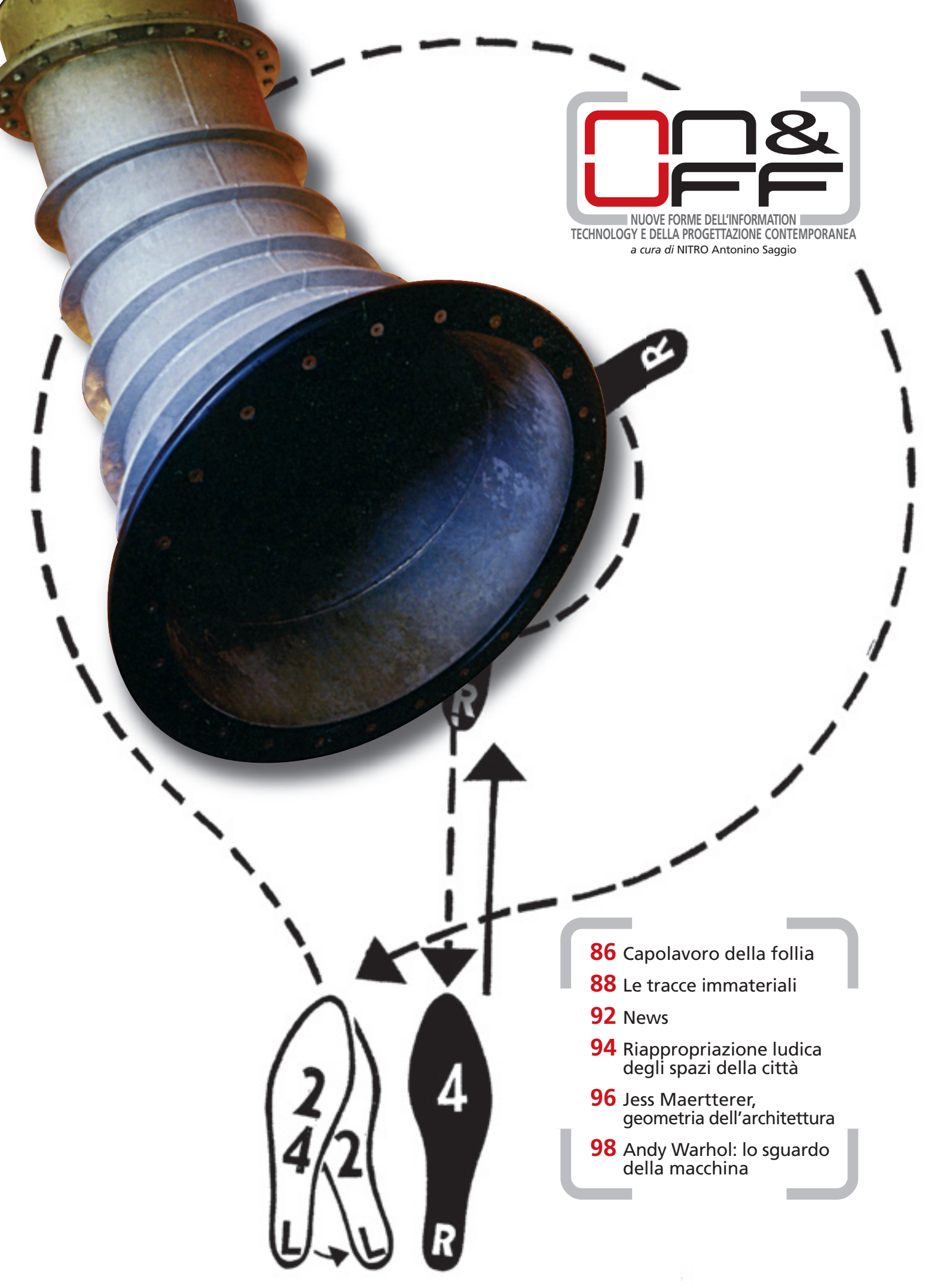
ON & OFF

NUOVE FORME DELL'INFORMATION TECHNOLOGY E DELLA PROGETTAZIONE CONTEMPORANEA

a cura di NITRO Antonino Saggio



86 Capolavoro della follia

88 Le tracce immateriali

92 News

94 Riappropriazione ludica degli spazi della città

96 Jess Maertterer, geometria dell'architettura

98 Andy Warhol: lo sguardo della macchina

Capolavoro della follia

di Antonino Saggio

Nei mesi scorsi si è sollevata una protesta, fino a una interpellanza parlamentare per il caso della Villa del Casale a Piazza Armerina, uno dei siti archeologici più importanti al mondo, patrimonio UNESCO dal 1997. In una parola, invece di operare un recupero e un adeguamento di un capolavoro di restauro archeologico (Franco Minissi, 1957), si propone una nuova faraonica opera dal costo di 25 milioni di euro, pensata, disegnata e dettagliata da uno gruppo di incompetenti. Non entriamo nel dettaglio, dal sito dell'Università degli Studi di Palermo (www.unipa.it/monumentodocumento) si possono seguire le vicende, in costante aggiornamento, e firmare l'appello. Perché *On&Off* vuole occuparsi di questo episodio e perché ritiene fondamentale, allo stesso tempo, presentare alcuni esempi che indicano una strada diversa? Enumeriamo il più brevemente possibile i capitoli del ragionamento. Il primo punto, diciamo così, appartiene al vecchio proverbio "il calzolaio non sa farsi le scarpe". Il sistema dei beni culturali italiani, che è stato ed è ancora una roccaforte decisiva che ha conquistato innumerevoli meriti, ha dimostrato proprio in Sicilia dei limiti gravissimi. Per esempio a Eraclea Minoa si è compiuto uno scempio di notevole proporzioni. Lo splendido teatro di impianto greco che guardava la costa agrigentina è stato coperto con un sistema di tettoie in lamiera e su una impalcatura a tubi innocenti. Ci rifiutiamo di pubblicare questa realizzazione, ma la potete vedere dal link *www.nitrosaggio.net/On&Off.htm*. A Piazza Armerina, da quello che si vede, le cose

andranno ancora peggio. Perché se Eraclea Minoa è un sito di struggente bellezza, oggi distrutto, Piazza Armerina è un autentico tesoro dell'umanità (difficile trovare un luogo della tarda romanità così ben conservato e di così ricco interesse). Ora che proprio il Ministero dei Beni Culturali possa farsi tramite o garante di questa operazione suscita allarme.
Il secondo capitolo è il ruolo ostativo che spesso le nostre soprintendenze esercitano. Proprio a Roma, per esempio, uno dei più bei progetti di Sandro Anselmi fu bloccato dalla Soprintendenza perché, forse, nel sottosuolo, vi erano dei resti! Ma i casi sono troppo numerosi per essere ricordati e molti qualificati progettisti possono rammentare le proprie stesse esperienze. Come nel caso di Piazza Armerina in cui Mario Bellini, Lucio Trizzino, Guido Canali sono stati tutti (!) messi in disparte per affidare incarichi o pseudo incarichi a uffici tecnici o a progettisti molto poco qualificati, come si può vedere a Eraclea Minoa. Proprio l'articolo che segue e che deriva da una elaborata tesi dottorale su questo argomento, mostra strade positive in cui archeologia e architettura si combinano ancora felicemente come la tradizione italiana che i Carlo Scarpa, i Franco Albini, i BBPR e i Franco Minissi (per citare solo i principali) hanno indicato a tutto il mondo.
Il terzo capitolo logico è quello di cui queste pagine si occupano specificamente e cioè il ruolo delle nuove tecnologie, un campo in cui proprio il recupero dei siti archeologici offrirebbe un terreno importantissimo di studio. Nuove tecnologie, naturalmente, almeno in due direzioni.
La prima è quella dei materiali. In questi ultimi anni vi è stata un'accelerazione impetuosa nella evoluzione delle scoperte dei materiali. Esistono vetri con caratteristiche tecnologiche una volta impensabili, o fibre che modificano interattivamente porosità, coibenza, trasparenza con l'uso di nanotecnologie, oppure materiali ibridi che sfruttano tecnologie tessili raggiungendo esisti straordinari non solo nel campo delle *performance* tecnologiche, ma anche in quello degli effetti estetici.
Il secondo sottocapitolo riguarda l'elettronica. Da anni ormai il virtuale si può combinare con il reale. È possibile creare uno strato che è conoscitivo e informativo, tecnologico e di controllo, e infine estetico. Uno strato che può essere attivato quando serve o altrimenti reso "assolutamente invisibile". Proiezioni luce, sistemi di controllo, ricostruzioni virtuali, suoni interattivi, schede informative personalizzate al singolo dettaglio di un manufatto (con uso di tecnologie RFID attivabili interattivamente da palmare) sono tutte oggi disponibili. Quanto di tutto questo è stato pensato per Piazza Armerina? Quanti materiali innovativi sono stati pensati? Quanto uso intelligente di tecnologie elettroniche necessarie nel 2006 è stato fatto? Quanto di una progettazione attiva e intelligente che usi l'architettura come strategia alta e complessa di soluzione dei problemi è stato compiuto per la difesa e la valorizzazione di un capolavoro come quello di Minissi invece dell'abbattimento e della sostituzione in rame e legno al modico costo di 25 milioni di euro?
Dispiace dirlo, ma chi spinge istericamente all'inizio dei lavori per questa nuova Piazza Armerina è Vittorio Sgarbi, direttore del sito, che anche in questa occasione si dimostra un nemico acerrimo dell'architettura e degli architetti.

