



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

70 Utopie fatte

72 Il "senso" della materia

76 News

78 Design multitasking

79 Terra e Luce

82 Uno nessuno
e centomila



Utopie fatte

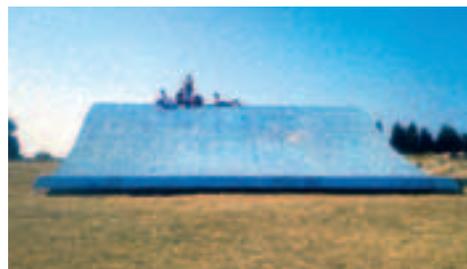
di Antonino Saggio

Sono andato a Tusa a parlare con Antonio Presti, il fondatore di Fiumara d'Arte e dell'Atelier del Mare (*On&Off* in «L'architetto italiano» n. 22-23). Avevamo bisogno di parlare uno con l'altro senza intermediari e senza filtri: confrontarci sui progetti, sui desideri, sulle utopie da realizzare come Presti le chiama.

Innanzitutto "utopie da realizzare" è un bel termine, molto appropriato al caso specifico. Le azioni che ha già creato sarebbero imprese in altri lidi, ma in terra di Sicilia il valore è più grande, perché maggiori e più intensi sono stati i rischi.

Per esempio non è una utopia realizzata quella di Fiumara d'Arte? Grandi opere, forti sculture di deciso impatto, segni ed emblemi che quando uno le incontra dice: «Ma caspita, questo è il giusto, questo è il bello!».

Ebbene come sapete queste grandi opere nel paesaggio non si sono realizzate nelle bucoliche vallate nordiche, ma in terre aspre e dure, terre di civiltà in lotta e contrasto ma anche avviluppate in un amalgama millenario. È proprio in Sicilia che opera Presti, che combatte e inventa, che realizza e protegge il complesso monumentale di Fiumara d'Arte sin dal 1986. Le grandi opere (da Consagra a Nagasawa, da Festa a Lanfredini e Schiavocamo) possono spingere se viste in fotografia a dividere il capello in quattro del *déjà vu*, ma se ci si va veramente e le si annusa con lo spazio loro e con il paesaggio



loro, il visitatore ne esce smosso, e si interroga e li interroga i grandi *dolmen* contemporanei.

Bene, dicevamo che questo mondo di grandi opere non è affatto un'utopia ma esiste, è stato fatto, lancia i suoi enzimi nel paesaggio e nella società.

Per esempio arrampicandosi in uno di questi paesi montagnosi, si scopre *Energia mediterranea* di Antonio Di Palma: un'onda blu in





cemento armato distesa sul paesaggio. E sull'onda stanno arrampicati sei o sette *teenager* che respirano e scherzano e stanno proprio lì a vivere il tardo pomeriggio. Certo si avrebbe voluto che declamassero Shakespeare o almeno Quasimodo vicino ai resti megalitici che sono accanto all'onda, invece di parlare ai cellulari, ma forse va bene anche così. Sono belli e giusti loro, insieme al segno dell'onda in cima alla montagna.

Tornado a Presti abbiamo parlato dei suoi progetti in corso: innanzitutto l'azione a Librino (questo quartiere negletto di Catania). L'idea forza è che "Librino è bello" e si realizza attraverso le gigantografie dei suoi abitanti sulle facciate cieche degli edifici e magari, e ne abbiamo parlato, anche con una delle foreste vegetali di Miguel Chevalier che Presti ha conosciuto dalle nostre pagine (*On&Off* in «L'architetto italiano» n. 19). Accanto a queste azioni stanno per realizzarsi una serie di opere sia di artisti che di bambini lungo il viadotto di 3 km che segna un margine del quartiere. Viadotto che attualmente è crisi e ferita aperta, ma che attraverso questa opera collettiva si trasforma in porta di accesso e di riscatto. Presti ha scoperto che gli interlocutori più bravi e attenti ai suoi progetti stanno nelle scuole, e gli alunni elementari (i più vivaci e quelli che fanno più domande) quelli delle

medie e quelli dei licei sono coinvolti a migliaia in queste imprese. Un grande forno è stato organizzato *in loco* e le terrecotte di 3 m di altezza si stanno cocendo, tra paure e ansie, tra fatiche e gioie, ma saranno lì in autunno! Poi mi ha parlato di Oreto, questo torrente fiume che da Monreale si butta a precipizio verso Palermo. Ma nella sorgente dell'Oreto ci sarà una grande arca lunga 200 m. Un'arca realizzata con i resti delle barche dei clandestini che arrivano in Sicilia. Il progetto è molto più complesso, ambizioso e circolare, ma gli elementi entrano tutti in gioco: l'azione sociale, il nuovo sbarco, il coinvolgimento attivo dei giovani eccetera. E poi ancora un'altra idea progetto, quella del tempio, la realizzazione cioè di un grande tempio itinerante che a partire da un cratere del vulcano dell'Etna si sposti mano a mano nelle città della Sicilia. Un progetto ambizioso, complesso, ricco, affascinante che si dovrà fare nei prossimi anni, come si è fatta la Fiumara d'Arte o L'Atelier sul Mare oppure Librino o il treno dei poeti, perché l'unica ribellione possibile, l'unica dignità possibile è quella del fare e del creare: non bloccarsi, non farsi bloccare, andare avanti regalando la propria esistenza e la propria resistenza. Che sono due parole che si assomigliano tanto, sono due parole così vicine l'una all'altra, no?

Antonio Di Palma, *Energia mediterranea*, 1989, Fiumara d'Arte a Motta d'Affermo, Messina (foto di Antonino Saggio)

I "senso" della materia

In bilico tra reale e virtuale

di Rosetta Angelini

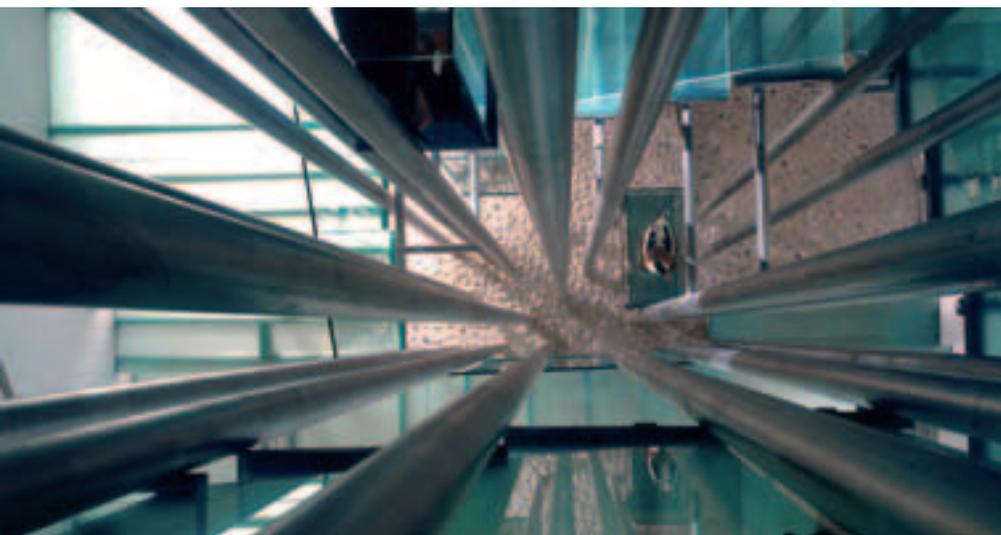
Museo del Fiume a Nazzano, Roma, 2000. Vista della scala con il "canneto" di acciaio e le teche di cristallo (design: Susanna Ferrini, Piero Fumo, Paolo Monti, Roberto Rosati, Laura Rossi, Davide Sani, Antonello Stella; team: Dante Cecili, Francesca Federici, Birgit Dittmar, Paolo D'Addato, Mauro Mazzarelli, Paola Pozzorini, Lorenza Scalia)

