi il *Giardino Sonoro* senza la tecnologia digitale, malgrado questa non sia visibile. Si tratta dunque di un ambito di ricerca al limite, che coinvolge, fino a fonderle, musica e architettura in quella sostanza informe, lo spazio, che è per entrambe le discipline veicolo percettivo. Il precedente storico di questa affascinante miscela è il famoso Padiglione Philips realizzato a Bruxelles da Le Corbusier e dal musicista Iannis Xenakis per l'Expo del 1958, che, come osserva Bart Lootsma, rappresenta «il primo ambiente elettronico multimediale totalmente immersivo funzionante in gran parte grazie all'uso del computer».

Dentro questa cornice va comunque osservato che le perplessità riguardanti l'architettura e la musica e il loro rispettivo rapporto con l'informatica sono della stessa entità. Oggi è possibile raggiungere un certo livello di complessità formale affidandosi passivamente all'ausilio dei software, ricorrendo a operazioni di modellazione delle superfici. Allo stesso modo è possibile comporre un brano musicale affidandosi ai programmi di manipolazione e distorsione sonora. Il principio è identico, malgrado i linguaggi espressivi operino su dif-

ferenti livelli percettivi, ma l'obiettivo principale da perseguire in questa fase storica è l'uso creativo dei software, intesi come infrastrutture per conseguire obiettivi reali, esigenze precise e meditate.

Infine il vero comune denominatore tra musica e architettura c'è lo suggerisce Lorenzo Brusci: «lo disegno il suono e progetto la mia musica affinché diventi uno stimolo per le relazioni umane, questo significa progettare suono vivibile».

Ne siamo profondamente convinti: sono le relazioni umane il più vero e autentico volano dell'architettura.

Qual è allora l'essenza del *Giardino Sonoro* e come questa può essere veicolata, iniettata nelle nostre città? Il suono spaziale è senza dubbio il catalizzatore di questa sorprendente installazione fiorentina, la sua vera essenza. Per l'architettura, e soprattutto per quella italiana, è giunta l'ora dell'apertura interdisciplinare, un'apertura che non si esaurisca sul livello superficiale di un confronto teorico o di un capriccio intellettuale, ma che permei le fibre della forma, com'è accaduto in alcuni singoli, rari edifici. Il *Giardino Sonoro* dimostra che il suono spaziale, alla pari dei suggestivi effetti luminosi, è uno strumento potenziale per impregnare, reificare, recuperare, restituire lo spazio architettonico e urbano. Il suono è pronto a sfidare le piazze, i quartieri e le periferie attraverso interventi leggeri ma efficaci.



Il design del futuro

Dal 30 ottobre al 2 novembre 2006 si è svolta a Seul (Corea del Sud) la conferenza internazionale *Changing Places of Digi-log Future*, organizzata dall'Institute of Millennium Environmental Design & Research della Yansei University. In questo forum mondiale sono state presentate e discusse idee sperimentali e nuove tendenze, attinenti agli stili di vita emergenti e ai luoghi più soggetti a cambiamenti, in seguito alla rivoluzione delle tecnologie digitali. Nuovi modi di vivere, tecnologie d'avanguardia, materiali innovativi, progettazione creativa, design sperimentale, convergenza digitale, concetti spaziali inediti sono, quindi, gli argomenti affrontati, nell'indagine di situazioni ambientali circoscritte, quali casa, ufficio, ospedale, scuola, museo e altri contesti tipologici della città del futuro. Tra gli ospiti troviamo i *leader* internazionali della ricerca architettonica e multidisciplinare e alcune



Changing Places of Digi-log Future, Seul (Corea del Sud)

personalità di rilievo del mondo del design. Per sapere di più sull'*International Future Design Conference* del 2006 si può visitare il sito web www.futuredesign2006.com.