Franco Minissi, restauro archeologico della Villa del Casale, Piazza Armerina, 1957

Le tracce immateriali

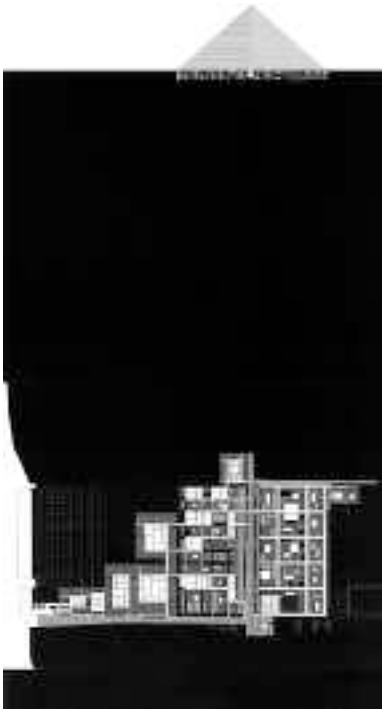
di Antonello Marotta

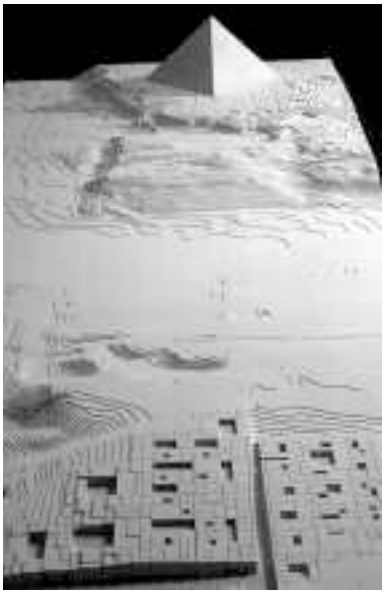
«La storia è prima di tutto la scienza di un mutamento», Marc Bloch

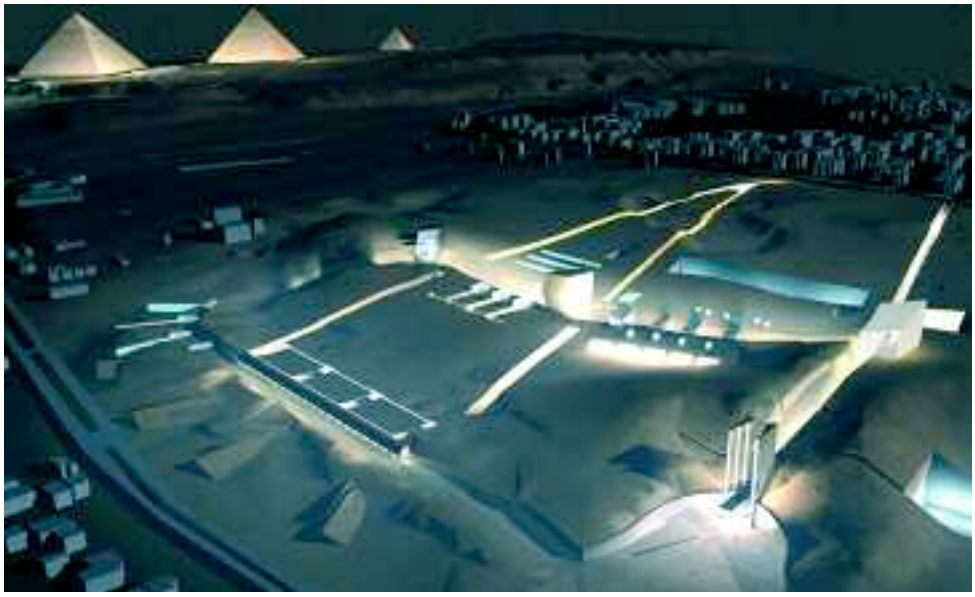
Che relazione intercorre tra archeologia e informatica?
Siamo soliti pensare al mondo delle tracce archeologiche come lo spazio della memoria sedimentata, dei segni visibili di un passato eroico, e ancora delle rovine che ci riannodano a una reminiscenza romantica, in cui le cose ritornano, in una lenta dissolvenza, al loro stadio naturale.
Ma parallelamente, attraverso i testi irrisolti della nostra contemporaneità, noi incontriamo altre rovine, altre macerie. È lo spazio in cui ci invita ad entrare il sociologo Marc Augé nella descrizione dei resti del Muro di Berlino, come il racconto di una sostanza archeologica dei nostri giorni.
Nella società dell'informazione, dove il potenziale si è intrecciato al reale, credo che il tema archeologico sia quello che meglio identifica questa nuova ricerca, in quanto dialoga attivamente in questo "spazio critico" in cui visibile e invisibile, materiale e immateriale convivono. Siamo passati dalla deriva postmoderna degli anni Ottanta che ricercava nel *repertorio* la possibilità di recuperare citazioni colte dalla storia, sovrapposte in un palinsesto eclettico e storicista, alla possibilità di interpretare l'architettura come un'operazione di scavo e di rimozione. Temi che ci riportano alle analisi freudiane. Freud è stato in vita un grande appassionato di archeologia e nel testo *Gradiva* – nel personaggio del giovane archeologo Norbert Hanold, che si era innamorato della statua di una fanciulla nell'atto di muoversi – aveva indagato un processo di analisi come un'immersione nel profondo.
L'architettura, a partire dagli anni Novanta, ha cominciato ad esplorare i mondi del sottosuolo e le sue "memorie", attraverso la modellazione del suolo, grazie alle tecniche generate dagli algoritmi e dalla filosofia digitale del *folding*, della piega di deleuziana memoria. Modellare il suolo significa incontrare le cavità informi delle caverne, gli ambienti ipogei preclassici. La filosofia digitale ha ricondotto l'architettura in uno spazio inconscio, in una memoria regressa, archeologica.
Quando l'architetto, per questioni di tutela o per mantenere in vita un documento storico, interagisce con l'antica materia, si innescano una serie di domande, spesso senza risposta, in quanto l'intervento sulla memoria necessariamente la modifica e le restituisce una nuova identità.
Yannis Tsiomis, uno dei massimi studiosi della relazione tra progetto e archeologia, chiarisce l'esigenza sempre più marcata di un confronto tra discipline complementari, per costruire una sorta di tela culturale che s'innesta sul tema sempre più al centro dell'attenzione della città come sistema di reti. L'interdisciplinarietà, sostiene l'architetto francese, ha sostituito l'idea di autonomia in cui i saperi si erano definiti, a difesa di una serie di specificità linguistiche e tecniche. Il sito archeologico e la città o il paesaggio che lo accolgono possono convivere in virtù di una reciprocità. Questo significa ripensare alle relazioni, agli usi e alle funzioni che connettono i due sistemi. Di conseguenza la politica volta a separare