Come si fa a rendere immateriale ciò che è fatto di materia? È questo un paradosso che n!studio, il gruppo di architetti fondato da Susanna Ferrini e Antonello Stella che opera con continuità a Roma dall'inizio degli anni Novanta, riesce sempre ad innescare. E che diventa parte strutturante del loro modo di progettare. Come la materia si fa spazio è pratica ben nota, ma come la materia crei uno spazio ambiguo, sospeso, fluttuante, allusivo, carico di movimenti imprevisi invece che di sicurezze solide è tutt'altra questione. Questa materialità immateriale e allusiva, n!studio la costruisce attraverso la ricerca approfondita dei due elementi chiave della miscela. Da una parte la ricerca delle molteplici relazioni di uno spazio inteso quale ambiente in continuo movimento, dall'altra un "senso" della materia, che viene interpretata come viva e mobile. L'esito naturalmente è una oscillazione dei confini realtà-verità che l'architettura trasmette e una ricerca di sensazioni-emozioni legate all'incrociarsi sul filo della esperienza di mille informazioni fluttuanti moltiplicate dagli spazi, dalle trasparenze dai rimandi a configurazioni sempre fluide e interconnesse. E se volessimo, nei nostri tempi elettronici e digitali, sostenere che realtà è uguale materia e immateriale è uguale a virtuale è chiaro come questa ricerca di percezioni fluttuanti di n!studio faccia ormai parte integrante del nostro "paesaggio mentale" e della nostra esperienza quotidiana. Il campo degli allestimenti realizzati da n!studio, di cui esclusivamente qui ci occupiamo per esemplificare, tenta appunto di forzare il limite di percezione tra reale e virtuale. Nell'allestimento per il Museo del Fiume a Nazzano, quello che si è voluto realizzare sono proprio

le percezioni, le sensazioni suscitate dall'acqua quando questa penetra nell'intimo della propria stessa natura: la trasparenza, le proprietà di riflessione, la sospensione, i suoni, il suo colore-non colore, la sua immaterialità. Il visitatore che vede questa idea di acqua che si autointerroga sulle proprie diverse condizioni si sente come immerso in un ambiente fluido. Un ambiente in cui le stesse teche di cristallo con esposti gli animali acquatici sembrano galleggiare, sospese e leggere e si dispongono come fossero le note musicali di un pentagramma lungo un "canneto" di tubolari di acciaio. Perdono così la loro funzione statica di contenitori-scatoia, di chiusura e di isolamento, per aprirsi e interagire con il visitatore animate da una disposizione ritmica e dinamica.

Al primo piano, anche le pareti del museo lungo le quali è esposta parte della fauna e flora acquatica perdono la loro matericità. Grazie infatti alle superfici di vetro acidato che le rivestono, si aprono agli osservatori i diversi ambienti fluviali attraverso icone-finestre che, mediante una controparete di cristallo retroproiettata, sembrano sospese all'interno di un ambiente rarefatto, inconsistente, come fatto di vapore acqueo. La materia di nuovo sembra annullarsi o meglio la sua percezione tattile perde tutte le proprie caratteristiche intrinseche come: peso, massa, spessore, grana. Tutto è ancora visibile e percepibile ma, è come se avessimo la sensazione che allungando una mano per toccare, non trovassimo nulla.

La materia cambia e si trasforma non solo quando entra in contatto con gli agenti naturali quali: sole, acqua e vento, ma anche quando si relaziona con quei dispositivi tecnologici in grado di aumentare le nostre percezioni. Nell'allestimento per Casa Artusi a Forlimpopoli, un ex convento è stato trasformato per accogliere al suo interno una serie di attività, distribuite su quattro livelli: un ristorante, una scuola di cucina, una biblioteca, uno spazio per esposizioni temporanee, il tutto dedicato al famoso gastronomo Pellegrino Artusi. Qui, luci a LED, sensori e l'utilizzo di vetri opachi, serigrafati e trasparenti rendono questo viaggio nel gusto e nel tempo un'esperienza fortemente sensoriale continuamente in bilico tra reale e virtuale, tra dentro e fuori. Infatti, il percorso ha inizio proprio dall'esterno dal grande cortile rettangolare dove la pavimentazione in pietra serena è ritmicamente interrotta da fasce di vetro acidato che, dal porticato, tamponato con lastre di vetro, si prolungano oltre lo spazio interno, quasi a voler suggerire, svelare gli ambienti che sono dentro e invitarci





Museo del Fiume a Nazzano, Roma, 2000. Vista delle teche espositive al primo piano

Museo Casa Artusi, Isolato dei Servi, Forlimpopoli, Forlì, 2007. Vista del cortile esterno (*design*: n!studio Susanna Ferrini, Antonello Stella architetti associati; *collaboratori*: Davide Gamba, Giulia Scaglietta, Simone Bove, Gabriele Misso, Stefano Battaglia)



Museo Casa Artusi, Isolato dei Servi, Forlimpopoli, Forlì, 2007. Vista interna del porticato



Mirroring the Age (2005) e *Great Civilizations* (2006), Beijing World Art Museum, Pechino. Vista interna del percorso museale con le due superfici contrapposte (design: Susanna Ferrini, Antonello Stella con Giovanni Bullian; team: Simone Bove, Stefano Battaglia, Mariangela Corsi, Sara Ferrazzoli, Gabriele Misso, Tiziana Monti, Loris Rossi, Paolo Rossi, Giulia Scaglietta, Teresa Zanaria)

a entrare. Di notte, le stesse fasce di vetro che segnano il pavimento si illuminano dando vita a un "salotto" senza soffitto.

Sotto il porticato si è contemporaneamente dentro e fuori perché da lì inizia un nuovo viaggio, tra presente e passato, tra l'essere lì in quel momento e poter leggere testi e ricette storiche che si svelano illuminandosi, mediante sensori di prossimità, solo al passaggio del visitatore.

