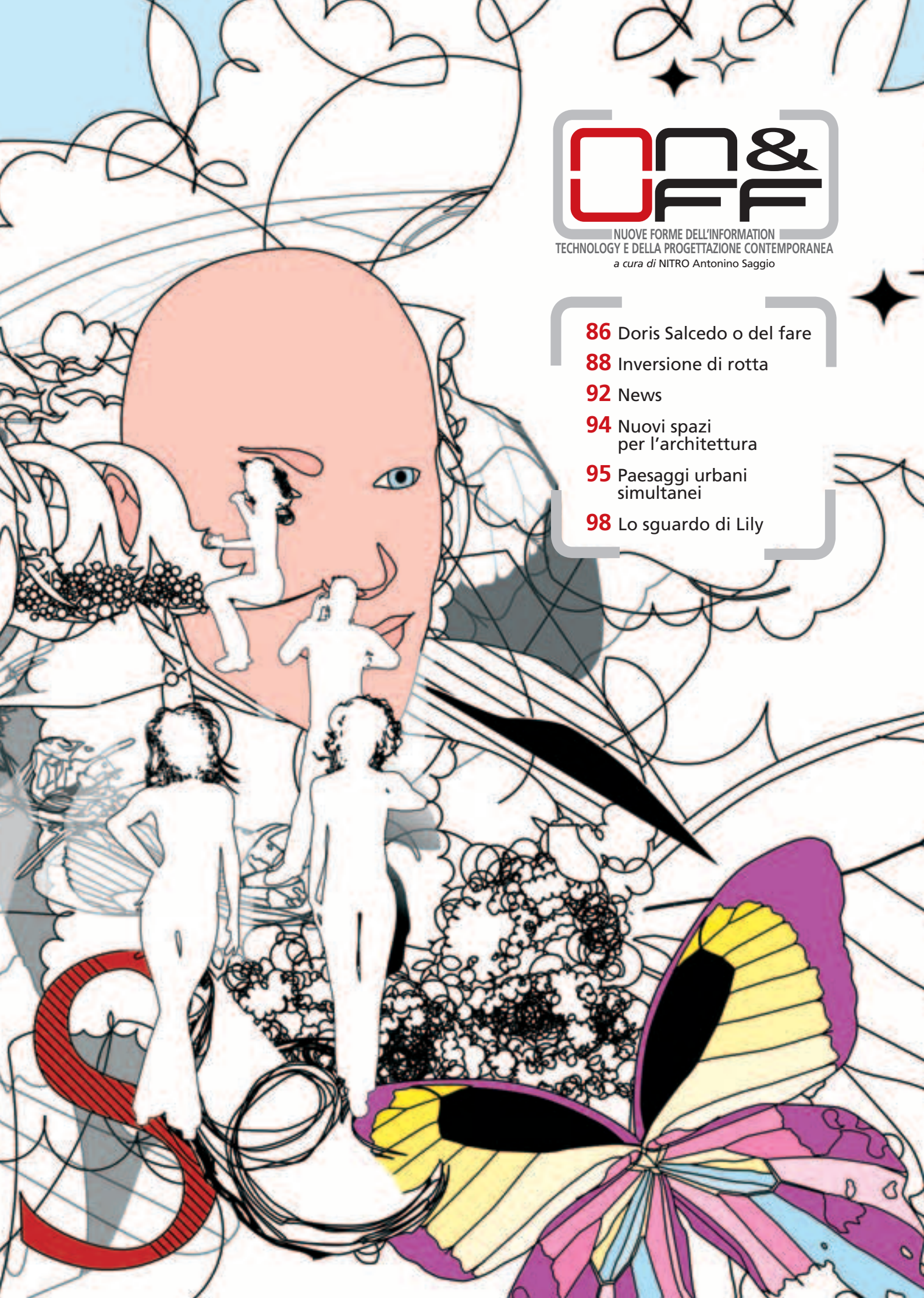


On & Off

NUOVE FORME DELL'INFORMATION TECHNOLOGY E DELLA PROGETTAZIONE CONTEMPORANEA

a cura di NITRO Antonino Saggio

86 Doris Salcedo o del fare

88 Inversione di rotta

92 News

94 Nuovi spazi per l'architettura

95 Paesaggi urbani simultanei

98 Lo sguardo di Lily

Doris Salcedo o del fare

di Antonino Saggio

Sono stato a Roma alla mostra delle sculture di Lucio Fontana ordinata alla Galleria d'Arte Moderna. La mostra è molto bella e certamente benvenuta. Lucio Fontana è un artista eminentemente spaziale e i suoi tagli sono evocatori del momento fondativo dell'architettura che modifica il segno del pensiero in spazio abitabile. Visitando questo museo ricordo sempre quando ci andavo da ragazzo alla metà degli anni Settanta. Emanava un'aria di modernità, di speranza, era luminoso allora. C'erano i prodigi tecnici della saletta delle diapositive in cui si proiettavano gli audio-video sui grandi pittori. Il carosello girava in automatico, e si seguivano le illuminanti spiegazioni forse di Argan, forse della direttrice Palma Bucarelli. Andavo sempre in pellegrinaggio dentro le stanze degli artisti elettronici che ci facevano sentire che eravamo già nel futuro e che dovevamo guardare il mondo con occhi nuovi. Non riesco a perdonare il *restyling* postmoderno del museo di oggi. Come se Fattori o Cezanne meritassero quei falsi timpani e quelle impellicciature in castagno. Esco dal museo pensando ai miracoli che Lucio Fontana aveva fatto ai suoi tempi, ma incerto, amareggiato dall'idea generale che quello che era un cuore di modernità oggi trasmette. Volo a Londra e rimango scioccato, colpito, travolto. Un amico mi dice: «Alla Tate Modern c'è una installazione importante». Bene, penso a quelle che vi avevo visto nel passato e