i reperti dai luoghi di derivazione si è rivelata nel tempo improduttiva. La questione si rivolge quindi alla definizione dei limiti, delle soglie che separano il passato dal presente.
In questo intervallo complesso non è possibile restituire l'immagine del passato, in quanto i limiti, come spiega Marc Augé in *Non luoghi*, nelle società passate erano molto più mobili di quanto stabiliti a distanza dalla società contemporanea. Il limite di cui parla Tsiomis non è solo fisico, ma culturale: è la nostra capacità di ridare vita al passato.
Una delle costanti che riguardano gli interventi nelle aree archeologiche che conservano ancora intatte le condizioni paesaggistiche e territoriali è direzionata alla costituzione di una nuova unità tra edificio museale e contesto archeologico-paesaggistico.
In questo, l'intervento per *Il parco archeologico di Kalkriese*, progettato da Annette Gigon e Mike Guyer, diventa paradigmatico. Il progetto è la ricostruzione storico-simbolica della disfatta di Varo, del paesaggio e della vegetazione dell'epoca: il parco archeologico è, infatti, il luogo dell'antica selva di Teutoburgo, dove, nel 9 d.C., i ribelli germanici guidati da Arminio sconfissero le legioni romane di Publio Quintilio Varo. Il progetto intende riprodurre un *planning* in cui coesistano contemporaneamente i percorsi romani e la fitta rete dei sentieri germanici. Si attua nella realizzazione di tre padiglioni, dislocati su un sentiero a serpentina, denominati "vedere", "sentire" e "comprendere". Un viaggio temporale, dove sono preservati tutti i livelli della storia, attraverso la visita dei padiglioni, dotati di strutture multimediali tese a restituire le conoscenze del luogo. Nel primo padiglione è possibile contemplare una riproduzione del mondo esterno, proiettata su un emisfero di cristallo. Nel secondo si ascoltano i rumori esterni, amplificati in una camera insonorizzata. Nel terzo, infine, una installazione di nove video, da un lato, trasmette frammenti di telegiornali e di scene di guerre riprese in zone calde del pianeta; sul lato opposto, una parete traforata seleziona frammenti dell'antico campo di battaglia. Il museo, realizzato come una torre di avvistamento alta 36,5 m, permette nella sua sommità la vista dell'intero parco e segna al contempo la soglia di ingresso all'area archeologica. È il tema virtuale del "viaggio sul posto", un racconto che traccia la linea genealogica di antichi eventi. Ma cosa succede quando l'intervento si trasforma da edificio che assolve a funzioni legate agli aspetti museografici a interventi che traducono lo spazio del museo in una esperienza essa stessa archeologica?
Nel 1996 Antonino Saggio ha teorizzato nel volume *Peter Eisenman. Trivellazioni nel futuro* la profonda relazione tra costruzione e

Gigon & Guyer, Museo Parco Archeologico di Kalkriese







In alto e in basso a sinistra:
Aires Mateus, concorso per il Great Egyptian Museum

In basso a destra:
MM26, concorso per il Great Egyptian Museum

piano archeologico, dove le masse sono intese come "sezioni stratigrafiche". Saggio conduce il lettore a interpretare l'opera di Eisenman come un'operazione di scavo immersivo nella contemporaneità, attraverso parole chiave interpretative quali lo *sterro*, i *tracciati*, le *stratigrafie*.
Su questa dimensione sono interessanti due interventi di Aires Mateus e del gruppo italiano MM26, realizzati in occasione del concorso indetto nel 2003 per la realizzazione del nuovo Museo Egizio a Giza, in Egitto. L'area su cui verrà costruito il museo si estende su una superficie di 50 ettari, a tre chilometri dall'area delle Piramidi. La proposta di Mateus è una rilettura territoriale dell'architettura egiziana. L'architetto ricerca il mistero dello spazio non visibile e celato delle piramidi. Il suo progetto chiaramente recupera l'architettura della sostruzione tipica del territorio egiziano, di abitazioni scavate nei terreni friabili e dotate di patii a protezione del terribile calore, che sono interpretate come i segni rappresentativi del luogo. Nella sua idea progettuale il museo diventa una sorta di grande pianoro, che si adatta all'orografia del suolo.

L'intervento deriva da un gesto chiaro: la definizione di una sorta di vuoto nel quale ogni costruzione è compressa contro i margini di uno scavo, nel cui mezzo si materializzano i piani giustapposti delle facciate dei nuovi edifici. Attraverso lo scavo come processo costruttivo l'architettura si avvicina concettualmente all'archeologia.
Il progetto del gruppo italiano MM26, premiato da una menzione speciale, ricerca un'architettura in sottrazione dal forte gesto territoriale, con tagli e fratture telluriche.
La proposta risente di una complessità sia spaziale che funzionale. Emerge un'impostazione che privilegia gli spazi di collegamento tra le varie funzioni museali. Il sistema connettivo si traduce in tagli che rievocano l'attività estrattiva delle cave e ristabiliscono un forte contatto con l'architettura greca di Cuma, di anfratti e ambienti scolpiti e ricavati nel tufo giallo, una pietra dalle straordinarie proprietà meccaniche. Vengono proposti sia percorsi di tipo cronologico e sequenziale sia a serpentina per una visita più rapida. L'idea principale del progetto è lo scavo di un percorso a cielo aperto da cui si accede alla strutture ipogee del complesso museale. Nel materiale sottratto alla roccia, le incisioni consentono alla luce di entrare, riflettersi e muoversi: lo scavo diventa una meridiana. Tre volumi situati in corrispondenza delle pieghe del percorso aereo s'innalzano, come grandi massi, sulla superficie desertica, configurandosi come *landmark* sul territorio ed eccezionali punti di vista verso le Piramidi di Giza.
In questi due interventi viene a mancare una netta distinzione tra edificio e suolo, in una riconfigurazione stessa dell'atto fondativo.

MM26, concorso per il Great Egyptian Museum

news

a cura di Paola Ruotolo

Liberi dalle infrastrutture

Il 13 dicembre 2006 si è svolto a Istanbul (Turchia) il primo simposio internazionale *Infra-Free Life*, diretto dal prof. Serkan Anilir, detentore della Medaglia d'Onore per la Scienza e la Tecnologia. Il convegno s'ispira agli avveniristici studi avviati nell'aprile 2006 presso l'Università di Tokyo e giunti velocemente all'attenzione mondiale: il giovane progetto *Infra-Free System* mira, infatti, a sviluppare la brillante concezione di una struttura abitativa indipendente dal sistema delle infrastrutture, spesso obsoleto, costoso e fragile in caso di eventi disastrosi. Nel mondo dell'*Infra-Free Life* la casa sarà in grado di soddisfare in completa autosufficienza ogni necessità vitale e assicurerà condizioni paritarie a tutti gli abitanti della Terra, ovunque essi trascorrano la propria esistenza. Questa nuova idea di architettura non si rivolge, dunque, solo all'eventualità di sciagure naturali, ma si presta anche alla risoluzione di situazioni critiche, quali il forte incremento della popolazione o la proliferazione d'insediamenti abitativi informali in luoghi non raggiunti dalla rete di servizi pubblici, in particolare nel continente africano e nell'America centro-meridionale. Sebbene la tecnologia di queste costruzioni del futuro sia assimilabile a quella di una stazione spaziale, il rapporto con la natura rimane forte e illuminato, consentendo una sinergia fra design ecologico e innovazione tecnica e stabilendo una profonda interazione con l'ambiente, laddove i confini fra spazio intimo e spazio condiviso risultano sfumati in una visione ridefinita della sfera domestica quotidiana. Si avventurano in questa emozionante ricerca numerose personalità internazionali di poliedrica e speciale formazione, tra le quali spicca l'architetto Kengo Kuma. Per entrare più a fondo nel cosmo dell'*Infra-Free Life* è possibile consultare il sito web *www.kale.com.tr/altyapisizmimarliksempozyumu/default.aspx*.

1st International Infra-Free Systems Symposium. Search for Alternative Architecture, Istanbul (Turchia)

Il genoma della casa

Il MAK Center di Los Angeles ospita fino al 18 febbraio 2007 una mostra di grande interesse, curata da Eran Neuman, Aaron Sprecher e Chandler Ahrens dell'Open Source Architecture (OSA) insieme a Kimberli Meyer: *Gen(H)ome Project* esplora, infatti, i più recenti sviluppi dell'integrazione fra scienze naturali e *information technology*, illustrando, in particolare, i processi genetici che ispirano la progettazione dell'abitazione, non solo in relazione alla struttura, ma anche riguardo a uno spazio domestico di nuova creazione. Le metodologie di riferimento includono nanotecnologia, climatologia, fisiologia cellulare, astronomia, robotica e teoria degli algoritmi, sulla scia della lunga storia di contaminazione fra le arti e l'evoluzione scientifica. I progetti esposti sono accolti all'interno della Schindler House, opera esemplare che presagiva, già nel 1922, la progressiva dissoluzione dei confini fra esterno e interno, organico e inorganico, soggetto e oggetto. Un'ambientazione, dunque, idonea e complementare alle sperimentazioni internazionali e multidisciplinari di un'avanguardia di architetti, scienziati, ingegneri e designer. Nella corte principale campeggia *The Hylomorphic Project*, un'installazione dell'OSA generata dall'applicazione di algoritmi evolutivi – con variabile stocastica – al modulo geometrico che informa l'organismo spaziale della storica casa: l'elaborata tessitura a matrice triangolare, costituita da elementi lignei e giunti sferici, sonda le potenzialità di software e metodologie destinate a un design computazionale avanzato, aspirando alla fusione di architettura e natura. Ambisce alla medesima fluidità ambientale, con l'introduzione della nozione di *smoothness*, anche *Blob Wall* di Greg Lynn FORM, un sistema modulare basato sulle infinite possibilità d'aggregazione di una unità costruttiva in materiale plastico. Altrettanto sorprendenti e accattivanti, sensibili alle nostre necessità e ai nostri desideri, sono le ricerche presentate dagli altri partecipanti: Karl S. Chu, Servo, Marcos Novak, Ocean D, Weathers-Sean Lally, Phillippe Rahm, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau. Le architetture di questa esposizione si possono raggiungere anche senza volare in California, con un semplice *download* dei *podcasts* pubblicati alla pagina web *www.makcenter.org/MAK_Exhibitions_Current.php*.

