

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

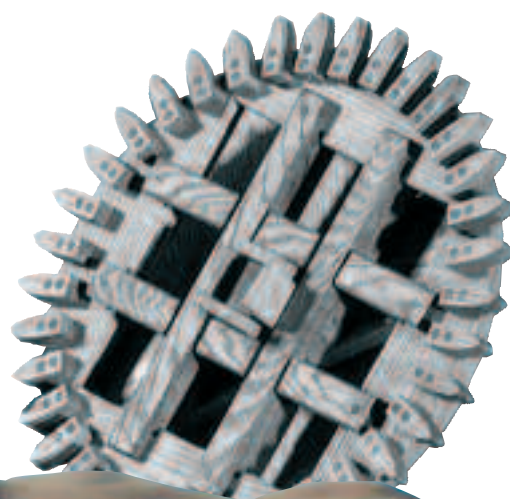
86 Stanze d'arte

90 News

92 Architecture+Vision

95 Energie e squilibri
mediterranei

97 Macchine della memoria



Stanze d'arte

Hotel Atelier sul mare
un'architettura oltre
la funzione

di Antonino Di Raimo

Ma da quando e dove una stanza d'albergo si è trasformata in un'opera d'arte? E oltre il successo ottenuto dall'operazione quale può essere l'interesse di "On&Off" a sottolineare un esperimento di questo genere?

Sicilia: Castel di Tusa nel Messinese. Siamo in visita all'Hotel "Atelier sul mare" di Antonio Presti: non un museo, neanche un centro culturale, sebbene ne eserciti molte delle funzioni, ma proprio un albergo nel quale immaginare di trascorrere una vacanza, come fanno in tanti. L'attenzione di *On&Off* su Presti non è casuale. Questa persona, letteralmente impegnata sul territorio siciliano, in questi anni ha impersonato ora il ruolo del mecenate, ora quello del creatore, sempre però ideatore, finanziatore e promotore di diverse vicende, che dimostrano

Nagasawa, Michele Canzoneri, Maurizio Mochetti, Maria Lai, Presti, Dario Bellezza e Adele Cambria, Mauro Staccioli, Raul Ruiz, Renato Curcio e Agostino Ferrari, Piero Dorazio e Graziano Marini, Luigi Mainolfi, Fabrizio Plessi, Vincenzo Consolo, Ute Pyka e Umberto Leone, ancora Presti, Agnese Purgatorio, Danielle Mitterrand e Cristina Bertelli, e infine Sisley Xhafa. Sono nomi che provengono da svariate discipline artistiche: non solo pittura e scultura, ma anche letteratura e cinema. A questi nomi probabilmente se ne aggiungeranno altri, poiché questo albergo che non è mai un'opera finita, è intanto un'architettura processuale e aperta alla modifica, dove può accadere che dall'incontro di Presti con un artista possa scaturire l'idea e la realizzazione di una nuova stanza.

È uno spazio quindi che sin dalla sua ideazione prevede l'idea di mutevolezza: anziché essere concepito su una stringente oggettività funzionale, è piuttosto definito continuamente attraverso una stratificazione di diverse soggettività. L'albergo è poi dotato di un laboratorio di ceramica nei pressi della *hall*, e di una sala da pranzo, nella quale non è raro che vi avvengano delle esposizioni. Bisognerebbe poi fare anche un cenno agli oggetti d'arte disseminati negli spazi: ognuno di questi elementi, infatti, non è mai lo standard o il seriale, qualunque "pezzo" ha quantomeno una storia singolare, e fintanto che non ci si dispone a sintonizzarsi sulla sua dimensione narrativa, se ne coglie comunque quella enigmatica, che se non altro ha il merito di rinnovare il nostro modo di vivere certe esperienze nello spazio, che sembrerebbero altrimenti definite una volta per tutte.

È indubbio quindi che la grande novità sta proprio nell'aver concepito sin da quello che gli architetti chiamano programma funzionale di un'opera di architettura, questa fondamentale compresenza dell'esperienza artistica, nelle funzioni dell'albergo. L'offerta estetica scaturita dalla contaminazione arte-architettura a ben vedere costituisce qui un'impostazione progettuale, non lontana da molti esempi di architettura contemporanea, scaturiti da impostazioni analoghe.

Ma in che modo questo mettere in gioco l'esperienza artistica finisce per essere interessante anche dal punto di vista spaziale?

Entrando e visitando le stanze, se ne ha la piena cognizione. Il cineasta Ruiz, ad esempio, nella "Torre di Sigismondo" realizza uno spazio, come qualcuno potrebbe osservare, concepito sull'idea



come nella contemporaneità siano proprio queste figure ibride a declinare in modo utile e originale la vecchia questione della presenza dell'arte nella vita, e per noi anche dell'arte nell'architettura. L'Hotel "Atelier sul mare" ne rappresenta per l'appunto una riuscitissima, della quale è importante capirne la genesi.

Innanzitutto Presti concepisce questo hotel affidando la realizzazione di alcune stanze ad artisti noti, con l'intenzione di fare in modo che l'anonima camera d'albergo sia trasformata anzitutto in un'opera d'arte. È così che nel 1990 viene inaugurata la prima stanza, alla quale, durante i 17 anni dalla fondazione, ne seguono molte altre. Si tratta all'oggi di 16 stanze che danno luogo a una collettiva permanente: Mario Ceroli, Paolo Icaro, Hidetoshi

Hotel *Atelier sul mare* a Castel di Tusa, Messina

Sopra:
Michele Canzoneri, *Linea d'ombre*, 1992

A pagina seguente in senso orario:
Raul Ruiz, *La Torre di Sigismondo*, 1993;
Maria Lai, *Su barca di carta m'imbarco*,
1993; Mario Staccioli, *Trinacria*, 1993

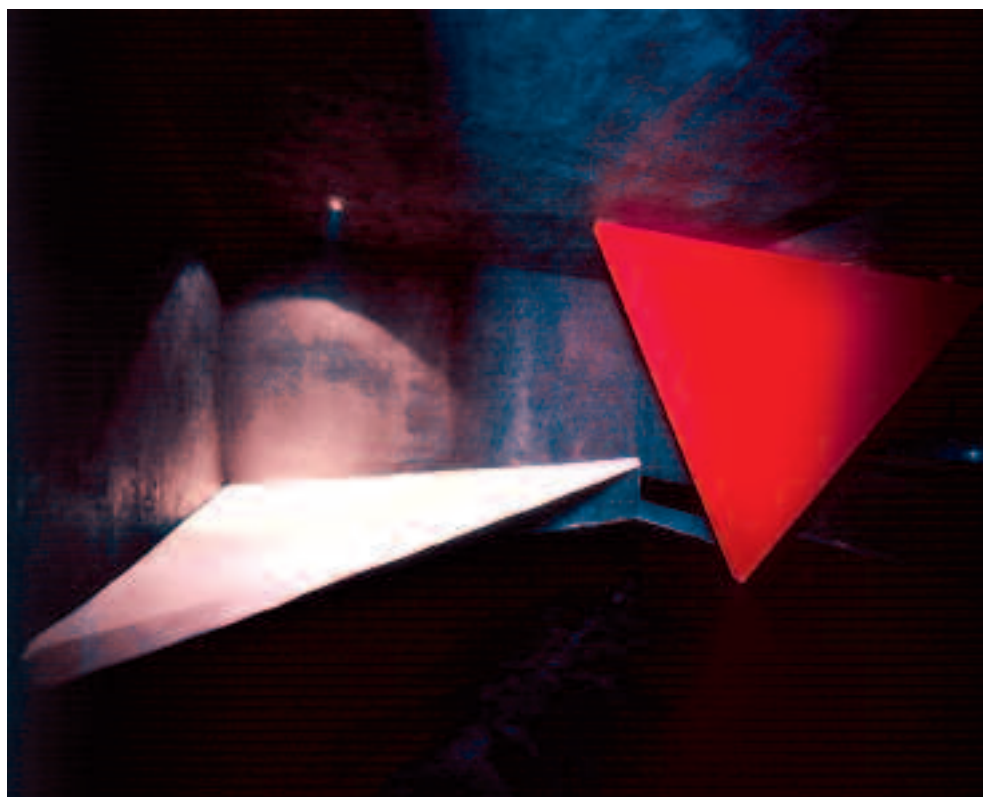


non può che essere orientato verso l'alto: una manovella, infatti, aziona l'apertura di una botola nel soffitto, dove lo sguardo non raccoglie altro che il cielo. È il processo della visione, qui messo in gioco da un artista che si occupa di cinema, a dispiegare lo spazio architettonico.