All'interno, dove le diverse attività e quindi i diversi ambienti sono resi unitari dall'utilizzo degli stessi materiali quali: acciaio, cristallo e la pietra per le sole superfici orizzontali, si percepisce leggerezza e rarefazione, ancora la materia è portata alla sua essenza o meglio al suo "senso", il senso delle possibili n fattoriale configurazioni. Flessibilità e modularità di assemblaggio sono invece le caratteristiche principali del sistema di allestimento realizzato da n!studio per il primo World Art Museum in Cina, nel China Millennium Monument, che richiedeva esplicitamente un progetto in grado di adattarsi alle differenti esposizioni. L'allestimento, che ospitava come prima mostra una vasta selezione di capolavori provenienti dai musei fiorentini e che intendeva

promuovere gli scambi culturali tra Italia e Cina, si articola all'interno di uno spazio omogeneo, il cui andamento ad anelli concentrici, continuo e uniforme, è interrotto e reso imprevedibile dal gioco di linee spezzate, di concavità e di convessità, di nicchie e di curve che stravolgono lo spazio originario creando una tensione quasi palpabile. L'allestimento in questo caso perde la sua natura di provvisorietà-temporaneità, di elemento contenuto o integrato per diventare esso stesso spazio architettonico. Lungo il percorso, ancora una condizione di bilico, si percepisce infatti il "dialogo" tra due situazioni contrapposte una immateriale e leggera costituita da una superficie di PVC luminescente, che riporta il racconto storico e geografico delle opere con serigrafie e proiezioni, e l'altra, più solida e materica, costituita da pannelli di acciaio inox che contengono le nicchie e le teche espositive di cristallo opalino.

Sono invece ancora pochi, impalpabili ma significativi segni quelli che caratterizzano l'allestimento per la mostra fotografica di Ugo Mulas al Museo MAXXI di Roma. Gli occhi e i volti di personaggi famosi vibrano sospesi



lungo fasce bianche, linee di luce spezzate realizzate in fibre ottiche integrate nel pavimento segnano e orientano il percorso del visitatore, mentre pannelli bianchi sospesi schermano gli ingombranti pilastri, il tutto avvolto in un involucro completamente buio. Ancora un effetto di sospensione, di immaterialità o meglio di quella immaterialità fatta del "senso" della materia dove reale e virtuale, dentro e fuori esprimono una condizione di bilico, quindi dinamica, in cui l'azione espressa è quella del "passaggio" ovvero quella della nostra immaginazione.

Nel recentissimo allestimento della propria mostra personale *Pensare la materia* i due elementi del reale e del virtuale ancora si combinano e si intrecciano. Da una parte un lungo nastro di tela retroproiettabile che fa entrare in tensione lo spazio e richiama le tele dei viaggi o le pergamene srotolate della storia, dall'altra, a contrappunto, i plastici delle opere. Un continuo rimando tra realtà e apparenza, tra solidità e leggerezza, tra materialità e leggerezza, tra progetto e realizzazione che dello studio romano sta diventando tema di crescente interesse e di una affermata maturità espressiva.



Ugo Mulas: vent'anni d'arte in una mostra. La scena dell'arte, MAXXI, Roma, 2007. Vista interna dello spazio (design: Susanna Ferrini, Antonello Stella; team: Stefano Battaglia, Simone Bove, Paolo Bellisario, Francesca Fontana; lighting design: Carolina De Camillis, Riccardo Fibbi)

Mostra personale *Pensare la Materia*, Galleria di Architettura "come se", Roma, maggio-luglio 2008 (design: Susanna Ferrini, Antonello Stella; team: Stefano Battaglia, Simone Bove, Fabrizio Romano, Anna Hollstein, Francesca Viglione; in collaborazione con: Artiser; lighting design: Carolina De Camillis e Riccardo Fibbi)

Il riflesso del senso

Le nuvole, si sa, sono le protagoniste indiscusse della ricerca artistica e architettonica del XXI secolo, a partire dall'ormai storico *Blur Building*, il padiglione espositivo temporaneo creato da Dille+Scofidio per lo *Swiss Expo 2002*, sulle sponde del lago Neuchâtel a Yverdon-les-Bains. Opera che ha segnato «una nuova alleanza tra architettura e natura» e ha aperto la strada al «paradigma per l'architettura dell'informazione» (A. Saggio), concretizzando il concetto d'interattività architettonica. Nuvole di dati, nuvole di tag, nuvole di metafore e, soprattutto, nuvole d'interconnessioni emotive tra luoghi e sensi lontani: numerose, oggi, sono le sperimentazioni nei territori di confine fra arte e tecnologia, a varie scale estetiche, concettuali e dimensionali. Non poteva mancare l'apporto del MIT Mobile Experience Lab – capitanato da Federico Casalegno – con una creazione presentata a Firenze, dal 18 al 21 giugno 2008, nel mondo patinato di *Pitti Uomo*.



The Cloud, installazione artistica interattiva del MIT Mobile Experience Lab (18-21 giugno 2008), Firenze

Una misteriosa presenza luminescente ha, infatti, animato la *reception* della Fortezza da Basso: un addensamento di materia interstellare o il seme gigante di una pianta siderea o, forse, una forma di vita a noi sconosciuta? Ancora e sempre una nuvola, *The Cloud*, tratteggiata da una lanugine interattiva di 15.371 fibre ottiche indirizzabili singolarmente e attivate da centinaia di sensori. Si lascia accarezzare, come un piccolo organismo alieno, e reagisce alla presenza dell'uomo con allegria curiosità. Emette, dapprima, timidi bagliori, segnalando al visitatore la propria attitudine empatica, poi si lancia in un vivace dialogo, fatto di esplosioni di luce e colore, interazioni sonore e animazioni grafiche. Ciascuna fibra ottica costituisce, infatti, un *pixel* mobile tridimensionale che insegue fisica-

mente il tocco delle mani, rappresentando, in tempo reale, lo spazio del senso tattile attraverso infinite combinazioni visuali/formali ed echi reattivi. *The Cloud* riflette, così, l'ambiente vitale intorno a sé, nella misura in cui l'ambiente stesso mostra di percepire la sua esistenza. La struttura di supporto della nuvola, in fibra di carbonio e vetro, cristallizza in un istante l'immagine di una massa liquida in movimento, evocando formalmente la dinamica dei flussi d'informazioni interconnesse, incentivate dalla piattaforma di sviluppo *open source* del progetto che invita gli utenti a costruire un territorio comune di creazioni interattive in continua evoluzione.