The Hylomorphic Project, Open Source Architecture (OSA), 2006 (© MAK Center/Open Source Architecture)

I girasoli hanno buona memoria

Una tesi interessante quella di Pierpaolo Filipponi, volta a «evocare la complessità dei fenomeni naturali». Sotto la guida del prof. Corrado Terzi e in stretta collaborazione con la dott.ssa Elena Villa del CNR–IENI di Lecco, il giovane neolaureato ha elaborato, infatti, il progetto di un palo per l'illuminazione di aree pedonali che trae ispirazione da steli e corolle di girasoli, riproducendo il mistero del movimento eliotropico: due moduli fotovoltaici in silicio monocristallino, posti nella testa dell'impianto, innescano un "sistema a inseguimento" che consente la sincronizzazione con l'arco del sole nel cielo, durante il giorno e nel corso delle stagioni. È l'"organismo dinamico" il cuore di questo fiore artificiale o meglio la spina dorsale, composta da una struttura di vertebre calibrate da molle in lega a memoria di forma che guidano la posizione dell'elemento illuminante. Di sera l'energia catturata è assorbita dalla sorgente luminosa LED e rilasciata con diverse gradazioni d'intensità, in relazione ad assenza, passaggio o sosta prolungata di persone nel raggio d'azione del lampione. Il "girasole" è, dunque, un sistema d'illuminazione che entra in risonanza con i ritmi ciclici della natura e con la vita della città, nutrendosi di luce solare e proteggendo transiti frettolosi o sereni incontri sotto la luna.

Girasole, Pierpaolo Filipponi

Una rete europea per le scuole di architettura

L'ENHSA (European Network of Heads of Schools of Architecture), nell'ambito del Programma Socrates istituito dalla Commissione Europea, mira a creare una struttura di supporto alle scuole europee di architettura per la costruzione di una piattaforma comune nel settore dell'istruzione superiore. Si tratta, dunque, di un interessante *network*, coordinato dalla Aristotle University of Thessaloniki (Grecia), che promuove numerose occasioni di approfondimento disciplinare, dal campo delle costruzioni a quello della storia, dall'architettura all'urbanistica. Partner altrettanto proficua di questa rete europea è l'EAAE (European Association for Architectural Education) con sede in Belgio, impegnata dal 1975 nella diffusione della conoscenza e

(Re)searching and Redefining the content and Methods of Construction teaching in the new digital era, EAAE-ENHSA, Atene 2005

della ricerca sulle discipline architettoniche, con una particolare attenzione alla produzione di materiali didattici digitali. Lo scorso novembre, EAAE ed ENHSA hanno presentato allo IUAV di Venezia il quinto *Construction Teachers' Sub-network Workshop*, promosso dal Dipartimento di Costruzione dell'Architettura e dal titolo: *Accommodating new Aspects of Interdisciplinarity in Contemporary Construction Teaching*. Di rilievo anche gli atti del quarto simposio del 2005 *(Re)searching and Redefining the content and Methods of Construction teaching in the new digital era*, pubblicati di recente sotto la direzione editoriale di Maria Voyatzaki. Siti web: *www.enhsa.net* e *www.eaae.be*.

Zo: dallo zolfo alle scintille

All'ombra dei fuochi dell'Etna vive *Zo*, centro per le arti e le culture contemporanee che si pone in linea con altre strutture internazionali d'avanguardia nell'intento d'innescare interconnessioni culturali di ampio raggio. Siamo di fronte, infatti, a un progetto molto vivace: nato in una ex-raffineria di zolfo, nel cuore antico di Catania, *Zo* ha acceso, con la forza della determinazione, le scintille di una cultura estesa, pluridisciplinare, che abbraccia arti visive, performative ed elettroniche, scrittura, programmazione e produzione di musica, con una particolare attenzione alle tematiche dell'interattività e della relazione percettiva suono/gesto/immagine. Un vero e proprio laboratorio, dunque, aperto alla sperimentazione e alla contaminazione fra diversi sistemi espressivi e teorici. Nel sistema modulare dello spazio architettonico di *Zo* alloggiano strutture aperte e versatili, come si può scoprire navigando nel gradevole sito web *www.zoculture.it*.

Zo, centro culture contemporanee, Catania

Nuvole sul Bois de Boulogne

Ricadrà, forse, su Parigi la nuova pioggia creativa di Frank O. Gehry: non saranno più le sottili e vibranti lamine di titanio a riflettere i bagliori dei movimenti urbani, ma un'architettura immateriale disposta a vestirsi di impercettibili respiri luminosi e di colori evanescenti, dominati dalle ore del giorno e della notte, dal trascorrere dei mesi. Il modello del progetto per la *Fondation Louis Vuitton pour la Création* di Bernard Arnault appare suggestivo, lieve e pulsante, lo stesso Gehry lo definisce simile a una nuvola. Sorgerà lungo l'Avenue du Mahatma-Gandhi, al Bois de Boulogne, soppiantando nel giro dei prossimi tre anni l'opaca struttura in cemento armato del vecchio bowling. L'amplissimo sito di circa 20 ettari dovrà accogliere una rete di luoghi vitali per il turismo della mitica città europea, ma, senza dubbio, il confronto più delicato per il noto architetto è soprattutto con la propria stessa opera: riuscirà Gehry a rinnovare il miracolo della cattedrale di Bilbao?

Fondation Louis Vuitton pour la Création, Frank O. Gehry (courtesy Didier Ghislain)

Yves Klein. Body, colour, immaterial

Da non perdere al Centre Pompidou di Parigi, sino al 5 febbraio 2007, la mostra *Yves Klein. Body, colour, immaterial*. È possibile visitare virtualmente l'esposizione attraverso la bella galleria di immagini pubblicata nel sito web *www.yvesklein.com* (è necessario seguire il percorso *news*, *exhibition*).

Yves Klein ritratto insieme a una modella (© Yves Klein, ADAGP, Parigi)

Occasioni progettuali

BoA – Biennale o Altrove
Artistici(t)tà
Sito web:
www.boapalermo.org/bando_artisticitta.pdf
Scadenza: 30 gennaio 2007

Technical Chamber of Greece (TCG) and the UIA Work Programme on Architecture and Renewable Energy Sources (ARES)
International Architectural Competition. Renewable Energy Sources and bioclimatic architecture for shells, to shelter people affected by natural disasters.
Sito web: *www.arescompetition.com/site/*
Scadenza: 31 gennaio 2007

BoA – Biennale o Altrove
Visions
Sito web:
www.boapalermo.org/visions.html
Scadenza: 6 febbraio 2007

Concorso RFI – Gruppo Ferrovie dello Stato
Piccole Stazioni Ferroviarie
Sito web: *www.rfi.it/default.asp*
Scadenza: 15 febbraio 2007