Sensi Sotto Sopra

La XXI edizione del *RomaEuropa Festival* (29 settembre – 9 dicembre 2006) si è aperta con il percorso "Arte e Tecnologia",



Il soffio sull'angelo, Studio Azzurro

attraverso la mostra *Sensi Sotto Sopra* (9 settembre – 20 ottobre), curata da Richard Castelli. Tredici installazioni a carattere immersivo, connettivo e interattivo conducono a un'intensa esperienza percettiva: le opere, ad alto contenuto tecnologico, capovolgono, infatti, la consueta relazione con lo spettatore, coinvolto dinamicamente nella rappresentazione degli spazi. Gli autori degli allestimenti – Romy Achituv, Gregory Barsamian, Richard Fleischer, Holger Förterer, Ulf Langheinrich & Jeffrey Shaw, Marie Maquaire, David Moises, Sébastien Noël @ Troika, Christian Partos, Pierrick Sorin, Studio Azzurro, Time's Up, Du Zhenjun – attingono dalle suggestioni emotive e dai contenuti estetici della società dell'informazione, riuscendo a produrre nuovi meccanismi di visione. Artisti e singole opere sono esposti con ampi dettagli sul sito web www.romaeuropa.net.

Atlante Mediterraneo

Il progetto *Going Public '06. Atlante Mediterraneo* si sviluppa attraverso una rete di ricerca collettiva, a raggio locale e interna-



Ofri Cnaani e Jenny Vogel, *Floating Symmetry*, 2006, frame da video (cortesia degli artisti)

zionale. Sei città indicative – Istanbul, Beirut, Nicosia, Tel Aviv, Alessandria d'Egitto e Barcellona – tracciano flussi di relazione tra il Mediterraneo e l'Europa, l'Oriente e l'Occidente: artisti, studenti, ricercatori, sociologi tentano di ritrovare il senso dei luoghi fra le nuove megalopoli e i movimenti migratori, le rotte mercantili e le grandi infrastrutture, analizzando la natura ibrida della città e il ruolo complesso dei grandi porti del Mediterraneo. Durante l'autunno *Going Public '06* costruisce, quindi, una serie di momenti di riflessione in Italia e all'estero. I progetti artistici, partendo da Alessandria d'Egitto, esplorano il bacino del Mediterraneo attraverso letture, video, convegni, *performance* e installazioni urbane. La tappa conclusiva si svolge in Italia, nel centro storico di Formigine (Modena) e nella stazione centrale di Modena, con un laboratorio e una mostra di giovani studenti italiani e stranieri, dal 30 ottobre al 3 dicembre 2006. Sito web: www.amaze.it.

Italian Design on Tour 2006/2007

I.DoT – Italian Design on Tour è, soprattutto, un interessante progetto di comunicazione teso a diffondere i migliori esiti del



I.DoT, esposizione di New York

design italiano contemporaneo a scala internazionale: nell'arco di due anni una scelta accurata di produzioni altamente qualificate ha raggiunto, infatti, le città di New York, Chicago, Kortrijk, Barcellona, San Pietroburgo, Berlino, Pechino e Shanghai, per approdare, infine, in Italia, al Museo d'Arte Contemporanea di Lissone (Milano), dove l'esposizione sarà aperta al pubblico fino al 28 gennaio 2007. Il *corpus* della mostra è costituito da 100 creazioni italiane selezionate da un comitato critico

internazionale; tra le istituzioni di riferimento ricordiamo la Triennale di Milano, il MoMA di New York, il Design Museum of London, il MACBA di Barcellona, il Vitra Design Museum di Berlino e i gruppi di ricerca del Politecnico di Milano. Alla manifestazione espositiva si affianca, inoltre, la prima edizione del Premio Lissone Design, concorso internazionale di idee dedicato all'infanzia: *Playing design* invita, quindi, a una gioiosa sperimentazione di materiali innovativi e tecnologie d'avanguardia, entro il 15 dicembre 2006. Sito web: www.playingdesign.com.