Ma proviamo con un'altra stanza.

In "Su barca di carta m'imbarco", Maria Lai, artista sarda, propone una costruzione dello spazio basata sull'idea di viaggio fra le due isole: Sardegna e Sicilia. In una sorta di buio assoluto, infatti, il tema dell'orientamento (antichissimo per via dei suoi echi mitici, contemporaneo per quella cognitiva) viene elaborato attraverso sistemi di materiali filamentosi, ora aggregati, ora sfilacciati e fuori orbita, che fanno dello spazio un sistema di matasse e di trame; quasi una scrittura per stringhe, dove la poesia sta proprio nella consapevolezza che non c'è orientamento senza un minimo processo di deriva.

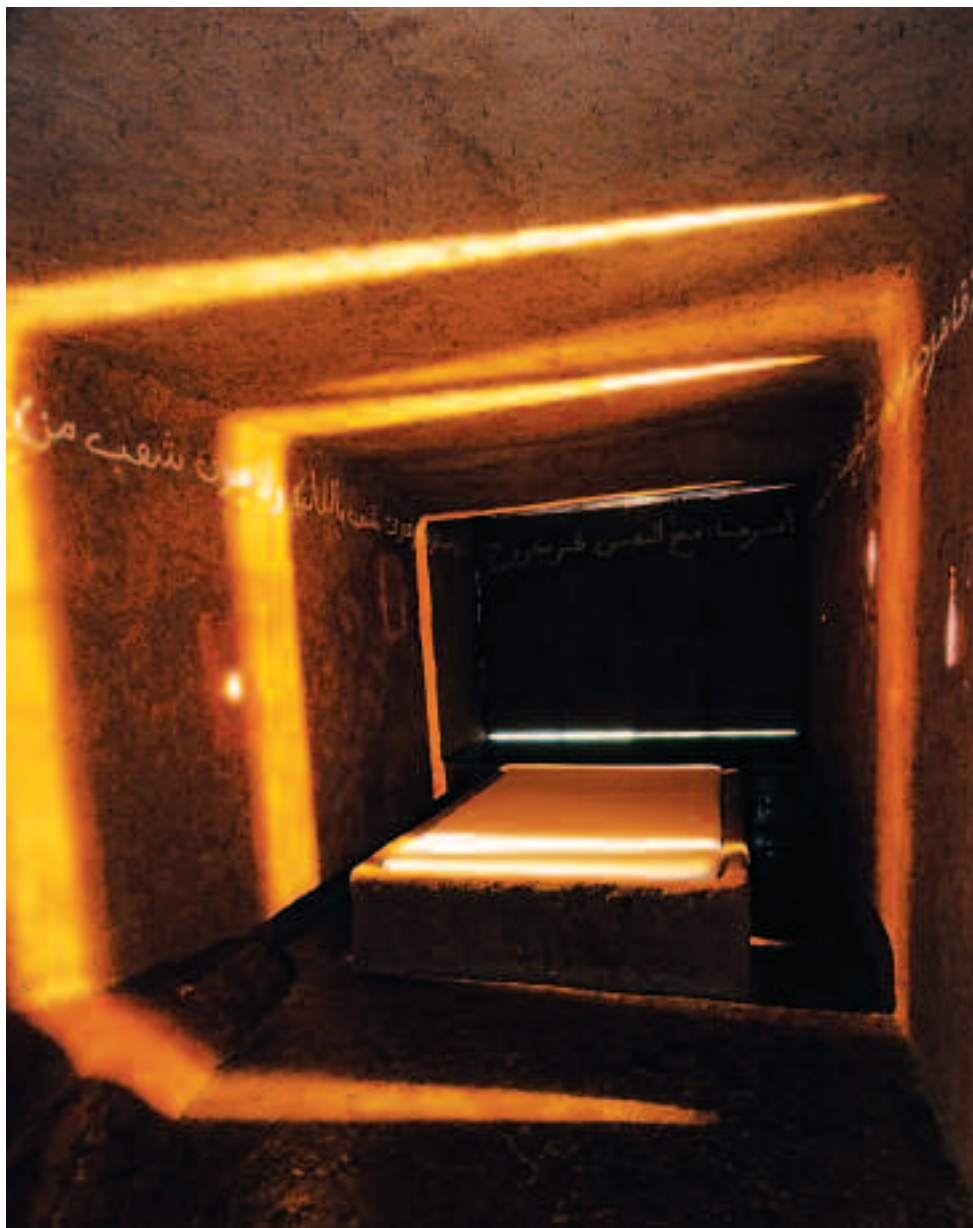
Anche la "Trinacria", dal nome greco dell'isola, realizzata da Mauro Staccioli, è innanzitutto il risultato di un processo che riguarda lo spazio. In questo caso, sono le diagonali originate dai due triangoli, uno orizzontale bianco (il letto) l'altro verticale e rosso (un diaframma



Antonio Presti, Dario Bellezza e Adele Cambria, "La stanza del Profeta. Omaggio a Pier Paolo Pasolini", Hotel "Atelier sul mare", 1995

Antonio Presti, Agnese Purgatorio, Danielle Mitterrand e Cristina Bertelli, "Stanza dei portatori d'acqua", Hotel "Atelier sul mare", 2006

Le immagini pubblicate in questo articolo sono della Fondazione Antonio Presti "Fiumara d'Arte"



divisorio) a decostruire la scatola originaria, producendo quasi un antro vulcanico che, basandosi su processi mnemonici, forse vuole indagare e astrarre le forze ctonie che da sempre si agitano nel sottosuolo siciliano.

Ed è dapprima un forte odore (di paglia come scopriremo) la prima sensazione che si avverte nella "Stanza del Profeta", concepita come omaggio a Pier Paolo Pasolini da Presti, Dario Bellezza e Adele Cambria. Questa stanza, forse la più drammatica e problematica, implica anzitutto un percorso da intraprendere: si deve letteralmente abbattere la porta per entrarci. Poi ci si trova in un cunicolo stretto per giungere nella

camera vera e propria, rivestita di fango e paglia, e aperta attraverso una finestra cinematografica sul mare. È l'immagine di un sepolcro medio-orientale, quasi quello di un Lazzaro da richiamare alla vita, se non fosse per i servizi igienici, ricchi di tubature spruzzanti acqua e di grate metalliche, che forse vogliono sottolineare lo stesso strazio dell'automobile che violava il corpo di Pier Paolo Pasolini nel 1975. Si vuole sollevare in questo modo il valore della memoria e della profezia, quasi mettendo in scena una stanza della tragedia, nel senso più greco del termine.

Ma memoria e necessità di confrontarsi con le

domande più difficili trovano la loro catarsi allorché nella nostra visita ci troviamo nella “Stanza dei portatori d’acqua” a firma di Presti, Agnese Purgatorio, Danielle Mitterrand, Cristina Bertelli. Uno spazio dicotomico e meditativo, dove dominano l’alluminio e il rame, che dell’acqua, oltre a evocarne l’idea di purezza, ne sottolinea soprattutto le qualità riflettenti.

Si potrebbe continuare ancora, ognuno dando le proprie letture di questi spazi, se la questione di fondo non fosse quella di notare come dei processi ideativi, fino a qualche tempo fa ritenuti propriamente “artistici”, siano non solo entrati nel fare architettonico, ma che addirittura quando lo fanno hanno come esito uno spazio arricchito attraverso la liberazione di componenti narrative, simboliche, mnemoniche e psicologiche, dalle fortissime implicazioni spaziali. L’idea di albergo, quindi, imperniato e cristallizzato sul concetto di serie di stanze, uguali e ripetute, viene scardinata in maniera duplice: sul piano del programma, laddove l’abitare in transito, che da sempre è il tema dell’hotel, è concepito secondo un’accezione molto più ampia e ricca di quella relativa alla semplice soddisfazione del bisogno, e sul piano della stessa architettura, dimostrando che un tema tipico della città moderna nella contemporaneità può essere affrontato più che con un unico e oggettivo gesto risolutore, attraverso diverse azioni nel tempo e nello spazio, ognuna con una propria fortissima dimensione estetica.