Sito web: <http://thecloud.ws/>

Un campus fra natura e città

Laura Spinadel, fondatrice dello studio BUSachitektur, basato a Vienna e Siviglia, ha conquistato la giuria del concorso pubblico per il *masterplan* dell'Università delle Scienze Economiche di Vienna. Il suo progetto è stato scelto, infatti, tra le 22 proposte presentate, grazie a una lettura integrata delle tessiture storico-urbanistiche della capitale austriaca che ha portato a un'interpretazione tutta europea del concetto di *campus* americano. L'università sorgerà tra il parco ricreativo Prater, a pochi passi dalla grande ruota panoramica, e l'area espositiva Messegelande, ricucendo le aree verdi a sud-est con gli snodi cruciali della città, in un con-



Masterplan dell'Università delle Scienze Economiche di Vienna, BUSachitektur, Vienna (BUSachitektur ©)

tinuum spaziale e temporale che condensa gli strati concettuali della storia architettonica e della vita urbana più recente, sostenuti dalle interconnessioni fisiche dei transiti metropolitani. Quasi un innesto, dunque, fra natura e centro abitato che lascerà fiorire, prima dell'inverno 2012/2013, un luogo di studio e conoscenza a cavallo tra culture complementari e orientamenti ambientali non lineari.

Sito web: www.busarchitektur.com/

Cultural Experience Design

Una disciplina trasversale connette, oggi, il *design*, l'*information technology* e la fruizione del patrimonio artistico e culturale. La protagonista è Roma, con le filigrane di stratificazioni storiche e i progetti d'architettura contemporanea, le accademie e le relazioni internazionali, le narrazioni turistiche e quelle cinematografiche. Gli attori futuri sono esperti di comunicazione, *design* e *management* con una formazione multidisciplinare. È la proposta innovativa del *Master in Cultural Experience Design and Management* – promosso dalla Domus Academy e dall'IRFI Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma – che ha esordito pubblicamente a maggio con la presentazione dei lavori del *workshop* conclusivo dal titolo *L'Elaborazione dell'Esperienza*, diretto da Andrea Genovese, con la collaborazione di Claudio Moderini e Mattia Darò. La linea progettuale descrive interventi *light* che mirano a far affiorare le diverse ricchezze culturali compresenti nei molteplici *layer* emozionali della città: *La scultura si racconta* intende intensificare la conoscenza della Galleria Borghese attraverso tecnologie interattive che accrescono l'esperienza della visita alle storiche sale; *Countless journeys above the sky* integra la fruizione del nuovo ascensore panoramico del Vittoriano con il concetto di *augmented reality* e di memoria dell'esperienza; *Museo diffuso ArTOUR* crea una piattaforma partecipativa che, con l'aiuto di scenari inconsueti e creativi, raggiunge un maggiore coinvolgimento del pubblico nella divulgazione del patrimonio artistico non incluso nelle esposizioni ufficiali. Sito web: www.masterculturalexperiencedesign.com/



Countless journeys above the sky, progetto elaborato all'interno del *workshop* *L'Elaborazione dell'Esperienza*, *Master in Cultural Experience Design and Management*, Roma

Visione tattile

L'antico legame di residenza fra terra e sensi conserva ancora il ricordo tattile delle mani nude sul corpo roccioso della caverna. E la serie lapidea *Hyperwave*, ispirata a



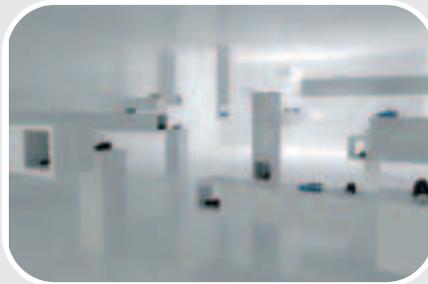
Stone & Marble Hospitality. Il design degli spazi collettivi dell'hotel, Abitare il Tempo e Marmomacc, allestimento di Vincenzo Pavan, Pongratz Perbellini Architects e Fabrizio Mirandola (Pongratz Perbellini Architects ©)

forme e processi naturali, restituisce proprio l'emozione della pietra modellata da acqua e vento, attraverso un *design* rivoluzionario e una tecnologia avanzata di produzione in 3D, realizzata con macchine a controllo numerico. Il progetto, segnalato nel prestigioso *Premio Compasso d'Oro ADI XXI Edizione 2008*, nasce dalle ricerche del prof. Christian R. Pongratz presso la University of Texas di Austin e dagli studi per la realizzazione del *mock-up* de *La Grotta*, portati avanti da Pongratz Perbellini Architects, in collaborazione con la ditta Fratelli Testi. La brezza azzurra – *Breeze Azul* – incide, così, le tracce di un soffio esotico nel marmo acquamarina del Brasile, mentre la pietra liquida *Stream* si scioglie nella memoria delle dita che sfiorano lo specchio del mare; *Dunes*, invece, viaggia nello spazio e nel tempo, e si tramuta in sabbia, dissolvendo in un istante il suo stato solido nelle onde del deserto. Allo stesso modo può accadere che la polvere del cristallo di Boemia prenda vita in un fondale di quarzo resina traslucido e trasporti la *reception* di un hotel direttamente nell'aurora fiammeggiante di una galassia lontana. Sito web: www.pongratz-perbellini.com/

Minotauro smart

La relazione natura/architettura/informatica è alla base della mutazione radicale degli attuali processi progettuali. Questa nuova geografia metaforica coinvolge, chiaramente, il cosmo della città, con i suoi scenari culturali interconnessi, le sue trame fisiche e virtuali, le sue dimensioni temporali sovrapposte. Caterina Tiazzoldi, *designer* e ricercatrice alla Columbia University di New York, decide, così, di portare nell'antro lussuoso di uno *shoe store* della *city* le sue *Parametric Stalactites*, una selva di stalattiti di ghiaccio parametrico che emergono dal suolo, dal cielo, ma anche dalle

superfici laterali, sino, in teoria, a saturare completamente lo spazio conquistato con la propria riproduzione combinatoria. Ne discende un candido labirinto tridimensionale in resina lucida che disgrega la percezione spaziale e ribalta le canoniche coordinate volumetriche, suggerendo il piacevole disorientamento di un sogno matematico a n dimensioni, in cui niente si può dare per scontato. Con l'ausilio di un unico modello digitale, si possono, infatti, sperimentare infinite configurazioni, assemblando una sequenza di tessere di 45 x 45 cm che, con un diverso parametro di estrusione, si adattano alle esigenze di ogni ambiente progettuale. La vivace complessità urbana incontra, dunque, il mito di un Minotauro *smart* e congiunge i fenomeni naturali ai luoghi del corpo virtuale. Sito web: www.tiazzoldi.org/



Parametric Stalactites (Caterina Tiazzoldi ©)

Karl Marx Bonsai

Siamo a Berlino, lungo la Karl Marx Strasse, nell'affascinante area multiculturale di Neukoelln: ai piedi di un albero secolare, si è formata, come per incanto, una grande bolla sensoriale, un integratore di sostanze emotive che nutre le radici della città. Questo in-vaso è un originale spazio pneumatico creato da Plastique Fantastique – Marco Canevacci, Markus Wüste, Pietro Balp – che può generare, nell'arco di pochi minuti, una micro oasi visionaria. I passanti, inghiottiti dalla dimensione temporanea dell'installazione, abbandonano le ordinarie percezioni urbane e si ritrovano nella levità di un mondo sospeso. Luce e suono si trasfigurano nell'addizione ottica/cromatica della pellicola di plastica e nei sofisticati dispositivi di spazializzazione dei rumori ambientali, guidati dalla magica sceneggiatura sonora di Lorenzo Brusci. I visitatori, rapiti dall'atmosfera fantastica, si librano nella sorpresa dei sensi e lanciano amabili provocazioni a chi è rimasto fuori dal fuoco perpetuo delle emozioni.