Virtual Electronic Poem project

La prima opera multimediale della storia dell'architettura, vero e proprio ambiente immersivo, nasce nel 1958 dal progetto di Le Corbusier per il padiglione della Philips all'Esposizione Internazionale di Bruxelles. Il *Poème électronique* prevedeva, infatti, una sinergia fra struttura architettonica, suono e suggestioni visive; le immagini proiettate sulle pareti interne furono realizzate e assemblate dallo stesso Le Corbusier, in armonia con il "suono organizzato" composto da Edgar Varèse e propagato attraverso 350 altoparlanti articolati in "strade sonore". Le incredibili superfici architettoniche, paraboloidi iperbolici, furono disegnate da Iannis Xenakis. Il Padiglione ebbe un grande successo, ma fu distrutto alla fine dell'Esposizione. Il progetto *Virtual Electronic Poem* (VEP) ha reso possibile la realizzazione di un ambiente in realtà virtuale (*virtual reality*, VR) che ricostruisce l'esperienza percettiva del *Poème électronique*, attraverso un accurato studio filologico dell'installazione originale. Numerosi materiali interattivi sono disponibili anche in rete sul sito www.edu.vrmmp.it/vepl.



Poème électronique, Le Corbusier, 1958

Un cielo tra musica, storia e futuro

Il gruppo di ricerca dell'architetto francese David Serero ha realizzato – in collaborazione con un matematico, un ingegnere acustico e un programmatore – un affascinante prototipo per un'installazione nella Galleria di Villa Medici a Roma, all'Académie de France: frutto di tre anni di studi, le cupole acustiche a geometria variabile, sospese tra storia dell'architettura e progettazione d'avanguardia, si modificano dinamicamente, adattandosi alle emissioni sonore e perfezionando le caratteristiche di risonanza della sala. Lo spazio storico interagisce, così, con la musica; la geometria dell'ambiente segue la diversa percezione delle melodie o dei suoni prodotti dalle per-

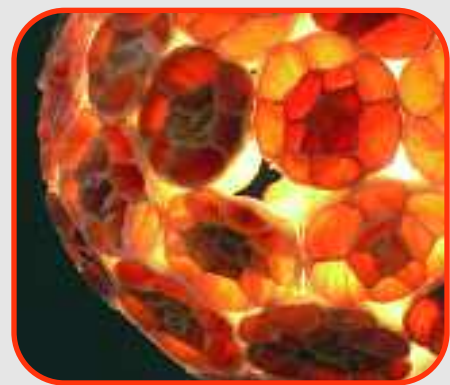


Acoustical domes of variable geometry, Serero Architecture Research Group, Roma, Galleria di Villa Medici

sono presenti, attraverso il movimento dei pannelli sospesi alla volta. I dettagli di questa suggestiva alchimia architettonica si possono osservare alla voce *acoustical domes* sul sito web www.serero.com.

In rete 300 nuovissime immagini di design

Sono disponibili in rete le immagini dell'*Istanbul Design Week 2006* (12-17 set-



Garlic Lamp, Ceren Altinoguz, *Istanbul Design Week 2006*, Turchia

tembre 2006) e del *London Design Festival 2006* (15-30 settembre), sul sito web *Core77*, *industrial design supersite*: www.core77.com.

Occasioni progettuali

Concurso de arquitectura "Jóvenes Arquitectos en Andalucía"

La vida útil de los edificios

Sito: www.concursoj5.com

Scadenza: 9 novembre 2006

European Luminaire Design Competition for Energy-Efficient Dedicated Lighting Fixtures in the Residential Market

Lights of the Future 2006

Sito: www.eu-greenlight.org

Scadenza: 7 dicembre 2006

Corcorso Internazionale di Design **Legnodingegno**

Sito: www.rilegno.org

Scadenza: 31 dicembre 2006

International Design Competition

Metropolis Next Generation Competition

Sito: www.metropolismag.com/nextgen/

Scadenza: 5 gennaio 2007

Bezalel Academy of Arts and Design, Gerusalemme

A New Campus for Bezalel in the Center of Jerusalem

Sito: www.bezalel-competition.org.il

Scadenza: 11 gennaio 2007

Tempo reale

Realtà:
continua/discontinua

di Rosetta Angelini

La recente opera di **Penezić & Rogina** trova una sua espressione attraverso una percezione dello spazio-tempo digitale. Uno spazio frammentato, continuo/discontinuo, ibridato; uno spazio del presente.