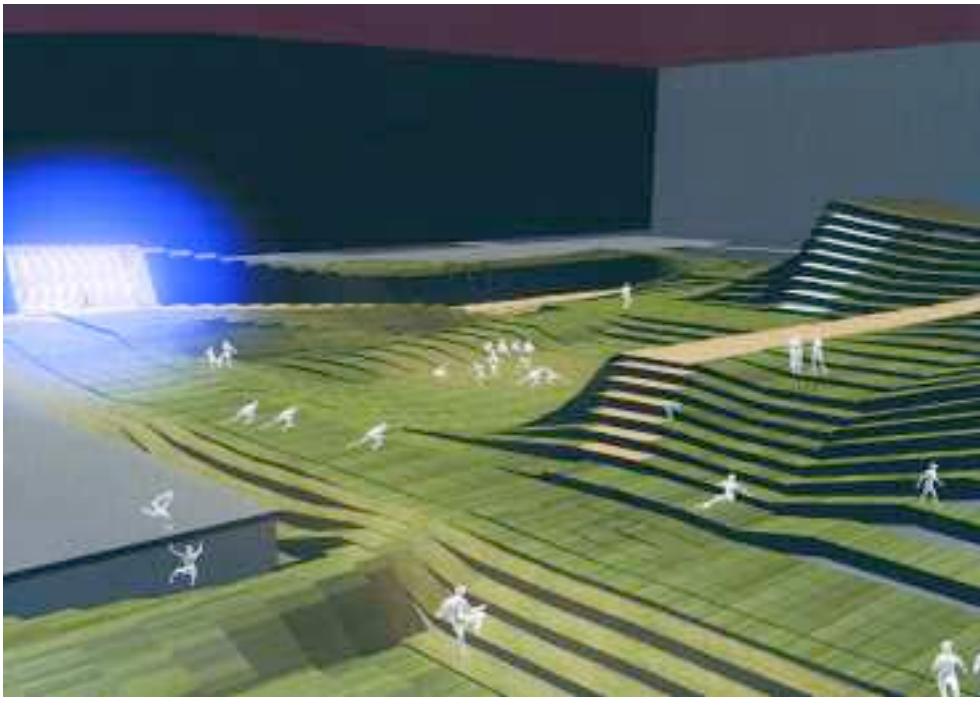
Riappropriazione ludica degli spazi della città

di Scanner (Mammucari, Mastroianni, Mazza, Principia)

In passato il cortile, la strada di fronte casa erano spesso vissuti come *playground*, campi di gioco spontanei dove era possibile per un bambino imparare a relazionarsi con se stesso, con gli altri compagni di gioco, ma anche con gli spazi e le superfici che lo circondavano. Un semplice gesso che tracciava improvvisati segni e a terra offriva la possibilità di generare un sistema ludico trasformando luoghi, a prima vista insignificanti, in occasioni di gioco. Ne tratta anche un libro recente (Alberto Iacovoni, *Game Zone. Playground tra scenari virtuali e realtà*, Edilstampa, "The IT Revolution in Architecture", Roma, 2006)
L'evoluzione della città con il passare del tempo ha ridotto di molto, se non annullato, la possibilità e le occasioni di svolgere attività ludiche e sportive spontanee. Gli spazi pubblici, a cominciare dalla strada, hanno subito profondi mutamenti; le esigenze dei traffici urbani hanno prevalso sui caratteri di socializzazione, di relazione che tali spazi avevano in passato.
Tutto ciò ha determinato la nascita di luoghi deputati esclusivamente allo svolgimento di attività ludiche predefinite. *Playground* circondati da recinti che precludono ogni integrazione con la città sono fioriti esclusivamente nei parchi urbani togliendo spazio all'immaginazione, al gioco come "sperimentazione" ludica. Spesso ci si limita a pochi metri quadri di asfalto, sabbia e attrezzature standard prefabbricate oppure a campi da gioco a pagamento da fruire in un tempo determinato e limitato, ma anche a palestre sovraffollate in ambienti claustrofobici. Le nuove generazioni hanno sentito la necessità di varcare e superare i limiti di questi luoghi imposti e di svolgere attività libere riappropriandosi di parti di territorio destinate dalle zonizzazioni programmate ad altre funzioni. Un esempio evidente di questo sforzo è la realizzazione del *Dreamland Skatepark* a Portland, negli Stati Uniti. Quest'area, infatti, nasce dall'esigenza di modificare l'uso e la socialità di una parte di città. La pista, 900 mq, si trova in una zona industriale e occupa l'area di un parcheggio coperto. Realizzata illegalmente in un luogo socialmente degradato attraverso una progettazione partecipata (grazie alla presenza di *skater* 24 ore su 24 il tasso di criminalità nell'area si è drasticamente ridotto), è la dimostrazione di come iniziative spontanee di riappropriazione di spazi di città siano sempre più diffuse.
Lo *skateboard* è forse la più praticata tra le attività sportive non convenzionali che si svolgono in contesti urbani. La caratteristica fondamentale di queste discipline è l'interazione tra l'uomo e il paesaggio metropolitano. Tali sport, infatti, non hanno necessariamente bisogno di un *field*, un campo, ma si svolgono sfruttando le caratteristiche del paesaggio esistente. Vivere la città nei suoi luoghi di passaggio comunemente trascurati è un modo diverso di fruire spazi e superfici.
Queste attività superano i concetti di regole e schemi normati che caratterizzano il gioco agonistico e si aprono all'improvvisazione e alla rappresentazione dei propri istinti. Si tratta del profondo piacere di giocare ma anche di "plasmare" lo spazio in cui si vive. Caratte-

Skatepark Dreamland, Progettazione partecipata, Portland, Oregon (USA)

ristica fondamentale nella pratica di questi sport non è la necessità di confrontarsi con gli avversari, ma è il desiderio di mettere alla prova le proprie abilità in un confronto intimo e profondo con se stessi. Gradini (*step*), spigoli, piani inclinati, corrimano (*rail*) sono elementi del paesaggio urbano che vengono sottratti alla loro funzione quotidiana permettendo gesti tecnici ed evoluzioni, diventando parti di un *field* personale, mutevole, del tutto temporaneo e mai uguale a se stesso.
Alcune ipotesi progettuali dimostrano come sia possibile tentare un'ibridazione tra paesaggio sportivo e ambiente urbano. Una recente ricerca è *Leisurator*™ di Pastore, Sabatelli e Kogikoglu. Si tratta di un paesaggio artificiale nel complesso Barbican di Londra, all'interno del quale vengono concepiti una serie di spazi dedicati all'attività sportiva *indoor* e *outdoor*. *Leisurator*™ consiste in «un paesaggio ecomeccanico mutante generatore d'attività ricreative metropolitane». L'obiettivo è quello di integrare spazi per la pratica sportiva con la realtà urbana della metropoli inglese in sintonia con uno stile di vita dinamico, e che lascia intravedere un nuovo scenario situazionista e iperurbano. Il progetto si avvale di tecnologie che consentono la modellazione del suolo, in base alle esigenze degli utenti e alle condizioni climatiche. Un'architettura multifunzionale, basata sui principi di soggettività e interattività. La complessità delle condizioni urbane odierne necessita non soltanto di eventi episodici, di luoghi isolati per lo sport e per il gioco, ma veri e propri sistemi articolati di ibridazione con la città. Un altro *layer*, quindi, secondo il concetto di *mixité* sovrapposto a quelli delle infrastrutture, del verde, delle residenze, del terziario, della cultura.



Leisurator™, Complesso Barbican, Aiborg, Londra

Marzahan, parcheggio per un edificio residenziale, Topotek 1, Berlino

Nuovi *layer* a Roma (foto di Stefano Latini)