Siti web: www.plastique-fantastique.de/
www.soundexperiencedesign.com/browser.html



Karl Marx Bonsai, installazione urbana temporanea di Plastique Fantastique, Lorenzo Brusci, Marco Barotti (Plastique Fantastique ©)

Occasioni progettuali

AIA Young Architects Award
Sito: www.aia.org/awards_aianational
Scadenza: 10 ottobre 2008

The Spanish Ceramic Tile Manufacturers' Association (ASCER)
VIIth Tile of Spain Awards of Architecture and Interior Design
Sito: www.spaintiles.info
Scadenza: 31 ottobre 2008

The American Academy in Rome
Rome Prize 2009
Sito: www.aarome.org/
Scadenza: 1 novembre 2008

The Chicago Athenaeum: Museum of Architecture and Design, Metropolitan Arts Press
The International Architecture Awards 2009
Sito: www.chi-atheneum.org/
Scadenza: 1 dicembre 2008

09 Skyscraper International Design Competition
Sito: www.evolo-arch.com/
Scadenza: 12 gennaio 2009

D

esign multi tasking

di Marta Moccia



Agglomerati urbani, reti invisibili, dispositivi pervasivi. Gli ambienti in cui viviamo sono stratificazioni di sistemi materiali e immateriali, che spesso rimangono sfondi statici di ritmi sincopati da sovrapposizioni e mescolanze di processi della contemporaneità. La quantità di stimoli, generati dal sistema tecnologico che ci circonda, sollecita a un adattamento contestuale e favorisce, gradualmente, una predisposizione culturale al *multitasking*. Come i computer che gestiscono simultaneamente diversi compiti e mansioni, anche gli abitanti della città contemporanea tendono a sviluppare sempre più l'attitudine a svolgere contemporaneamente diverse attività appropriandosi di una modalità di esecuzione propria degli oggetti elettronici. Nonostante le sovrapposizioni e ibridazioni dinamiche di processi e attività siano caratteristiche endemiche della nuova *fast-changing society*, ormai presenti nelle matrici comportamentali e culturali, le tendenze nella progettazione degli spazi e degli oggetti di uso quotidiano restano però spesso ancorate a un approccio scarsamente flessibile. Ma sono proprio la flessibilità e la molteplicità d'uso e di configurazione le risposte che il *design* può dare per la trasformazione degli ambienti urbani e domestici in contesti elastici e al contempo confortevoli.

La poltrona *Punto G*, che qui presentiamo, appartiene a una nuova generazione di arredi,

arredi appunto *multitasking*: è un prodotto che associa la seduta classica ad altre prestazioni ed è composto da una seduta e un *pouf* a sezione trapezoidale che, a incastro, danno forma a un quadrato perfetto. È allo stesso tempo una poltrona con poggiatesta, un tavolo, una libreria; un oggetto che, intrecciando usi diversi e assimilando i comportamenti attuali, realizza nuove condizioni di *comfort*. Chi è stanco delle solite poltrone e non vuole rinunciare a comodità e funzionalità condite da un tocco di ironia troverà la proposta di Giovanni Bartolozzi (che ha fondato con altri soci la Soqqadro Art Design Limited a Londra e in questa città ha presentato in anteprima questa linea) divertente e sofisticata.

Ispirandosi semplicemente alla sagoma di una "G" e lasciando spazi vuoti al suo interno, il progettista ha dotato questo elemento di *design multitasking* di una briosa funzionalità necessaria a far vivere spazi grandi e piccoli. Creando oggetti di *design* che non si fermano alla sola superficie, ma che si arricchiscono di contenuti e qualità funzionali, Soqqadro delinea una strada per il *design* che ibrida le funzioni degli oggetti tradizionalmente conosciuti e trae da questo procedimento una nuova estetica. Per «rinsanguare gli oggetti della nostra quotidianità attraverso un continuo processo di lettura dei comportamenti e degli stili di vita di oggi».



In alto: Giovanni Bartolozzi, molteplicità d'uso della poltrona *Punto G*, Firenze, 2008 (www.soqqadro-ad.com)

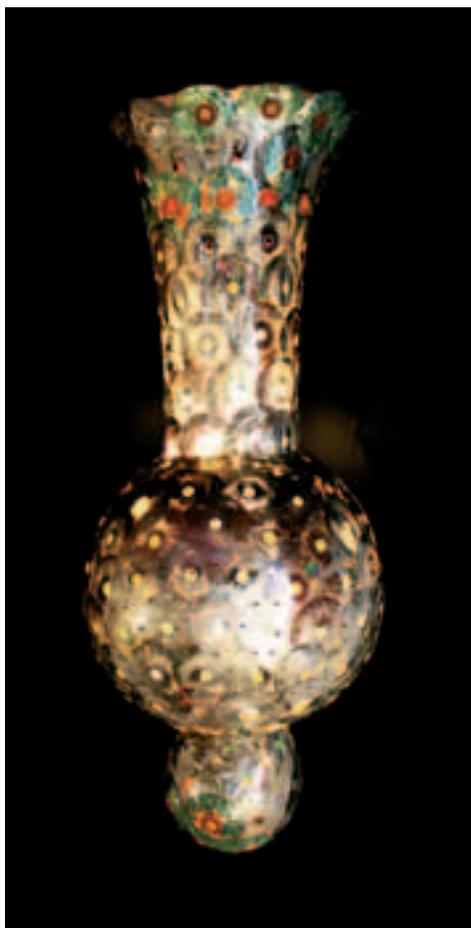
In basso a sinistra e a destra: *Punto G* (foto: studio++; set builder: DstuDioD)



La luce abbagliante dell'Etiopia e quella cristallina della Provenza: l'arte di Francesco Rimondi congiunge passato e presente, natura e tecnologia, fra silhouette ancestrali e nuovi movimenti nello spazio.