Guardando le lancette di un orologio analogico, posso vedere lo spazio che intercorre tra un'ora e l'altra, posso misurare lo spazio, il tempo è **continuo**, un fluire ininterrotto come in una clessidra. Posso vedere il prima e il dopo ma mi è impossibile individuare "l'adesso".

Il computer elabora il tempo come qualsiasi altro tipo d'informazione, ogni unità di tempo viene scomposta in una sequenza teoricamente infinita di zero e di uno, e i numeri in un orologio digitale sono discontinui, a un numero segue un altro numero, tra i due non c'è nessuno spazio e, se si vuole sapere con il tempo digitale che ritardo si ha, posso soltanto sottrarre o sommare. Il tempo digitale è **discontinuo**. Non esiste intermezzo, non esiste un prima o un dopo, ma solo un **adesso**.

Il mondo digitale è discontinuo. Il *bit*, il più piccolo elemento atomico del DNA dell'informazione (Negroponte) è qualcosa che può essere creato, generato e campionato. Un'immagine *raster* è apparentemente continua ma, in realtà, è discontinua. La sua definizione è regolata da una griglia di *pixel*. Questa immagine sarà tanto più definita e pesante quanto maggiori saranno le informazioni che conterrà. S'introduce un altro concetto: quello di **peso**. Il peso di un *file* nel mondo digitale diventa un parametro di misura del tempo. Maggiore è il peso di un *file* e più tempo ci vorrà per inviarlo. Il mondo *raster* si presenta quindi come un mondo apparentemente semplice ma, se osservato da vicino, è molto com-

plesso. Questi concetti di semplicità e complessità, continuità e discontinuità-*pixel* trovano una loro espressione e applicazione architettonica nel progetto per una scuola d'infanzia degli architetti croati Penezić & Rogina. L'edificio, realizzato tra il 2002 e il 2006, fa parte di un programma di espansione iniziato negli anni '80 di uno dei quartieri di Zagabria: il quartiere Jarun. Quello che colpisce immediatamente dell'edificio è la sua forza urbana. Il volume spezzato si apre verso l'esterno, dialoga con il contesto, invia informazioni e messaggi attraverso il trattamento e il gioco delle superfici. All'interno, l'edificio è molto semplice; infatti le dimensioni e la conformazione urbana del sito, caratterizzano da due forti direttrici est-ovest, condizionano la distribuzione funzionale della scuola che risulta di soli due piani e divisa in due ali principali: a ovest si trova l'ala tecnica, mentre a est la parte principale dell'edificio con le aule per i bambini. La costruzione accoglie al piano terra tre stanze per l'asilo nido e due aule per la scuola materna, collegate da una scala ad altre cinque aule poste al primo piano. Le sale tecniche, le stanze dell'amministrazione e la casa del custode si organizzano invece attorno a un cortile recintato sul lato ovest. Il lato nord, dove ci sono i locali di servizio e i vari disimpegni, è caratterizzato da un prospetto pixelato-colorato, mentre il prospetto sud, dove si apre la parte principale dell'edificio con le aule per i bambini, si proietta verso l'esterno mediante grandi aperture vetrate che, come schermi grafici, ci consentono di comunicare con lo spazio interno. Da queste superfici-schermo emergono gli accessi, evidenziati da porte colorate che, come le "icone" di un'interfaccia grafica,