E come non intravedere del resto, nella forte componente narrativa che questo insieme genera, quasi una richiesta di “proto-interattività” all’architettura, di un rapporto cioè con lo spazio che vada ben più oltre del soddisfacimento del bisogno? Del resto anche questo livello ulteriore sta per essere affrontato dall’infaticabile Presti. Si sa, infatti, che si sta per realizzare un ascensore che funzionerà solamente quando il fruitore canterà!

L’Hotel “Atelier sul mare”, quindi, è un vero e proprio laboratorio contemporaneo, quasi un OS, un *operating system*, che aprendo sul visitatore una matrice di finestre eterogenee offre diverse sequenze di arte contemporanea, fluttuanti come degli aggregati di informazioni in cui immergersi per una sorta di *hyper*-esperienza.

L’architettura dell’hotel ne risulta trasformata: opera mai finita, *multitasking-based*, e soggetta a un *upgrade* continuo, dove la centralità della dimensione estetica più che collidere o rivestire in maniera epidermica l’architettura, la riformula continuamente, come se costituisse già un nucleo di informazioni per l’architettura, quasi un nuovo diritto da conquistare.



Aperto per Restauro

In linea con i contemporanei circuiti delle risorse culturali, museali e archivistiche italiane, ormai lanciate verso contenuti multimediali e virtuali, si aprono a una fruizione più ampia anche le porte della tutela, conservazione e valorizzazione dei beni culturali e del territorio. Un esempio eccellente arriva dalla Soprintendenza per i Beni Architettonici e per il Paesaggio per le province di Siena e Grosseto che ha presentato, in giugno, un innovativo progetto di comunicazione, basato su modalità partecipative e tecnologie interattive. *Aperto per Restauro* si pone, infatti, come una postazione web di nuova generazione, volta a un confronto esteso con la comunità di Internet e ricca di riferimenti scientifici espressi attraverso immagini, testi, planimetrie e contenuti video, riservando, in particolare, un'ampia sezione, accessibile a tutti, a un archivio visivo riguardante restauri e tecniche conservative di rilievo.



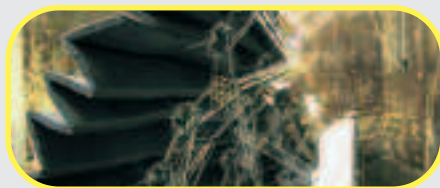
Great Civilizations, esposizione del World Art Museum of China Millennium Monument (28 agosto 2006 – 28 agosto 2008)

Anche lo strumento del *blog* viene sdoganato quale validissimo programma di pubblicazione per una tessitura interconnessa d'informazioni specialistiche, favorendo lo scambio di punti di vista ed elementi di ricerca nel campo del restauro. Il portale – in lingua italiana, cinese e inglese – sigilla, inoltre, il percorso sinergico di programmazione culturale e imprenditoriale intrapreso nel 2006 con *l'Anno dell'Italia in Cina*. Dopo la straordinaria mostra sul Rinascimento, *Lo specchio del tempo* (gennaio-aprile 2006), a cura del Polo Museale Fiorentino, il World Art Museum of China Millennium Monument di Pechino ospita, infatti, un secondo progetto espositivo di raro pregio, *Le Grandi Civiltà*, che propone, tra le altre, preziose opere appartenenti al patrimonio archeologico italiano attinente alla Grecia, all'Egitto e, soprattutto, all'Impero Romano. Entrambi gli allestimenti,

curati dall'architetto Gianni Bulian, hanno carattere estremamente innovativo e includono aree multimediali realizzate con sofisticate tecnologie di comunicazione, ad opera di Roberto Creton. Il gruppo di lavoro si è esteso, in questa seconda occasione, ad Antonello Stella e Susanna Ferrini (n!studio), il progetto illuminotecnico è ideato da Carolina De Camillis e Riccardo Fibbi con Umberto Carotenuto, la consulenza scientifica è del dott. Mario Scalini. L'esposizione sarà aperta al pubblico fino al settembre 2008, in coincidenza con le manifestazioni olimpiche. Per saperne di più: www.apertoperestauro.siena.it/

SplineGraft

Siamo ormai nell'era dell'«interattività fisica (ed emotiva)» in cui «l'architettura stessa muta consentendo di esprimere il variare delle situazioni e dei desideri» (Antonino Saggi). Lo spazio architettonico si fa dinamico, non solo metaforicamente, incontrando materiali modificati atomicamente, ambienti sensibili o veri e propri dispositivi di moto capaci d'interagire con il corpo degli utenti, offrendo scenari ipertestuali in perpetua trasformazione. Sempre più numerosi sono, ad esempio, i prototipi di pareti reattive, dalle pelli mediatiche alle superfici "viventi", come l'emozionante *Aegis Hypo-surface* di Mark Goulthorpe/dECOi architects (1999-2001). Pablo Miranda e Jonas Runberger, membri del gruppo di ricerca Krets, hanno sviluppato, di recente, il progetto *SplineGraft*, esibito nell'esposizione itinerante *Open House: Architecture and Technology for Intelligent Living* curata dal Vitra Design Museum di Weil am Rhein e dall'Art Center College of Design di Pasadena, in mostra fino al 15 febbraio 2008 al Center for Contemporary Art di Varsavia. Si tratta di un interessante sistema di pannellatura muraria cinetica che si pone come un innesto d'interattività in un ambiente preesistente attraverso la morbida presenza di una superficie fluttuante, percettiva come un insolito organismo marino. Il delicato movimento delle piegature, in realtà, comprime, nei nanosecondi del tempo computazionale, il lento



SplineGraft, Pablo Miranda, Jonas Runberger/KRETS (© SplineGraft)

processo geologico della selezione naturale, trasformando l'architettura in un agente cibernetico in grado di produrre spazio in una dimensione adattiva. È un algoritmo genetico, infatti, ad animare la formazione di questa particolare tettonica sensoriale, dotata di una statica mutevole, pronta a riadattarsi, in tempo reale, alla personale vibrazione gestuale dell'ospite: semplici pannelli fonoassorbenti in poliuretano prendono vita grazie al sistema di controllo integrato di una sequenza di spine strutturali computerizzate, composte da un intreccio di unità dentate in acrilico trasparente, frutto di fresatrici a controllo numerico. L'insieme degli ingranaggi diafani, percorsi da tracce di nichel-ottone, leghe a memoria di forma, onde radio e sensori IR (*infrared*), raggiunge una propria espressività formale, suggerendo una nuova estetica sospesa fra i parametri organici/fisici e le percezioni complesse dell'*information technology*. Sito web: www.krets.org/splinegraft.php

RadioDeriva on air

Circola liberamente nell'etere, entra nelle auto e vola qua e là fra le finestre aperte, colonizzando lo spazio imbrigliato dalla rete urbana dei semafori. È la *RadioDeriva* ideata da CRO studio, Lorenzo Imbesi, Daniele Pario Perra e Cesare Pietroiusti, una radio parassita che abita la strada e perturba le frequenze delle emittenti regolamentari,



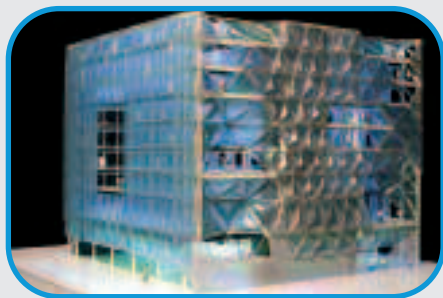
Radio_Deriva, CRO studio, Lorenzo Imbesi, Daniele Pario Perra, Cesare Pietroiusti

unendosi al microcosmo degli incroci di città, laddove, ogni giorno, nasce un'economia interstiziale, spontanea, popolata da variegata pratiche informali di commercio. Questo progetto, con un'anima di attivismo tecnologico, si nutre di un semplice dispositivo, un trasmettitore FM – installato nei pressi dei segnalatori luminosi e delle infrastrutture urbane – in grado di irradiare onde informative e inserirsi con una programma-

zione alternativa nelle trasmissioni radiofoniche. Facile da produrre, costruire e programmare, può divenire uno strumento collettivo, una tecnologia aperta a un'operazione capillare che consenta a chiunque, ovunque, d'innescare una lettura critica e creativa della realtà consolidata. Ai flussi degli spazi di transito si sovrappone, così, la connessione delle "reti semaforiche" che diffondono, nel raggio di copertura degli apparecchi, rovesciamenti di visione urbana e riattivano, attraverso palinsesti espressivi, la struttura fisica della città lungo percorsi immateriali.