che mi avevano colpito: il grande sole di Olafur Eliasson, gli scivoli di Carsten Höller e altre di cui avevo sentito parlare. Procedo nella grande Turbine Hall, ma non c'è niente, non si vede un bel niente. Dove sta l'installazione? Dopo comincio a notare un *crack*, una fessura nel pavimento. Penso ma qui c'è stato un guaio, si è lesionato il pavimento. Procedo lungo la fessura che si fa sempre più forte più profonda e si ramifica. E poi d'improvviso capisco: oddio, l'installazione è questa. Fontana è ritornato, Fontana non sta fermo a Roma imbalsamato nella sua retrospettiva ma è qui a Londra, è qui dentro questo spazio. E forse per strada ha incontrato Burri e i suoi cretti e ha pensato a questa opera incredibile, a questo *crack* che fende il pavimento e che procede con la forza tellurica di un fulmine che spacca il suolo. E poi il suolo craccato diventa una sezione viva che si può, mettendosi in ginocchio sul pavimento, esplorare anche all'interno perché diventa profonda quasi un metro. E che si trasforma in una scultura-architettura vivente con i pezzi che conservano le parti disgiunte, ma idealmente ricombacianti. E, inserendo

dentro una mano e poi il braccio, si sente la superficie liscia, levigata, e le minuscole grappe che cuciono le pareti bellissime e drammatiche del *crack*. Il matrimonio tra Burri e Fontana, tra la forza del segno che si fa spazio e l'articolazione del suolo che si fa segno, la memoria tragica delle foibe e dei pozzi, l'idea di sezione drammaticamente e spiritualmente abitata delle catacombe è stato compiuto da una donna. Si chiama Doris Salcedo, è sudamericana, e nessuno che ha vissuto questo spazio potrà mai dimenticare il suo nome. E certo vorrà sapere tutto di lei che in questo momento ci appare come la donna più bella del creato.