anziché rinviare a *file* o cartelle mettono in relazione con la vita interna dell'edificio. La linearità del volume è interrotta e sincopata dalle rampe di scale che collegano i due piani della scuola, dalle pareti pixelate, dalle terrazze al primo piano, dai tetti piegati, dai lucernai e dal ritmo delle aperture di diverse dimensioni che esaltano le funzioni interne dell'edificio. Mediante terrazze e profondi balconi gli spazi interni fluidi dialogano continuamente con gli elementi naturali: sole, aria e verde. Tutto l'edificio è pensato per il bambino mediante lo studio e l'utilizzo del colore, dell'accessibilità, delle aperture. L'uso di diversi materiali (lamiera, alluminio, vetro, linoleum) enfatizza i caratteri principali dell'edificio fornendo al bambino un'esperienza tattile-digitale che lo relaziona maggiormente con l'architettura. È questa un'architettura dell'**adesso**, un'architettura del suo tempo: **il tempo digitale**. Del resto, Penezic & Rogina sono due architetti "consapevoli", sempre in contatto con la realtà-tempo che vivono, soprattutto con i cambiamenti e gli stravolgimenti di un'era digitale che

influisce enormemente sul loro modo di pensare all'architettura. Come essi stessi affermano, «l'architettura non è un semplice gioco di masse di luce, ma è un ambiente fortemente personalizzato e naturale... il *datascape* è personalizzato e tattilo-corporale e, in un ambiente elettronico, i mattoni sono i *bits*, l'informazione rappresenta il cemento, l'interfaccia le pareti e quindi rituale e virtuale costituiscono un evento pubblico e sociale». Anche questa scuola, allora, è un ambiente totalmente costruito dall'informazione, ma rimane fondamentale l'attenzione per gli elementi naturali, per i materiali e per il senso di responsabilità sociale tipici della tradizione croata. L'utilizzo della "contraddizione", che è alla base della poetica dei due architetti, ricerca un equilibrio elaborato. I numeri binari 0/1, acceso/spento, bianco/nero, amore/morte sono, come sostiene Melanie Klein, le origini necessarie forti e violente per riuscire, dopo aver conquistato la consapevolezza ad arrivare a un risultato raffinato, l'affetto. Concretamente edificato dai due croati.





E sporre l'imma- teriale

Percorso emozionale
sul filo della memoria

di Emanuele Tarducci

Cosa hanno in comune il tre volte Premio Oscar Carlo Rambaldi, l'ex mattatoio della città di Cassino e il Ministero per i Beni e le Attività Culturali

Inaugurato da poco più di un anno su progetto e realizzazione delle Officine Rambaldi, l'*Historiale* è l'esempio di come sensibilità artistica, capacità scenografiche e competenze tecniche possano unirsi. Per ammissione stessa dei progettisti e dei promotori l'*Historiale* «non è un museo» ma un ambiente architettonico ed espositivo di nuova concezione che intreccia le tecniche delle installazioni artistiche, quelle della scenografia, quelle cinematografiche e naturalmente quelle della documentazione storica e museografica per dare forma a un percorso emozionale veramente immersivo.

L'argomento presentato è la battaglia di Montecassino, il bombardamento dell'abbazia benedettina e le devastazioni che hanno colpito il

territorio oggi denominato del "martirologio". Ralph Appelbaum, uno degli esponenti più importanti a livello mondiale nel settore del design museale ed espositivo, sostiene che i musei dovrebbero essere «forme attive che inducono a discutere delle idee. (...) Il nostro primo compito è trovare un metodo espressivo, poi cercare la pertinenza».

È così che gli 800 mq dell'ex mattatoio diventano un'esposizione permanente dedicata alla memoria storica di una delle più imponenti e controverse battaglie terrestri combattute in Europa durante la seconda guerra mondiale.

Un progetto che molto deve al linguaggio del cinema e delle arti visive dimostra estrema consapevolezza nell'uso delle tecnologie per



Sala 6 "Le pietre della memoria"

la comunicazione, ancor più perché con uso attento riesce a trattare ciò che è immateriale: memoria ed emozioni.

L'*Historiale* è concepito come un organismo unitario, un percorso esperienziale dal carattere spiccatamente cinematografico, che segue un criterio non strettamente sequenziale e cronologico; una progressione narrativa scandita da episodi chiave.