The Digital Pedrera

Le cupole geodetiche dell'*Eden Project* di Nicholas Grimshaw in Cornovaglia, lo stadio *Allianz Arena* di Herzog & de Meuron a Monaco, il *Water Cube* dei PTW architects a Pechino sono alcuni progetti ormai noti realizzati con l'EFTE, un fluoropolimero termoplastico che ha caratteristiche di ecosostenibilità, leggerezza e trasparenza, materiale del ventunesimo secolo capace di inverare il sogno formale degli anni Sessanta di struttura gonfiabile. Entro il 2009 anche Barcellona avrà, nel futuro quartiere ipertecnologico *22@Barcelona*, un'opera che, integrata dall'uso di questa innovativa membrana, intende stabilire «un nuovo equilibrio con l'utilizzo digitale dell'energia». L'autore è il giovane architetto Enric



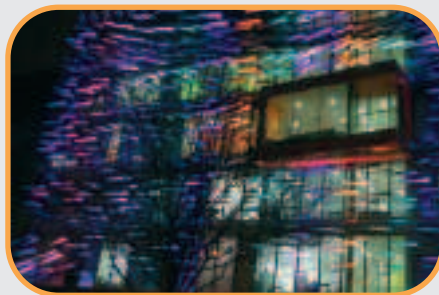
MEDIA-TIC, Enric Ruiz Geli/Cloud 9 (Enric Ruiz Geli © Cloud 9)

Ruiz Geli/Cloud 9 che ha già esposto al MoMA di New York la *maquette* dell'*Habitat Hotel*, suggestivo edificio avvolto da una maglia luminescente di energia. Il suo MEDIA-TIC ospiterà un centro per le tecnologie ICT (*information and communication technologies*) e aspira a "costruire informazione", ponendosi come svolta nella nascente rivoluzione informatica «per una nuova architettura tecnologica applicabile anche a complessi abitativi», tanto da paragonarsi alla storica Casa Milà di Gaudì (La Pedrera). L'edificio sarà in grado di rispar-

miare sino al 40% del consumo di energia, utilizzando, per illuminarsi nella notte, la luce catturata durante il giorno. Le cellule trasparenti di EFTE consentiranno, inoltre, bassi costi di costruzione e di manutenzione, offrendo prestazioni di autopulitura, filtraggio ultravioletto e resistenza al colore. Al loro interno circolerà aria pressurizzata in grado di mutarsi in vere e proprie nubi attraverso la conversione in vapore innesca da una macchina ad azoto, donando ombra agli ambienti più esposti al sole. Protezione e refrigerio sono assicurati, in ogni caso, da un sofisticato *software* di sicurezza e da un sistema di raffreddamento a idrogeno. Sito web: www.ruiz-geli.com/

Media Architecture

Si è svolta in settembre a Londra la *Media Architecture Conference 2007*, un'importante occasione di aggiornamento sulle relazioni fra *media design*, immagine e architettura, che indaga i cambiamenti delle tecniche costruttive e della pianificazione urbanistica alla luce delle contemporanee tecnologie d'informazione visuale e, in particolare, dei *light emitting diode* (LED)



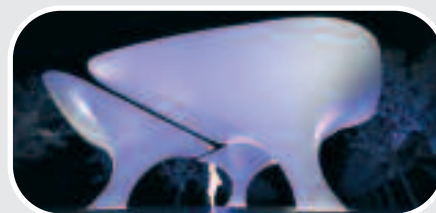
Moorfield Eye Hospital, Penoyre & Prasad Architects, Londra

displays, integrati a facciate multimediali di nuova concezione. Gli interventi dei 24 relatori, selezionati fra teorici ed esperti professionisti di svariate discipline, si possono seguire attraverso l'accurata documentazione, in audio e video, del portale web *Media Architecture Group* che costituisce, inoltre, una vetrina invitante di applicazioni progettuali. Sito web: www.mediaarchitecture.org/conf/about/conf/253/

Live? On-line!

Il London Design Museum ha offerto, fino al 25 novembre 2007, un grande progetto espositivo sull'opera di Zaha Hadid, dedicando ben due piani agli esiti più recenti della sua ricerca. Per chi non fosse riuscito a volare verso Londra, è possibile visitare *on-line* un *blog* esaustivo, appositamente

aperto in occasione della mostra, ricco di interviste esclusive, video, immagini e altri materiali interessanti (www.zahahadidblog.com). Anche per chi ha perso la 52. *Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia* – intitolata *Pensa con i sensi-Senti con la mente: l'arte al presente* e curata dal critico d'arte americano Robert Storr – esiste un *report* completo delle opere esposte, con ampie gallerie di immagini, pubblicato dal noto sito *Design Boom* (www.designboom.com/snapshot/index.php?SNAPSHOT_ID=8).



Lilas, Zaha Hadid, installazione temporanea alla Serpentine Gallery, Londra (© Zaha Hadid Architects)

Occasioni progettuali

Holcim Foundation for Sustainable Construction *Regional Holcim Awards Competition 2007/08*
Sito: www.holcimfoundation.org/T154/holcim_awards.htm
Scadenza: 29 febbraio 2008

International Competition for CyberArts *Prix Ars Electronica 2008*
Sito: <http://prixars.aec.at>
Scadenza: 7 marzo 2008

XXIII UIA World Congress of Architecture Torino 2008
Info Point: Competition for architects under 35
Sito: www.infopoint.uia2008torino.org/
Scadenza: 11 marzo 2008

Living Steel 3rd International Competition Extreme Housing
Sito: www.livingsteel.org/extremehousing/extreme-housing
Scadenza: 28 aprile 2008

Estonian Academy of Arts *Estonian Academy of Arts International Competition*
Sito: http://lmaja.artun.ee/index_eng.html
Scadenza: 28 febbraio 2008

Holcim Foundation for Sustainable Construction *Regional Holcim Awards Competition 2007/08*
Sito: www.holcimfoundation.org/T154/holcim_awards.htm
Scadenza: 29 febbraio 2008

Architecture+Vision

Nuove ricerche per un'architettura in ambienti estremi

di Scanner (Mammucari, Mastroianni, Mazza, Principia)