Ma la questione che interessa *On&Off* è un'altra. L'arte in questo caso è un prodotto complessivo; è un articolatissimo gioco di squadra il cui fine non è solo e tanto l'ego individuale dell'artista. ma trasmettere una forza e una energia collettiva. Come la Fontana (!) di Bernini a Piazza Navona, come la cupola gonfia di Sant'Agnese di Borromini che gli sta davanti, come la barcaccia semiaffondata, come Fontana (!!) di Trevi, come Trinità dei Monti: l'arte, la scultura, l'architettura non sono tanto e solo sforzi singoli e individuali, ma sforzi collettivi e come tali comunicano, energizzano, danno forza e soprattutto, vivaddio, speranza. La speranza che possiamo essere nel mondo e fare qualcosa e trasformarlo e cambiarlo e viverlo e non musealizzare e imbalsamare l'arte nei timpani borghesi della GNAM, ma essere nella forza dirompente della vita.

Che lezione indimenticabile che lascia que-

st'opera. Provate a immaginare concretamente la direzione di una galleria della rilevanza mondiale della Tate Modern che accetta con entusiasmo di farsi sfondare il pavimento per quasi 200 m di lunghezza. Che dice all'artista, sì fallo, è giusto ti aiutiamo con tutti noi stessi, perché ci dà forza, ci dà coraggio, e fa capire senza ombra di dubbio che cosa è una istituzione culturale. Pensate a quanti divieti, norme, problemi questo *crack* di un colpo ha infranto. Ma come, rompiamo il pavimento? Ma come, e quanto mai costa quest'opera? E poi non è che qualcuno ci casca dentro e ci fanno causa? E poi e poi e poi...
Ma chi ha la forza del futuro fa, trasforma, crea. In questo caso una installazione indimenticabile. Usciamo letteralmente felici. Possiamo, anzi meglio, dobbiamo fare, dobbiamo cambiare.

Doris Salcedo, *Shibboleth*, Tate Modern, Turbine Hall, 9 ottobre 2007 - 6 aprile 2008 www.tate.org.uk/modern/exhibitions/dorissalcedo/. Sopra: la Turbine Hall a inizio lavori di ripristino il 7 aprile 2008 (foto di Irene Mennini)

nversione di rotta

Come architettura, scienza e tecnologia stanno determinando il ribaltamento del modello di sviluppo attuale

di Marta Moccia

«Orbitando attorno alla Terra nella mia navicella spaziale, sono rimasto stupito della bellezza del nostro pianeta. Uomini del mondo, custodiamo e arricchiamo questa bellezza, non distruggiamola».

Yuri Gagarin

L'occasione era di quelle che con difficoltà ci si lascia scappare e la portata dell'evento tale da aprire una profonda riflessione: la problematicità del presente, quale vero nodo da sciogliere per la definizione delle linee di tendenza di modelli di sostenibilità futuri per la città. Il presente, con i suoi limiti e le sue ambizioni, è il terreno in cui la scienza e l'architettura sono chiamate a confronto per delineare, consapevolmente e congiuntamente, un percorso di ricerca volto alla scelta del futuro più sostenibile tra tutti quelli possibili per le città di domani. All'Auditorium "Parco della Musica" si sono svolti, patrocinati dal Ministero degli Affari Esteri e promossi dal Comune di Roma Assessorato all'Urbanistica e RomaEnergia, un convegno internazionale e una mostra di architettura che su questo tema hanno concentrato sforzi e passioni. Il convegno, dal titolo *Le Città del Futuro. Il progetto della ragione. Architettura, Scienza, Tecnologia, Comunicazione*, ha rappresentato un momento importante di dibattito multidisciplinare sulle sfide che la città dovrà affrontare nel prossimo futuro, aprendosi con un'ottica globale alla definizione di nuovi approcci e possibilità per il cambiamento sostenibile delle aree antropizzate.