Gli ambienti rispecchiano questa impostazione; succedendosi inizialmente rapidi e contratti, introducono una parte composta da sale la cui sequenza è invece meno serrata, salvo poi l'intervento di elementi posti a sottolineare i momenti topici del racconto, che di volta in volta accelerano o suggeriscono un rallentamento al visitatore.

In questi punti, grazie alle scenografie, improvvisamente la storia prende corpo, diventa tangibile. Come in "Le pietre della memoria", dove un drammatico fermo immagine congela l'attimo della distruzione ad opera dei bombardamenti. Lungo questo corridoio si rallenta, osservando ogni oggetto della vita quotidiana, violata dalle distruzioni imposte dalla guerra. Qui si percepisce il dramma dell'aver perso tutto, si cercano le ragioni per la rinascita. Oppure come accade all'interpretazione artistica sull'emigrazione – rappresentazione simbolica dell'esodo postbellico – dove strati compressi di poveri oggetti sembrano risucchiati verso l'alto a significare lo sradicamento della popolazione civile dal proprio territorio.

La potenza evocativa di questi spazi ha il suo punto di forza nello studio attento dell'illuminazione: attenzione, disagio, curiosità sono stati d'animo che un'attenta regia luminosa riesce a indurre nel visitatore. Il percorso in alcuni punti sembra quasi intagliato nello spazio buio.

Le tecnologie medialie inserite nei momenti e nei luoghi appropriati del percorso narrativo riescono a coinvolgere l'ospite sul piano emotivo creando in questo modo una memoria personale della visita.

Tecniche tradizionali ne affiancano altre dallo spiccato grado di innovazione, come nel caso del "Teatro ottico" dove un sistema di proiezione permette di visualizzare i movimenti di due attori, precedentemente registrati, all'interno di un plastico – che in questo caso riproduce un campo di battaglia – dando la reale impressione che essi si muovano nello spazio tridimensionale del diorama. In modo simile "La testa parlante", un'installazione con effetti speciali, permette di sovrapporre le sembianze

Sala 11 "Dopo la guerra. Partire o restare?" (particolare dell'interpretazione artistica sull'emigrazione)





Historiale di Cassino (Frosinone), allestimento polimediale sulla memoria della battaglia di Montecassino ideato e realizzato da Officina Rambaldi SpA. Direttore dell'Historiale prof. Aldo Gervasio

Sala 2 "L'Europa in fiamme" (particolare del "tunnel dei totalitarismi")

di un attore ai lineamenti neutri di una maschera e grazie a una precedente registrazione di animarli per mezzo di un raffinato sistema di proiezioni.

Elemento unificatore che fortemente caratterizza tutto il progetto è la presenza di una vera e propria colonna sonora che accompagna il visitatore lungo tutto il percorso, ponendo ora enfasi ora contrappunto all'esperienza della visita. Brani d'autore e composizioni originali inedite, effetti sonori e spezzoni vocali di documenti d'epoca si intrecciano dando all'ospite la sensazione vera di essere dove si compie l'azione. Immerso.

Un importante elemento, troppo spesso considerato marginale in questo ambito, è la figura della guida. In particolar modo questo è vero negli ambienti espositivi ad alto contenuto tecnologico dove l'accompagnatore è fon-

damentale per la buona riuscita della visita. L'*Historiale* non fa eccezione e, una volta compresa l'importanza di un simile strumento, ogni gruppo viene affiancato da un cicerone. In questo modo entra in gioco l'elemento umano con la sua capacità – che nessuna macchina potrà mai riprodurre – di espandere e contrarre i tempi della visita senza che questo appaia evidente, riuscendo nella difficile operazione di sincronia con i ritmi dell'enorme macchina all'interno della quale si muove, nel pieno rispetto delle esigenze e degli interessi specifici dell'ospite che accompagna, senza superare i tempi previsti per la visita. È così che gli effetti dinamici della regia luci o l'avvio di alcuni contributi audio sembrano rispondere ai movimenti della guida e non viceversa, umanizzando un sistema che diversamente sembrerebbe freddo e sempre uguale.