Dall'ottobre del 2005 Il MOMA (Museum of Modern Art) di New York annovera nella sua collezione permanente il prototipo della *Desert Seal*, una tenda progettata e sviluppata per migliorare la vita delle persone che vivono in ambienti molto caldi e aridi. I progettisti sono gli architetti Arturo Vittori e Andreas Vogler, fondatori di Architecture+Vision, uno studio di *design* con basi a Monaco, Tolosa e Bomarzo. I due architetti hanno maturato grande esperienza presso importanti realtà dell'industria e della ricerca aerospaziale; Vittori ha lavorato come architetto presso l'Airbus di Tolosa e Vogler ha portato avanti la ricerca per l'architettura della Stazione Spaziale Internazionale e la missione su Marte all'Università delle Tecnologie di Monaco. Questo importante *background* nella progettazione architettonica spaziale si riscontra nella concezione e nella realizzazione dei loro progetti. Energie rinnovabili, sistemi chiusi, efficienza energetica, contesto e complessità, bellezza, nuovi materiali, sperimentazione e qualità, condizioni estreme di sopravvivenza, sono questi gli elementi guida della loro ricerca. «La nostra visione degli edifici futuri è che essi "vivano" di sole risorse locali, e inoltre

favoriscano il miglioramento dell'ambiente in termini di salubrità dell'aria, qualità dell'acqua, e di valori estetici». Durante i lavori del simposio internazionale *Infra-Free Life* che si è svolto a Istanbul nel dicembre del 2006, gli architetti hanno affermato che l'edificio deve essere concepito come un unico sistema con l'ambiente naturale, un *genius loci* degli anni Duemila. Proprio il concetto di *genius loci* è stato ampiamente affrontato dall'architettura contemporanea ma ancora sottovalutato. Partendo dalla ricerca architettonica spaziale che deve necessariamente tener conto dei criteri di autosostentamento e di sfruttamento delle risorse rinnovabili come l'energia solare, si arriva alla progettazione sulla Terra in ambienti estremi cercando di utilizzare ciò che i progettisti definiscono "*the spirits of a place*" appunto le energie ambientali. Il progetto *Desert Seal* è emblematico di tali concetti. La particolare curva termica delle regioni desertiche calde, dove durante il giorno la temperatura può facilmente raggiungere i 60 °C e oltre a livello del suolo, mentre appena tre metri più in alto si abbassa di circa 40 °C, è stata approfondita da Vittori e Vogler

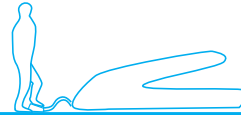
■ TRANSPORT AND CONFIGURATION



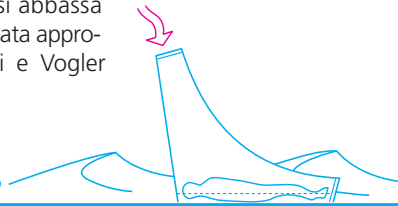
TRANSPORT



ROLL-OUT AND FIXING

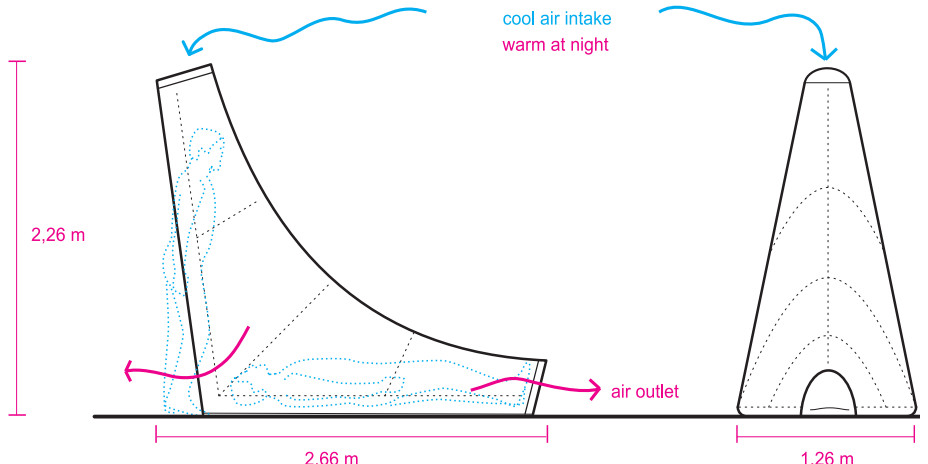
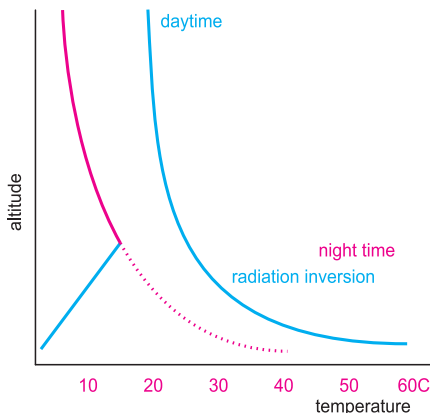
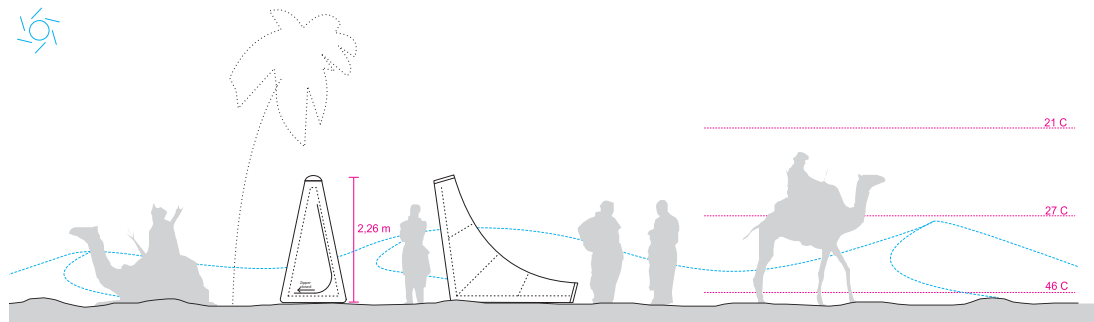


DEPLOYMENT

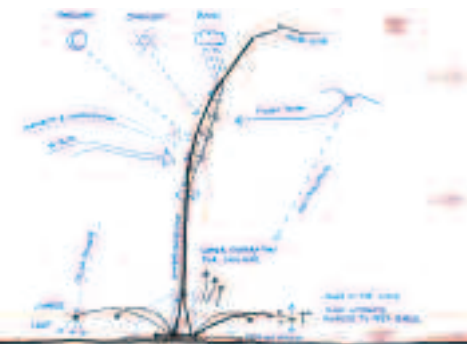


OPERATION

www.architectureandvision.com
 www.birdhouse.gr.jp
 www.esa.int
 www.infracree.com
 www.moma.org
 www.spacedaily.com







Desert Seal è emblematico di tali concetti. La particolare curva termica delle regioni desertiche calde, dove durante il giorno la temperatura può facilmente raggiungere i 60 °C e oltre a livello del suolo, mentre appena tre metri più in alto si abbassa di circa 40 °C, è stata approfondita da Vittori e Vogler nella concezione di questo progetto. La forma a "L" della tenda permette l'ingresso in piedi e minimizza il carico aerodinamico.

Durante le ore più calde del giorno, l'aria più fresca presente a una quota di circa 2,30 m dal suolo viene convogliata costantemente nella struttura da una ventola elettrica posta sulla sommità della tenda riducendone così la temperatura al suo interno. La ventola è alimentata da batterie caricate da un pannello solare flessibile montato all'esterno della struttura. Di notte, al contrario, il deserto irradia calore verso l'esterno e rapidamente raggiunge temperature al di sotto dello 0.

Poiché l'aria si comporta come un buon isolante, ai livelli più alti è considerevolmente più calda. La ventola alla sommità ora soffia l'aria calda all'interno della tenda proteggendo dalle gelide notti del deserto. La *Desert Seal* consiste in una struttura di polietilene gonfiabile rivestita da un tessuto argentato ad alta

resistenza che riflette il calore e fornisce una protezione diretta ai raggi del sole, sistema molto simile all'isolamento *multilayer* usato nelle applicazioni spaziali. Il peso della struttura è di circa 6 kg ed è così facilmente trasportabile ripiegandola su se stessa. Per realizzare la tenda, un numero di applicazioni correlate allo spazio sono state prese in prestito dall'industria aerospaziale come i metodi usati per realizzare i paracadute, oggetti di emergenza gonfiabili, e il potere dei pannelli solari flessibili che generano l'elettricità.

«Comunque, il principale *spin-off* dallo spazio per creare la *Desert Seal* non è stato l'uso di nuovi materiali intelligenti o l'uso di elaborati programmi di simulazione, ma il modo in cui uno *space-architect* impiega una metodologia basata sulla ricerca», spiega Andreas Vogler.