Jess Maertterer, geometria dell'architettura

Usare lo strumento, non esserne usati

di Giovanni Betti

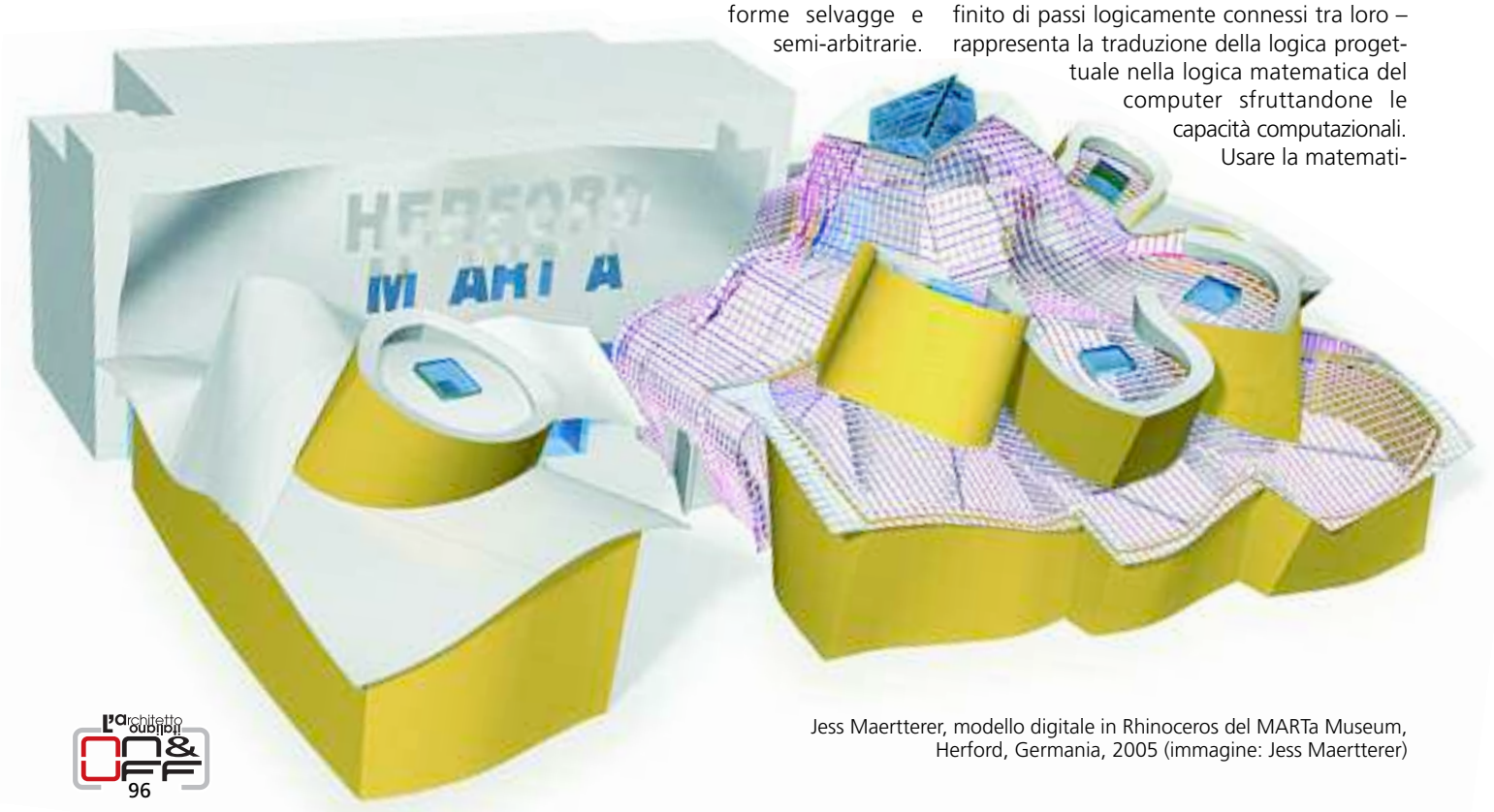
Formatosi come *designer* alla Technische Oberschule Stuttgart e alla University of Design di Schwäbisch Gmünd, Jess Maertterer lavora dal 1978 come *designer* per la Mercedes-Benz occupandosi di modellazione 3D e di processi CAD/CAM, sviluppando pionieristiche applicazioni per il controllo delle geometrie NURBS fin dal 1988. Dopo l'apertura del suo studio **3DE** (www.de-de.de) collabora come consulente per la modellazione con Villeroy&Boch, spostando gradualmente il suo campo d'interesse verso l'architettura. Dal 2000 sviluppa soluzioni *software* per l'architettura e al momento conta più di 15.000 utilizzatori dei suoi prodotti tra architetti e ingegneri civili. Gestisce, inoltre, programmi di educazione a distanza via Internet, collaborando con studi di livello internazionale come Herzog & de Meuron o con università statunitensi come il Rensselaer Polytechnic Institute. Recentemente è stato coinvolto insieme a Gehry Technologies (www.gehrytechnologies.com) e al CE-N (Civil Engineering Network, www.ce-n.de) nella realizzazione di alcune opere dell'architetto canadese Frank O. Gehry.

In particolare per il **MARTa, Museo di Arte Contemporanea di Herford**, in Germania, completato nel 2005, si è occupato del processo di traduzione del modello schematico del museo in un'entità efficientemente costruibile. Operazione geometricamente e numericamente complessa (per i vincoli imposti dalle tecniche costruttive e il numero di elementi in gioco) risolta tramite l'ausilio delle tecniche di *scripting* che ha permesso di razionalizzare quelle che, a prima vista, appaiono forme selvagge e semi-arbitrarie.

Collaborazioni sono in corso per la realizzazione dell'Istituto Lou Ruvo per la cura dell'Alzheimer a Las Vegas e per il Museo della Tolleranza a Gerusalemme.

Nelle parole di Maertterer lo *script* è sempre **strumento sia critico che operativo** (come già discusso su queste pagine da Francesco De Luca, *La progettazione degli strumenti: lo script*, «L'architetto italiano», n. 15, agosto-settembre 2006). Uno strumento che consente di ricombinare in una struttura logica rigorosa le molteplici funzioni dei programmi CAD. L'economia del processo ottenibile grazie a queste tecniche rende oggi l'utilizzo degli *script* sempre più un'opzione tra le molte possibilità. Come ama sottolineare Maertterer, quando si testano i limiti, quando si cerca di produrre un *design* veramente unico e innovativo, spesso tale ricerca passa anche per **la ridefinizione degli strumenti digitali** (quindi logici) necessari. Molti programmi CAD includono linguaggi di *script* al loro interno (tra gli altri, Maya, 3DStudio, AutoCAD, FormZ, Rhinoceros) grazie ai quali è possibile accedere al cuore del *software* e ricombinarne le funzioni in base alle proprie necessità. Utilizzare un linguaggio di programmazione direttamente comprensibile dalla macchina può essere più semplice ed efficiente che tentare di battere in astuzia un'interfaccia pseudo-intelligente. È anche un approccio in qualche modo "onesto", che rende evidente il rapporto tra *designer* e strumento.

L'**algoritmo** – definizione di una procedura per risolvere un dato problema in un numero finito di passi logicamente connessi tra loro – rappresenta la traduzione della logica progettuale nella logica matematica del computer sfruttandone le capacità computazionali. Usare la matemati-

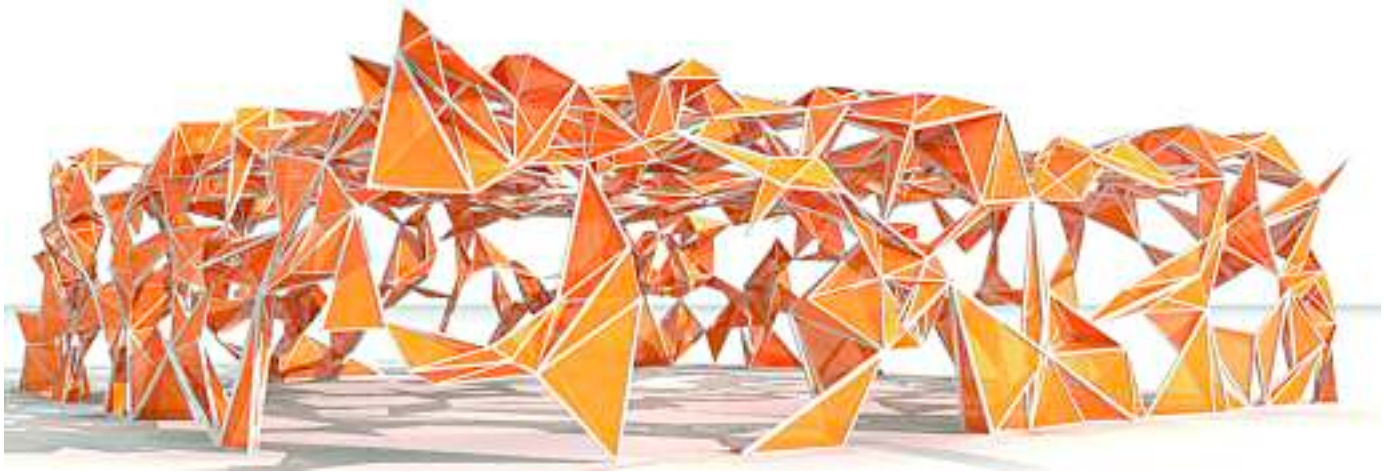


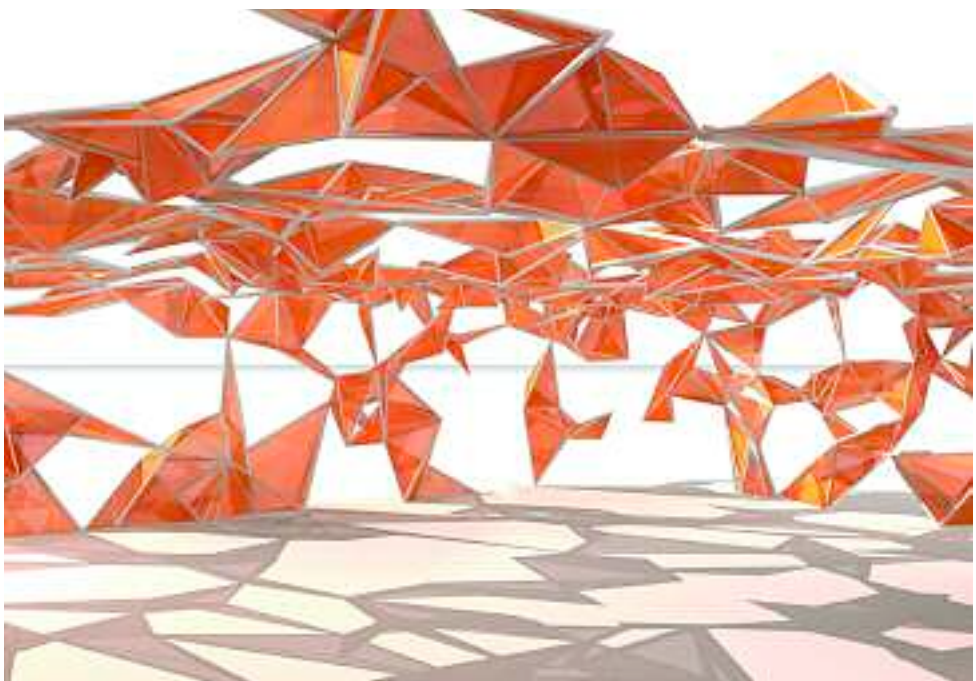
Jess Maertterer, modello digitale in Rhinoceros del MARTa Museum, Herford, Germania, 2005 (immagine: Jess Maertterer)