Il cuore luminoso della Provenza cela un innovativo progetto, ad ampio raggio culturale, promosso dall'Institute of Ecotechnics e incluso nel programma *Ecofrontiers*: dal 1975, infatti, la dimora signorile Les Marroniers, restaurata e trasformata in un centro congressi, ospita eventi, simposi, *workshop* e progetti di residenza temporanea che mirano a diffondere lo sviluppo e l'applicazione di «un'ecologia della tecnica e di una tecnica dell'ecologia». Attraverso la rigogliosa tenuta di sei ettari è stata creata, inoltre, un'area esperienziale per studiare i principi olistici complessi che informano la vita di un'oasi agricola ecologica, tra le essenze e i colori del bioma mediterraneo.

Parte da qui il mondo variopinto e gioioso dell'artista Francesco Rimondi che cura e dirige,



Cd vase with light, Owl, Champagne Bubble
(© Rimondi Art)

insieme a Molly Augustine, il centro di Le Maroniers. Del resto l'*ecotechnics* è una disciplina che si accorda perfettamente all'immaginario creativo delle sue sculture e dei suoi dipinti. Dall'Africa all'Italia, dai Paesi dell'Oriente al Messico e all'Arizona, Rimondi accoglie i riverberi di memoria di nature vissute e remote, ibridandole alla materia quotidiana di un sistema vitale sedotto dalla carica irrefrenabile delle tecnologie elettroniche.

Passato e presente s'incontrano, così, in un'estetica dinamica che rivela molti livelli di emozione e di visione. Se l'infanzia in Etiopia porta con sé il sole e le tonalità accese dei fiori tropicali, i dolci paesaggi della Francia meridionale infondono un'aura fresca e cristallina, quasi liquida, mentre i resti appena dismessi di ruvide esperienze tecnologiche vanno a costruire forme archetipe o sbocciano in estrosi congegni/*bouquet*.

Nell'arte di Rimondi la tecnica dell'assemblaggio abbandona l'intento provocatorio e il retrogusto amaro, e a volte quasi malinconico, che ne accompagna l'evoluzione, dal Dada al Nouveau Realisme, sino alle opere contemporanee. Il processo non lineare di accumulazione si rianima, invece, con Rimondi, alla ricerca di una nuova identità. I detriti della tecnologia, ormai esausti, si lasciano trasportare, verso suggestioni primordiali e stratigrafie ritrovate. Nei suoi oggetti/sculture non c'è scetticismo, ma un allegro spirito di rinascita e di ricongiunzione ai cicli naturali. E se ogni energia che si libera lascia una traccia, l'esistenza errante di questo artista si ricompone nel gioco dell'evocazione, tra i luoghi mentali della stratificazione temporale, spaziale ed emotiva della propria storia.

Così, in *Champagne Bubble*, un espressivo arbusto ritorto sostiene appena la sfera di foglie/CD luccicanti che si vaporizza come una bolla di rugiada e sembra quasi prendere il volo, suggerendo un'arcaica danza fra Terra e Luce. Timbri e sensazioni evanescenti, riportate anche sul piano del dipinto *Cocoon*, in cui l'artista cattura un'istantanea rifrazione luminosa, sospesa nell'azzurro assoluto delle radiazioni solari che svelano, simultaneamente, la presenza aerea dei petali e la filigrana profonda delle radici.

Un'antica giara, *CD vase with light*, arde come una rossa lanterna notturna presso un falò esotico, vestendosi in esterno con l'argento delle stelle, mentre l'immagine remota di uno scudo indigeno si

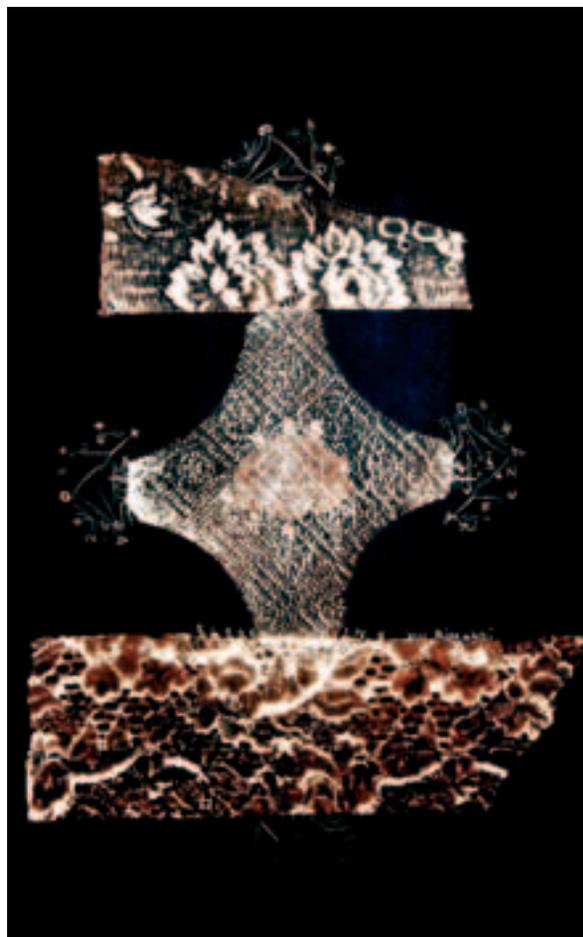
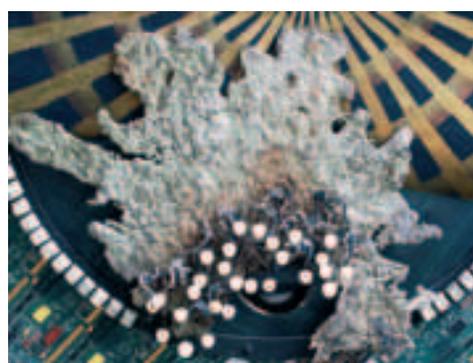
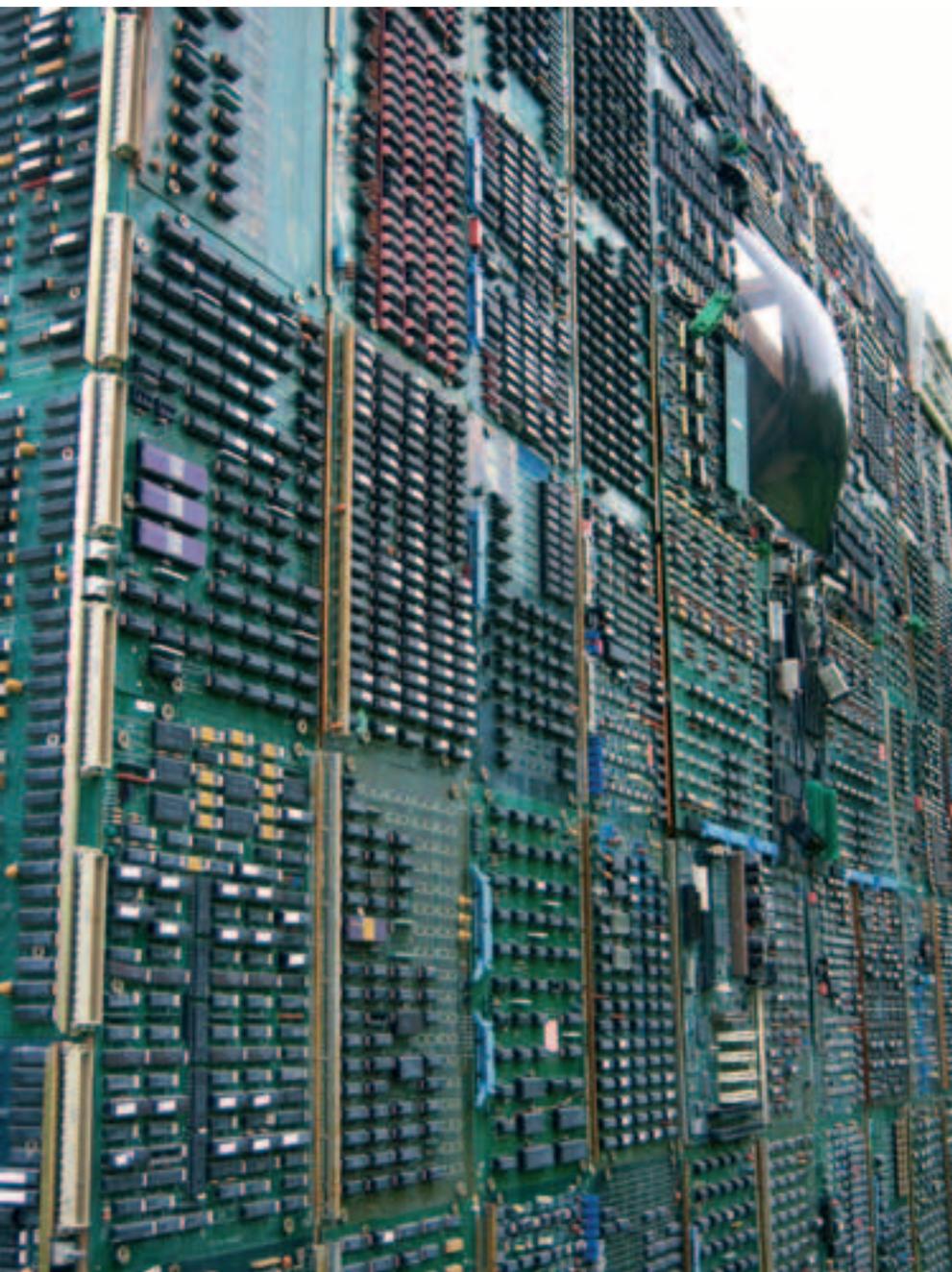
Terra e Luce