Un altro esempio di piccola architettura che sfrutta le energie *in situ* è la *Bird House*. Nel 2006 gli architetti sono stati invitati dalla Bird House Foundation (una fondazione giapponese che promuove tematiche di ricerca ambientale e di rispetto energetico e che nelle precedenti edizioni ha promosso progetti di grande risonanza internazionale) a progettare un ricovero per uccelli migratori. I nidi per gli uccelli nel progetto di Architecture+Vision sono sorretti da un'asta in fibra di carbonio e protetti da un guscio che li ripara dal vento e dal sole. La base in legno su cui è innestata questa asta sostiene cinque aste flessibili alle cui estremità sono poste delle piccole sfere luminose alimentate da celle solari. Queste sfere luminose attirano durante la notte gli insetti, nutrimento degli uccelli. La particolare forma a vela del guscio oltre alla funzione di protezione dei nidi consente di raccogliere l'acqua piovana e la condensa, e convogliarla alla base della struttura dove viene raccolta da un vaso in terracotta.

Questi esempi di come la ricerca sulla progettazione architettonica nello spazio può trovare applicazione in ambiente terrestre aprono interessanti scenari su una possibile architettura spaziale futuribile tutt'altro che lontana. Negli ultimi anni, infatti, le ricerche principali di Architecture+Vision sono indirizzate allo studio di architetture ed elementi di *design* proprio rivolti agli ambienti spaziali, supportate da importanti istituzioni come l'Agenzia Spaziale Europea (ESA). La *Moon Base Two*, una base lunare a moduli gonfiabili, e il *Mars Cruiser One*, un veicolo ma anche un laboratorio itinerante per le prossime missioni dell'uomo su Marte, rappresentano significativi esempi della loro attività in questo campo.



Ore 6.00 del mattino: «Scusi, la prossima fermata è Capo d'Orlando?». «Sì». «E... scusi, ma a quest'ora, che lei sappia, c'è una coincidenza...». «Ma lei, dove deve andare?». «A Gioiosa Marea». «Ah! Guardi, c'è un treno locale che passa ogni mezz'ora oppure un pullman che se chiede all'autista con il bagaglio pesante che ha, per gentilezza, una volta a Gioiosa, la lascia dove vuole. Grazie, buon proseguimento e... mi saluti Palermo!».

Guardo fuori dal finestrino e non so dove guardare, i colori intensi dei limoni, degli aranci, dei fichi d'india, il mare, le Eolie, insomma è tutto esagerato, è tutto... troppo! Anche la ferrovia che corre lungo la costa tirrenica, nonostante sia un segno morfologico forte sul paesaggio, si rivela, una volta in treno, un punto di vista dinamico ed "esclusivo" sul mare, oltre ad aver costituito negli anni un freno all'espansione edilizia incontrollata. Le piccole frazioni si susseguono a poca distanza

in una situazione di crisi reale come appunto una cittadina costiera, sviluppando un'idea soft di progetto con operazioni di *plug-in* capaci di innestare reazioni vitali e positive. Il *workshop* è stato inoltre arricchito dalla presenza attiva di artisti come: Presti, Morosin, Ideami, e architetti come: D'Ambrosio, Vittori, Vaccarini, Rogina, Ranaulo, e infine esperti come: Ferrara, Pirrone, Lazier, Porto, Scaffidi, Sorbello che, con conferenze e interventi, si sono alternati nei giorni del *workshop*.

Energie e squilibri mediterranei

Nuove forme per l'IT

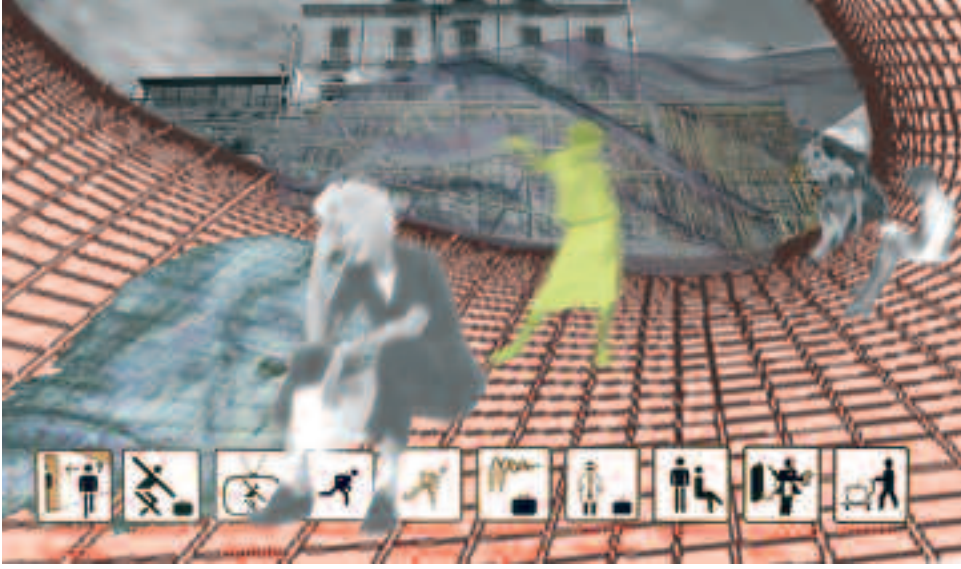
di Rosetta Angelini



l'una dall'altra, oltrepassiamo Brolo, Piraino, Gioiosa Marea, sono piccoli centri, tutti con una loro storia ma tutti fortemente legati a uno stesso territorio fatto di contrasti e contraddizioni. Mi chiedo: ma in realtà come queste, quale può essere il contributo dell'*information technology*? Come l'IT può essere applicata concretamente? Questa è la sfida che un gruppo di *designer* ha accettato partecipando a un *workshop* dal titolo appunto *Energie e squilibri mediterranei. Nuove forme per l'information technology e l'architettura*. L'intento del *workshop* era quello di operare

Dopo sopralluoghi individuali circoscritti alla cittadina di Gioiosa, i *designer* hanno evidenziato delle reali condizioni di crisi. La scelta dei temi si è concentrata su tre situazioni principali: il tema dell'interconnessione tra percorsi e piazze legate allo svolgimento di riti e manifestazioni religioso-culturali, il tema della riconnessione della montagna e della città al mare, e infine il tema del riuso del torrente attraverso operazioni di modellazione del suolo e di *land art*. Frescaroli, Giudice, Rossi e Cova hanno individuato un sistema interconnesso di tre piazze, operazione, questa, già ideativo-progettuale

Maria Azzurra Rossi, *Theatre. Balconi reali spazi-scenici virtuali*, seminario estivo tenuto al SicilyLab di Gioiosa Marea, Messina, 2007