ca significa studiare ed esplorare i fenomeni tramite rappresentazioni astratte, con lo scopo di formulare nuove ipotesi o stabilire la verità attraverso deduzioni rigorose basate su assiomi e definizioni coerenti. *Non è possibile pretendere che esista una teoria sistematica o una matematica generale da cui deriva una regola di creazione del bello. Ma per ogni estetica è possibile identificare una matematica che la descrive e una geometria che la approssima.*
Anche da un punto di vista didattico, quindi, la progettazione tramite *script* focalizza l'attenzione non tanto sulla forma in sé, quanto sulle sue logiche generative. È quindi possibile trovare modi astratti per descrivere quello che si pensa sia un'organizzazione della bellezza. Senza negare l'approccio emotivo alla forma, un approccio matematico consente di verificare le intuizioni e aprire nuove prospettive, trovare modi astratti per descrivere quello che si pensa sia un'organizzazione possibile della bellezza.

Si ringrazia Andrew Saunders, docente del corso Scripting Architecture, Rensselaer Polytechnic Institute (RPI), Troy, NY.

Frank O. Ghery, MARTa Museum, Herford, Germania, 2005, foto di cantiere (immagine: Jess Maertterer)





Giovanni Betti, modello digitale che esplora logiche aggregative tra punti random, corso di Scripting Architecture, Class 2006, RPI (immagine: Giovanni Betti)

Warhol: lo sguardo della macchina

di Antonino Di Raimo

«I think everybody should be a machine. I think everybody should like everybody»
Andy Warhol, 1963

Andy Warhol, "Coca Cola", New York, 1960 (Dia Center for the Arts, New York)

Andy Warhol, "Marylin Diptych", New York, 1962 (Tate Modern, Londra)

Una parrucca *silver*, grandi occhiali e tante, ma davvero tante scatolette di Campbell's Soup; aggiungiamo le facce di alcune note star, la Factory, i film, i gruppi musicali, una rivista e una TV: come può la ricerca architettonica contemporanea guardare a questo mondo? E fare tesoro di Andy Warhol?
Il 22 febbraio 2007 cade il ventennale della morte di Andrew Warhola, in arte Andy Warhol, colui che oggi potremmo definire un artista multimediale *ante litteram*.
Numerose le iniziative correlate, ne citiamo due: a Roma è la recente mostra, curata da Gianni Mercurio e realizzata con The Warhol Museum di Pittsburgh, intitolata *Pentiti e non peccare più*; al Flux-Laboratory di Ginevra è in corso la preparazione di un'opera multidisciplinare intitolata *Trans-Warhol*, con la direzione generale di M.me Cynthia Odier, e quella artistica di Nicolas Musin.
Ora, in particolare, dal punto di vista di *On&Off* possiamo guardare l'arte di Warhol spingendoci oltre le tradizionali interpretazioni sulla *pop art* (consumismo, riproducibilità eccetera)? Possiamo fare a meno delle categorie filosofiche di cui lo stesso Warhol avrebbe sorriso? Ma soprattutto, è possibile guardare Warhol attraverso gli occhi dell'architetto?
Alla luce delle trasformazioni che negli ultimi decenni hanno radicalmente cambiato le arti visive, il lavoro di Warhol non va guardato concentrandosi solamente sui soggetti delle sue rappresentazioni, seppure clamorosi e interessanti, quanto guardando in profondità il tema della presenza dei *media* nel suo mondo, cominciando paradossalmente proprio dal loro statuto di superficie. Pensiamo alla capacità dei *media* di diffondere e proiettare immagini in tempi relativamente brevi e fra luoghi posti a distanze vaste, oppure l'attitudine che hanno a definire icone, infine l'amplificazione degli eventi che esse comportano. Warhol registra proprio questo tipo di azioni, distruggendo da un lato le categorie abituali "alte" dell'arte europea e di quella americana che lo avevano preceduto, dall'altro costruendo un mondo artistico incentrato in maniera imprescindibile sulla presenza dei *media*, in tempi in cui non avevano ancora dispiegato le attuali potenzialità.
La carriera di Warhol inizia come illustratore: figlio di una famiglia di immigrati slovacchi di origine rutena (minoranza etnica romena, NdR), si laurea come grafico al Carnegie Institute of Technology di Pittsburgh, conosciuto ora come Carnegie Mellon University, quindi arriva a New York in cerca di lavoro. Fa il vetrinista, e soprattutto il grafico pubblicitario. Ciò che lo rende immediatamente famoso nell'ambiente dei grafici di New York è proprio il suo tratto: un segno tremolante ma riconoscibilissimo a inchiostro nero, che delinea delle forme, successivamente riempite di colore. Warhol per questi lavori usa spesso la tecnica del timbro: dall'infanzia era stato infatti abituato dalla madre a ritagliare delle forme, a intingerle nell'inchiostro e a "timbrare" ottenendo così un disegno con un sistema proto-meccanico.
Con la decisione di «diventare un artista», che prende – a quanto racconta – con estrema consapevolezza, Warhol compie quel salto che lo porterà velocemente a percorrere tutti i gradini della celebrità, e ad essere uno dei personaggi più rappresentativi degli anni Sessanta.
Se nelle prime mostre che realizza compaiono riproduzioni di fumetti, e ancora di pubblicità, è con la bottiglia di Coca Cola che accade qualcosa di significativo: una semplice e banale bottiglia di quella che per Warhol, come dichiarerà, è la bevanda democratica per eccellenza, è riprodotta in modo piatto su una tela. È un'immagine che pur denotando un certo realismo, è in realtà una semplificazione consistente nella riproduzione di un insieme di macchie di colore, che selezionano solo quello che l'oggetto ha nella sua realtà assoluta di essere riconoscibile.
A queste prime opere fa seguito l'introduzione e l'uso via via sempre più intenso della tecnica del *silk-screen*. Si tratta di un procedimento che Warhol userà in modo così esasperato al punto da poter provocatoriamente affermare che molte delle sue opere non sono state da lui eseguite personalmente. Attraverso il *silk-screen* infatti, ovvero una riproduzione di tipo meccanico dell'immagine (scelta fra alcune messe in circolazione dai giornali), chiunque può intervenire sul prodotto nelle fasi della sua creazione. Il lavoro diretto sulla tela col pennello è mediato qui da un apparato, ancora rudimentale certo, ma che comunque abilita l'artista a costituire un nuovo tipo di presenza di fronte alla propria creazione: non si tratta del triangolo artista-pennello-tela.
È possibile guardare criticamente questa modalità di produzione come una sorta di anticipazione del lavoro collaborativo in rete, che come tale è assolutamente mediato dalla macchina e fondato sulla presenza non diretta dell'artista?

Ma andiamo oltre. Ciò che accade è che in questo modo Warhol incomincia le famose serie di immagini: oggetti comuni, volti di *star* dell'epoca, che finiscono per assumere sempre di più la sacralità delle icone religiose. Sicuramente, stando alle sue origini rutene, da bambino Andy doveva aver visto e rivisto nelle chiese che frequentava questi apparati spaziali destinati ad accogliere le immagine sacre, detti iconostasi. Quindi ciò che Warhol sembra voler rimarcare è che attraverso i *media* qualunque soggetto può essere fissato in una sorta di diaframma sacrale e piatto. Ogni cosa si presta ad essere iconizzata, purché sia stata scelta dai *media*. Di più, ciò che trapela è anche la presenza dello strumento: non allude forse la serie oltre che genericamente alla produzione di massa, soprattutto al tipo di macchina, quale strumento che rende quella produzione possibile secondo un numero molto grande di volte?