Metafore spazio-temporali nella Rimondi Art

di Paola Ruotolo



Sopra da sinistra a destra:
Cocoon, *Bouclier* (© Rimondi Art)
Sotto da sinistra a destra:
Wall of Connection, *Geomagnetic Garden*, *Abbyssinian Cross* (© Rimondi Art)





materializza sulla trama multicolore del quadro *Bouclier*. E quale misterioso messaggio discende dall'*Abyssinian Cross* che splende sullo sfondo scuro della tela?

Altre presenze animate, quasi vive, a volte bizzarre, popolano la Rimondi Art: figure arcane e giocose che richiamano alla mente idoli precolombiani o creature aliene o, ancora, dispositivi alchemici destinati a pochi eletti e, talvolta, scatole magiche. Come la *Reflection Box*, da cui occhieggiano, simili a farfalle variopinte, brandelli di luce impigliati tra le maglie di rudi reti metalliche. Ma lo spazio del sogno, lo spazio sacro, lo spazio simbolico tessono metafore primigenie e futuribili che elidono e incidono tracce di riferimento cognitivo sempre nuove, innescando percezioni dinamiche dei territori interiori/esteriori.

Lontano dal luccichio tremolante troviamo, così,

nella *wunderkammer* artistica di Rimondi, anche una mappa di orientamento, simile a un meccanismo cretese affiorato dal mito di Atlantide: sulla tavoletta quasi antiquaria del *Geomagnetic Garden* prendono forma fioriture di circuiti elettronici e latitudini atemporali che individuano frammenti di continenti sommersi, nel mare emozionale delle memorie simultanee. Fuori, nella quiete del giardino di Le Marroniers, fra verdi teneri e cupi, appare d'improvviso *Future Obelisk*, un *totem* residuale che celebra i rituali di flussi d'elaborazione ormai dispersi. Più in là, come un lacerto archeologico di mura ciclopiche, rinvenuto durante il salto in dimensioni parallele, *Wall of Connection* attesta la presenza di una rimozione, attraverso la forza d'informazioni mute che vivono altrove e l'iconicità pura d'immagini volatili, evocate dentro lo schermo buio, che indulgono al desiderio di mutazioni frattali e d'interconnessioni dinamiche di dati, rinnovate nello scambio perpetuo delle energie vitali. E i pezzi di circuiti elettronici, le tastiere dismesse, i CD fratturati, tutti i reperti fisici dell'attuale cultura dell'informazione e del consumo, invece di restare inerti, come puri residui da macero, cominciano a ballare nella notte per aprire nuove suggestioni e nuove speranze. Forse un computer a manovella accenderà anche la notte di un bambino, laggiù in Etiopia.

Sito web: www.rimondi-art.com

Reflection Box one (© Rimondi Art)

Overbrim (© Rimondi Art)

Tirelire (© Rimondi Art)

A destra:

Future Obelisk (© Rimondi Art)



Uno nesuno e cento mila

Ovvero come sperimentare Pirandello ai tempi degli avatar

di Antonino Di Raimo

«Mi sono appena concepito; non ho neanche fatto in tempo a decidere il mio genere, il mio corpo, i miei occhi, i capelli, e tutto il resto, che mi sono trovato qui, a Orientation Island. Mi muovo attraverso i tasti cursore, e ho scoperto che posso addirittura volare, ma devo imparare a interagire con le cose e con gli altri: decidere e comunicare».