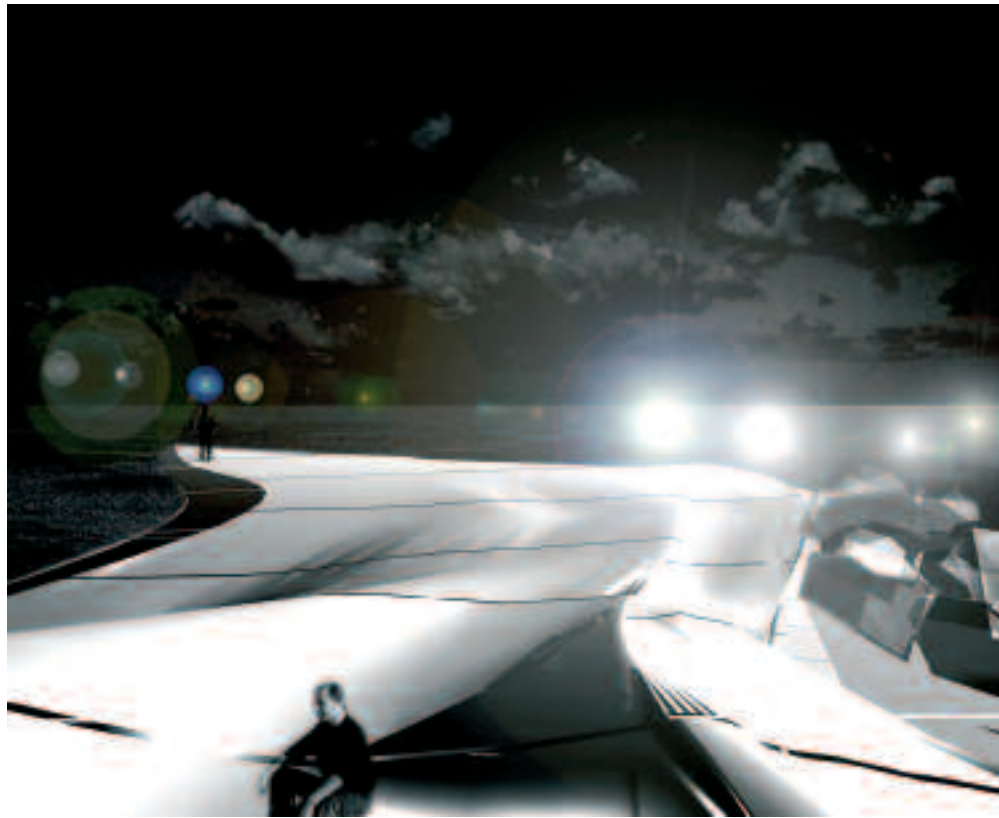


Sossio de Vita, *Palischermi*

pensando allo spazio pubblico come un sistema continuo tra edifici e spazi aperti. Le singole sottosoluzioni hanno contribuito alla realizzazione di un progetto che funziona come catalizzatore di eventi scenici, come una proposta che individua nel "non finito" siciliano l'occasione del suo progetto concentrandosi in particolare sulla crisi dell'assenza dei solai nei balconi dell'edificio del municipio. Ai balconi vengono appese – come altalene – piattaforme mobili e riorganizzabili. Su queste piattaforme vengono proiettati personaggi reali della storia urbana della città oppure attori della rappresentazione laica e religiosa che si tiene nello spazio urbano.

Il sistema lineare della ferrovia con i sottopassaggi-tunnel, la spiaggia e il canale affrontato dai *designer* Olivieri, Carbè, De Vita e Ambrosi è pensato come un densificatore di eventi in grado di riconnettere la montagna con la città, al sistema ferrovia-spiaggia e quindi al mare. Il progetto si basa su una modernissima riconfigurazione degli spazi e materiali in cui rimane viva l'eco e la memoria anche giocosa di eventi come il Carnevale e degli strumenti antichi del mare e della pesca che evocano il mondo immersivo della tecnologia informatica.

Al tema del Torrente Occidentale della cittadina che sfocia sul mare, oramai asciutto, abbandonato e fortemente degradato, hanno lavorato Mosetti, William Re, Tanci e Gerevini. L'idea progettuale di base è stata quella di un recupero intelligente del canale attraverso interventi di modellazione e *land art* che si sovrappongono a un uso attuale del canale. Lo stato di degrado e il problema dell'inquinamento delle acque prossime al canale sono stati gli elementi di crisi di un progetto che propone infatti isole artificiali per il riciclo e la depurazione delle acque e installazioni cristalliformi che evocano i sistemi di protezione fisica delle coste. Queste stesse strutture fisiche si trasformano, però,



nel progetto in emittenti di informazioni luminose e sonore che attraverso l'elettronica animano il mare. *L'information technology*, quindi, per queste ricerche-progetti, non è un'aggiunta a situazioni di lusso, ma assume un ruolo fondamentale per affrontare progettualmente le contraddizioni del reale, lavorando con coscienza critica a temi nuovi e contribuendo a cambiare lo statuto stesso della disciplina. *L'information technology* diviene un detonatore e catalizzatore proprio in situazioni di difficoltà rilanciando con forza alla cultura e alla politica italiana l'urgenza di un impegno intelligente verso il nostro paesaggio costruito.

Nicoletta Gerevini, *Fiumana 2007*.
Nuova materia informativa sul mare

Nel pensiero e nell'attività dell'uomo da sempre le macchine hanno rappresentato gli strumenti attraverso i quali l'uomo ha costruito il mondo fisico, le sue relazioni, e permesso di determinare continue accelerazioni sia sul piano tecnico che metodologico.

Nel tempo le costruzioni di questi meccanismi (il primo, complesso e articolato, è lo stesso linguaggio), logici, mentali, produttivi hanno visto una graduale trasformazione, dagli argani e dalle ruote di epoca romana alle bielle e alle ruote dentate con cui la società industriale normava la produzione delle macchine per abitare. Nella società dell'informazione stiamo assistendo alla trasformazione di questi dispositivi da strumenti meccanici a elettronici, sempre più sofisticati che di fatto sono dotati di una intelligenza artificiale.

La macchina, insieme agli utensili e agli strumenti, è una protesi, un prolungamento del corpo, un meccanismo creato dall'uomo per sostituire il lavoro manuale o per alleviare il carico degli sforzi.

Gli epistemologi ci fanno notare che gli utensili sono molto simili agli arti naturali, pensiamo alla zappa che solca il terreno e che ricorda il movimento di una mano nell'atto di scavare, mentre gli apparecchi imitano il funzionamento degli organi: un caso illuminante è la macchina fotografica dotata di un occhio artificiale.

Ma questi meccanismi sono al tempo stesso oggetto e soggetto della trasformazione.

L'intelligenza collettiva ha nel tempo costruito nuovi dispositivi, che hanno modificato l'uomo nel suo divenire. Oggi le macchine incidono profondamente nei comportamenti sociali: pensiamo alla nostra dipendenza dalle strumentazioni elettroniche.

Eppure la costruzione di questi strumenti ci induce alla comprensione della relazione oggi sempre più complessa tra la realtà e ciò che diventa un campo potenziale, virtuale.

Il filosofo Jean Baudrillard ci racconta nel testo *Parole chiave* la distinzione tra *scena* e *osce-*

no: la prima ha carattere rituale e simbolico, costruisce un filtro tra noi e la realtà, la seconda mostrando la nudità del reale traduce quest'ultimo in una rappresentazione cruda dell'esistere. Eliminando la macchina o filtro del teatro della vita, la realtà si trasforma nella rappresentazione dell'osceno.

Così il filosofo francese scrive: «Quando le cose diventano troppo reali, spogliate dalla loro dimensione metaforica, rese fruibili alla vista, poste brutalmente nel reale, eliminando qualsiasi distanza dal soggetto, si cade nell'osceno». Di conseguenza la macchina, intesa come strumento costruttivo o distruttivo, produttivo o metaforico, logico o combinatorio, entra in contatto/conflitto con l'uomo, realizza una scena, spesso tragica, che è il luogo della esistenza.

Le macchine da sempre hanno causato stupore e ammirazione: ad esempio gli automi nel Settecento incutevano la meraviglia nel pubblico e dimostravano il forte connubio tra scienza e pensiero, tra creatività e strumenti, spostando la linea di confine verso uno spazio ignoto che necessariamente era metaforico e simbolico, filtro tra la vita e la morte, luogo di interscambio tra le realtà che ci circondano e ci confondono.

La macchina nel Novecento diventa problematica, entra inesorabilmente in conflitto con la società, si ribella all'uso della ragione, trasforma il suo statuto da utopico a distopico.

La macchina diventa invasiva, luogo del controllo, strumento della punizione che nell'idea di Franz Kafka, descritta nel 1919 nel racconto *Nella colonia penale*, incideva nella carne del detenuto la condanna a cui era sottoposto, o nel pensiero di Michel Foucault, elaborato nel 1975 in *Sorvegliare e punire, nascita della prigione*, si traduceva in un organismo sistematico di controllo sociale.

La macchina aspira a tramutarsi in un organismo vivente.