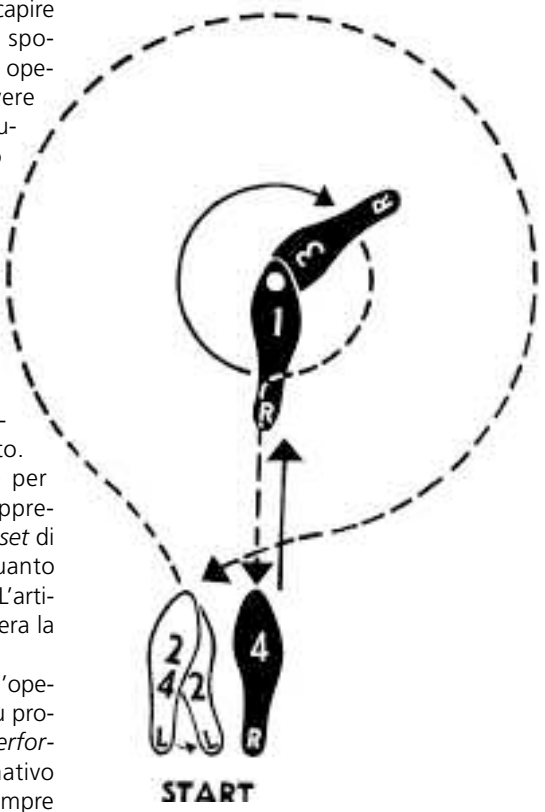
La serie in Warhol è sempre però allestita su una griglia bidimensionale. Anche quando si tratta di scatole di detersivo allestite per una mostra. Questo impianto spaziale non è una griglia che cerca di dar vita a uno spazio prospettico, le figure infatti sono disposte come se costituissero una serie di *frame* lungo una pellicola: la celebre *Carta da parati con mucche* semplifica questo ragionamento. Se poi si osservano le foto relative ad alcuni allestimenti, si noterà una sorta di sovrapposizione di *screen*: diverse serie infatti sono disposte secondo diversi *layer*.

Questo ragionamento sulla superficie finisce per innescare anche delle conseguenze di tipo economico. Essendo Warhol attentissimo al *business*, escogita anche un'altra versione delle serie, quella per la quale il "quadro" è diviso in due sezioni: da un lato la serie stessa, dall'altro una semplice superficie monocroma. L'artista più di una volta giustifica il fatto in maniera ironica sostenendo che sarà pagato lo stesso prezzo per una superficie doppia! Questa insistenza sul lato commerciale della superficie del quadro non appare ancora un'anticipazione dell'importanza economica dello schermo contemporaneo? Che Warhol abbia intuito il ruolo che avrebbe giocato di lì a poco il *banner* pubblicitario?

Tuttavia l'uomo delle zuppe Campbell e della Coca Cola, nasconde in realtà un rapporto molto profondo con le arti. Oltre all'ambiente della Factory, invenzione che ha il merito di rappresentare un esperimento riuscito di multidisciplinarietà, già da prima si hanno notizie delle frequentazioni di Warhol con la scena artistica *underground* newyorchese costituita da giovani poeti sconosciuti, cantanti, danzatori. Alcuni di questi artisti finiranno per percorrere in breve tempo l'intera parabola del successo e della caduta, altri saranno riassorbiti dall'ambiente della Factory.

Warhol ha un legame diretto col mondo della danza, sia per ragioni personali, sia perché sente il corpo come strumento artistico. Questa circostanza è evidente dalla realizzazione del ciclo dei *Diagram Dance*: un insieme di opere dei primi anni Sessanta, sicuramente meno famose delle altre. Su un *canvas* bianco viene semplicemente riprodotto quello che come tutti i diagrammi rappresenta, a ben vedere, un *set* di istruzioni. Qui si tratta degli *step* successivi, necessari ad eseguire alcune figure base, relative a balli di moda come il Tango o il Fox-trot. La rappresentazione di un diagramma lascia sorpresi per un virtuoso dell'oggetto semplice e immediatamente riconoscibile come è il più noto Warhol, poiché qualunque diagramma implica una certa attenzione per essere compreso. Qui si tratta di capire dove poggiare i piedi, in che direzione spostarsi nella sequenza, bisogna insomma operare una decodifica per potersi muovere nello spazio e raggiungere una certa figura. D'altra parte il diagramma, e questo gli architetti contemporanei lo sanno bene, costituisce un eccellente strumento di progettazione: da un lato è profondamente sintetico, dall'altro – come ribadisce Caroline Bos di UN Studio citando Deleuze e da un altro versante lo stesso Eisenman – il diagramma costituisce uno strumento profondamente aperto, un insieme di possibilità non costituenti ancora un fatto. Quindi è uno strumento interrogativo per definizione. Tuttavia ciò che Warhol rappresenta con i suoi *Diagram Dance* non è il *set* di istruzioni della catena di montaggio, quanto quelle di un ballo popolare e divertente. L'artista fornisce agli eventuali fruitori dell'opera la possibilità per il verificarsi di un evento.

Che Warhol abbia intuito che realizzare l'opera d'arte stava significando sempre di più progettare le condizioni di una possibile *performance*? Ovvero che l'aspetto performativo dello spazio, che oggi l'architettura è sempre più chiamata a reificare, ha nel funzionamento quasi sempre basato su *set* diagrammatici di istruzioni (*script*) il suo centro generatore? La domanda non è forzata dal momento che si sa che Warhol avrebbe esposto queste opere direttamente sul pavimento, non sul muro, invitando le persone a ballarci sopra.



Andy Warhol, "Andy Warhol Retrospective", New York, 1971 – Whitney Museum Of American Art (foto: Geoffrey Clements)

Andy Warhol, "Campbell's Tomato Juice Box Sculptures at the Factory", New York, 1964 (foto: Billy Name/ovoworks.ink)

Andy Warhol, "Diagram"

Non sempre si sa che anche Warhol aveva avuto e usato un computer. Nella lista relativa alla sua sfrenata passione per gli oggetti e per gli strumenti di lavoro, si può aggiungere un Commodore Amiga, con il quale Warhol esegue una dimostrazione pubblica per conto della stessa ditta produttrice. Siamo agli albori della diffusione di massa di questo oggetto: con la collaborazione degli ingegneri della Commodore, Warhol dimostra come usare il computer nell'ambito della manipolazione delle immagini. Anche qui siamo nell'*appening*: al computer è collegata una videocamera, che importa le immagini. Warhol è davanti al computer, la videocamera davanti a lui, e il suo viso compare sullo schermo: una triangolazione fra macchine e artista tesa a generare una sorta di telepresenza.

Negli ultimi anni della sua vita Warhol aveva cominciato un altro progetto, per la TV che lui stesso aveva fondato. Si trattava dell'ideazione di un robot, una sorta di automa meccanico costruito a sua immagine e somiglianza, che sarebbe dovuto intervenire durante lo *show* per interloquire con gli ospiti. Questo progetto, che non è stato ultimato a causa della morte dell'artista avvenuta nel 1987, se da un lato può sembrare a taluni l'ultimo grido di una *pop art* in fase di esaurimento, riassume invece a nostro avviso l'intera interrogazione che Warhol da sempre aveva rivolto ai *media* e allo spazio che implicano. Infatti anche qui l'artista colloca un'icona (il suo automa) in un certo spazio, quello televisivo, e in più cerca di fornirgli la parola. Lo stesso automa sembra essere insieme il soggetto della rappresentazione e lo strumento attraverso il quale la rappresentazione stessa avviene: come a dire il vero *medium*, una replica dell'artista, è posto al centro dello spazio dei *media*.

Indubbiamente oggi, alla luce degli studi recenti sull'intelligenza artificiale e delle capacità interattive delle macchine, ci avrebbero colpito soprattutto i limiti di questa operazione. Eppure sono proprio questi limiti, in quanto delimitanti uno spazio, ciò che incessantemente aveva interessato Warhol per tutta la sua vita. Attraverso lo sguardo dell'automa, infatti, forse avremmo avuto proprio l'immagine dello spazio che si forma nelle macchine che usiamo ogni giorno e che interroghiamo nella nostra ricerca incessante. Uno sguardo profetico, dentro e fuori la macchina appunto.

Diagrammi e danza, studi preparatori per una *performance* dedicata a Warhol, di Antonino Di Raimo. Progetto in fase di realizzazione con il sostegno del GAI – Associazione per il Circuito dei Giovani Artisti Italiani/Programma Movin'up