R.H. è uno dei circa mezzo milione di avatar attivi per "quel territorio-non territorio", forse un'eterotopia direbbe Foucault, ovvero un luogo nel quale siamo e non siamo, concepito con la funzione di connettere fra loro degli spazi di diversa natura. Questo land è appunto Second Life, una gigantesca e talvolta rudimentale simulazione tridimensionale on-line: mare, isole, edifici e paesaggi fra i quali ci si muove camminando, volando o usando il *teleport* per spostarsi da una regione all'altra. Si tratta di entrare nello schermo quale veicolo di massa, di contatto con questo mondo, attraverso una vita nella scatola, una simulazione interattiva, dove possiamo incontrare anche altre persone, o meglio le proiezioni attraverso le quali gli utenti si creano questa seconda chance. L'avatar è il mezzo per realizzare questo desiderio. Avatar, infatti, termine che deriva dalla lingua sanscrita della tradizione induista, ha a che fare con l'immagine che sceglie un dio quando decide di incarnarsi; così per traslazione metaforica è l'immagine che si sceglie in SL e che si può letteralmente personalizzare, per autorappresentarsi in una situazione on-line. Gli ideatori di questa applicazione, i Linden Lab, specializzati nello sviluppo di ambienti virtuali, hanno così pensato di dare concretezza a questo esperimento da

taluni definito un gioco, da altri qualcosa di molto più importante e tuttora in continua evoluzione. Nelle region di SL, delle isole su cui visitare e acquistare land, gli utenti possono creare contenuti (dei quali si riconosce il diritto d'autore) e poi condividerli o addirittura venderli. Il tutto convertendo la moneta locale, il Linden Dollar, in dollari veri o euro. Una simulazione quindi che attraverso le proprie specifiche modalità, si propone di innescare, fra le altre cose, anche nuove forme di e-business. Il core di questo mondo nello schermo in continua trasformazione è costituito da un lato da un componente server, il simulator, che gestisce gli aspetti legati alla fisica, dall'altro dalla SL-Grid ovvero una piattaforma informatica basata su un'infrastruttura in grado di fornire agli utenti risorse in termini di calcolo e immagazzinaggio dati. L'infrastruttura a sua volta è costituita da un numero di calcolatori di svariata potenza interconnessi che mettono in comunicazione i simulator fra loro.

«Sono un po' timido, ma incontro sempre altri avatar; c'è qualcuno che è molto incuriosito dalla mia immagine, da questo corpo che ho costruito approfittando delle skin offerte gratis in un negozio di moda e che potrò comunque sempre modificare».

Questo infatti ci permette il codice, che attraverso brandelli di informazione riuniti in script, abilita gli utenti a interagire fra loro e con i contenuti: sull'idea stessa di rete gli avatar allacciano rapporti, si recano ad eventi, cambiano il loro aspetto, costruiscono oggetti. Sparse per gli ambienti ci sono delle box acquistabili o gratis: contengono abiti, strumenti o semplicemente dei fogli di benvenuto che informano, non appena ci si reca per la prima volta in una certa regione, su quali ne sono le caratteristiche e anche, in certi casi, i comportamenti richiesti... Etica? Certo. Ci sono posti in SL dove si è ammessi solo per invito, e ce ne sono altri dove vengono consentiti esclusivamente dei comportamenti molto precisi, essendo caratterizzati dal fatto di essere abitati da particolari community. Così in ogni luogo oltre le normali azioni, si possono inscenare altri comportamenti: cliccando sulle poseball, ovvero delle palle colorate in giro un po' dappertutto, potreste ritrovarvi a ballare a ritmo come non siete mai riusciti a fare nella vita vera, casomai vi foste recati in una discoteca.

«Oggi ho incontrato H.Y.; abbiamo discusso sul fatto che c'è un'interessante svendita di case. Lei è sempre più decisa a fare il grande passo, io un po' di meno, anche se avere un posto dove depositare quel migliaio di oggetti che ho

Le immagini di queste pagine sono state elaborate dall'autore dell'articolo



accumulato in qualche mese, non sarebbe male per alleggerire la mia connessione».

Ma stiamo descrivendo SL, poiché siamo in un inserto di una rivista di architettura? Ci interessano forse gli aspetti più o meno creativi di questo, che come tanti è un ambiente tridimensionale? Naturalmente no; non si tratta di questo. Per *On&Off* che si occupa di IT interessa sottolineare quello che succede attraverso una tecnologia di questo tipo in termini di "sguardi sullo spazio". Ovviamente si obietterà, già accade da anni nei videogiochi che ci si possa impersonare nell'*avatar*; dunque dov'è la novità? Il vero *core* di SL sta proprio nel fatto che il nostro *alter-ego* può non solo muoversi avanti dietro, saltare ecc., come anche ciò è possibile da tempo, ma può in più assumere pose, compiere gesti, pensati in vista dell'interazione di più *avatar* fra altri *avatar* in uno specifico ambiente: sono gli utenti che fanno la storia; non c'è trama preordinata in SL. Non è allora la possibilità di aprire una porta o una finestra quando siamo dentro, ma piuttosto quella di autorappresentarsi sia in termini di corpo nello schermo e di comportamenti, la vera chiave. E forse è proprio questa possibilità teoricamente dalle conseguenze infinite ad attirare il mezzo milione di utenti attivi che ancora si danno appuntamento nello schermo, e quei circa 12 milioni registrati anche se inattivi, in un mondo del quale da mesi, vari osservatori profetizzano la fine imminente. Si tratta di una possibilità che riguarda il corpo nella sua interezza, e soprattutto concepito sul rapporto che questo ha con i nuovi *tool*, gli strumenti che possiamo ricondurre alla "Rivoluzione Informatica". *Second Life*, infatti, cerca di dar forma, operando per similitudine col mondo reale, a una delle infinite possibili repliche di se stessi, o proiezioni di sé, attraverso l'idea che è alla base della comunicazione: lo scambio di *informazioni*. Questo scambio viene realizzato ponendo la propria replica in un mondo simulato, uno di quelli possibili, del quale forse l'aspetto rilevante è che vorrebbe essere quello della *seconda vita*. Qui infatti siamo nell'altra *chance*, sul binario parallelo, la seconda dimensione dove sicuramente l'idea del *salto* fra una dimensione e l'altra viene declinata facendo leva sul desiderio di essere qualcosa che nella vita reale non si è voluto o potuto essere, e offrendo una sorta di *magic box* interattiva dove tentare questa possibilità. Tutto questo potrebbe essere solo *pop* se non fosse che sempre più istituzioni sperimentano l'idea di fare di alcune regioni di *Second Life* luoghi

per l'apprendimento e la ricerca, in grado di dare vita a eventi come conferenze, lezioni ecc.: in altre parole nuove forme di *e-learning*. La *Grid*, infatti, offre uno *spazio* pubblico o privato, dove anche le aziende possono immagazzinare dati o condividerli. Quindi si proiettano e si modellano nello schermo le informazioni e la loro continua disponibilità: non testo, non *file*, ma oggetti tridimensionali.

Ma tornando allo spazio, e alle dimensioni cognitive che implica, non è che forse questo sguardo alle spalle del nostro *avatar* sia in grado di svelarci non tanto le attitudini (peraltro già infinite con il solo Internet) quanto la "coscienza" di questi mondi dentro lo schermo? Non si è in grado di rispondere. La seconda vita è per ora una dimensione esclusivamente binaria e giocata sull'*appeal* della dicotomia *Real Life/Second Life*: fra zero e uno per l'appunto. Non ancora *blur*, sfumata cioè fra gli infiniti valori compresi fra l'accesso e lo spento, e fra i luoghi che ne conseguirebbero.