La cinematografia, a partire dagli anni Settanta, invita a questa lettura nel passaggio dall'androi-

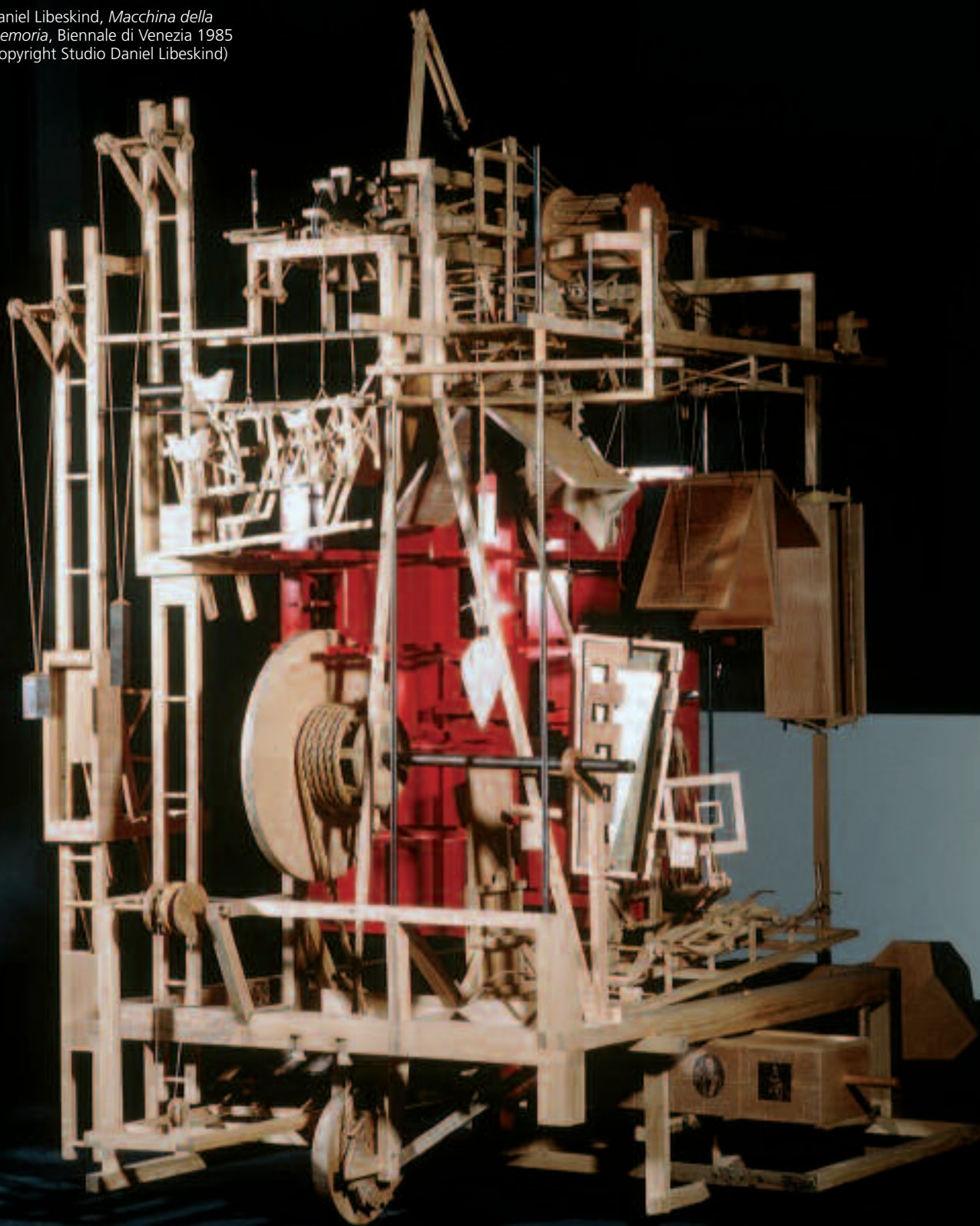
Macchine della memoria

di Antonello Marotta



Daniel Libeskind, *Macchina della scrittura*, Biennale di Venezia 1985 (copyright Studio Daniel Libeskind)

Daniel Libeskind, *Macchina della memoria*, Biennale di Venezia 1985
(copyright Studio Daniel Libeskind)



de, un *robot* dotato di arti meccanici dalle sembianze umane, al *cyborg*, organismo bionico, costituito sia da organi artificiali che biologici.

Il primo nasce in fabbrica, mentre il secondo nel letto di una clinica medica, segnando il passaggio dall'industriale all'organico. Queste entità si trasformano da corpi metallici in esseri dotati di sentimenti: è tutta la letteratura di Philip Dick e naturalmente di *Blade Runner*, opera del regista Ridley Scott (1982) che aveva portato sul grande schermo le ansie visionarie di Dick.

La macchina, struttura costruttiva dell'architettura o strumento di difesa della linea di fuoco degli ingegneri militari rinascimentali, vuole sublimare se stessa, oltrepassare la propria natura di mezzo meccanico, per acquistare la vita, per entrare dentro il mondo problematico della esistenza. Non si capirebbe la natura obliqua della macchina se non dentro questo quadro che tende a insediare la stessa natura umana.

La macchina non solo consuma il corpo, ma si vuole sostituire, acquistare autonomia, diventare un soggetto pensante.

Daniel Libeskind, *Macchina della lettura*, Biennale di Venezia 1985 (copyright Studio Daniel Libeskind)



Nel 1966 Frances Yates pubblica il testo *The Art of Memory (L'arte della memoria*, Einaudi, 1972) sui dispositivi mnemonici. Ripercorrendo gli studi di Giordano Bruno e prima di Giulio Camillo (XVI secolo) sino al filosofo e mistico catalano del XIII secolo Raimondo Lullo, la Yates incontrava le macchine della memoria, dispositivi atti a generare il pensiero, che aprivano alla filosofia criptica e cabalistica, in cui il linguaggio come la memoria si traducevano in ambienti sempre più articolati. Poter fortificare la memoria era il sogno dell'intellettuale quanto del potere.

Su questo filone la più intensa riflessione sulla natura della macchina in architettura come luogo della memoria e della dimenticanza la dobbiamo al lavoro di Daniel Libeskind, che nel 1985, in occasione della Biennale di Venezia, ha progettato nel sito di Palmanova tre macchine o dispositivi della memoria. L'architetto di origine polacca era stato invitato da Aldo Rossi che avrà nel suo futuro un ruolo decisivo. Libeskind per dialogare con il segno della città inattesa rinascimentale costruisce le sue macchine della lettura, della scrittura e della memoria. A differenza del clima che vedeva in quegli anni il ruolo predominante della tendenza milanese che nel sito ricercava le matrici della città storica, Libeskind aveva lavorato escludendo qualsiasi intento letterale o di derivazione dalle istanze fondative del sito.

I suoi dispositivi invitavano, sulla strada aperta da Duchamp di una "architettura concettuale", alla costruzione di un mondo possibile in grado di liberare l'uomo dalle sue costruzioni aprioristiche, di modificare il corso della storia passata e infine di offrire un mondo poetico che potesse essere per tutti un monito di speranza. La *Macchina della lettura* è una ruota che contiene otto libri, i quali possono essere letti attraverso il movimento dei suoi ingranaggi, e girando su se stessa ricorda così la sua inutile bellezza cinetica. Recupera questo dispositivo dall'ingegnere rinascimentale Agostino Ramelli che nel 1588 aveva pubblicato nel testo *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli* nella tavola n. 188 la sua ruota da lettura. La *Macchina della memoria*, un complesso e articolato sistema fatto di corde, legni, strutture, divisori, ci ricorda il mondo rinascimentale, in cui convivono il luogo della scena e dei suoi retroscena. Infine la *Macchina della scrittura*, 49 unità disposte in una griglia di 7 x 7 m, è un calcolatore orfico o computer delle possibilità, che recupera il sogno cabalistico di Giulio Camillo di costruire una conoscenza artificiale, il *Teatro della*

memoria composto di 49 caselle in grado di racchiudere tutto il sapere. Studioso italiano del XVI secolo aveva progettato il *Teatro* come un'architettura lignea che doveva rappresentare e sintetizzare tutto lo scibile umano. Libeskind intende spostare il progetto dai luoghi di Palmanova e riportarlo negli spazi della sua destinazione, come afferma lo stesso

architetto: «La Dublino di Joyce e la Mosca di Tatlin». Con queste macchine Libeskind invitava l'osservatore a considerare l'esistenza e il tempo come processi aperti, dinamici, e di conseguenza aprire uno spazio critico in cui l'individuo potesse ancora generare tracciati aperti in grado di convertire il segno negativo della storia.