Parallelamente, lo svolgimento della mostra di architettura *Quindici studi romani. Nuove sfide per la città di domani*, ha offerto un interessante sguardo d'insieme sulle tendenze, le dinamiche e le soluzioni progettuali sviluppate da una nuova generazione di architetti a confronto con il controverso rapporto tra architettura e natura.

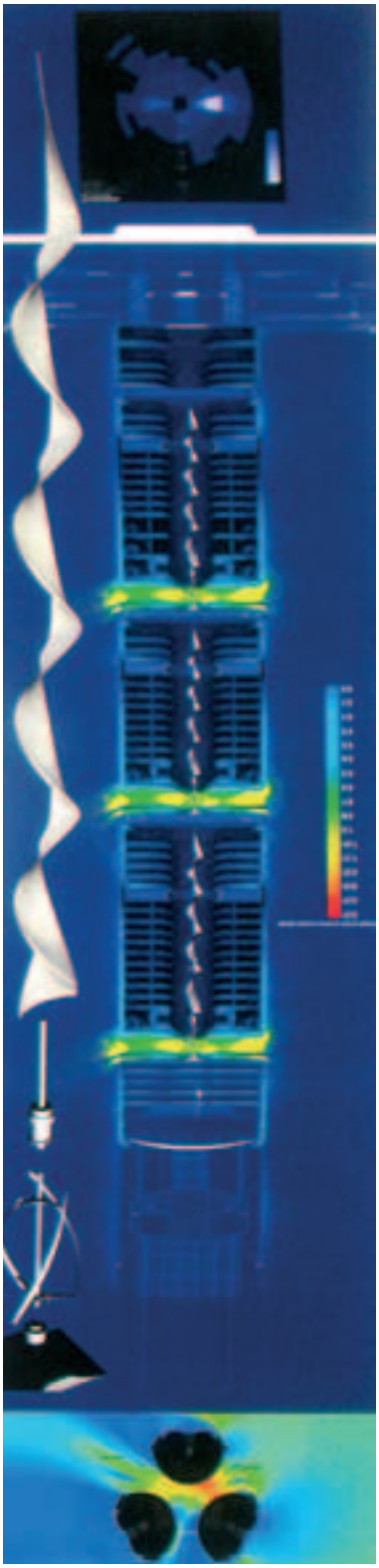
Racchiudere una mostra di questo spessore (Roma la aspettava da anni!) all'interno di una più ampia e sfaccettata analisi sulle potenzialità di sviluppo equilibrato delle città ha un notevole significato: quello di riportare il *mestiere dell'architetto* al centro di una discussione interdisciplinare. Questo passaggio è azione fondamentale per la «progressiva convergenza delle discipline della progettazione verso una scienza della complessità e delle interazioni: verso una autentica ecologia dello spazio», come scrive il curatore Antonino Saggio (*Quindici studi romani*, Itool, Roma, 2008). Un'*ecologia dello spazio* che si fonda su di una progettazione polifonica e aperta e che tiene conto della *sostenibilità* nelle sue diverse implicazioni. Sostenibilità, dunque, non solo rispetto alle questioni ambientali, ma anche e con egual peso in termini di risvolti sociali e di responsabilità globali sul piano antropologico-culturale ed economico-finanziario.

Coniugando un'analisi attenta e puntuale sulla inequivocabile crisi del modello di sviluppo urbano attuale, figlio di una tradizione di pensiero deterministico-meccanica, e sottolineando il peso, in termini di contributo efficiente, del-

Intervento di John Johansen al convegno *Le Città del Futuro. Il progetto della ragione. Architettura, Scienza, Tecnologia, Comunicazione.* Auditorium di Roma, 1° marzo 2008 (foto di Ideami)

l'avanzamento dei nuovi paradigmi tecnologici, la manifestazione ha visto confrontarsi sui temi dei rapidi cambiamenti e delle complessità proprie del mondo odierno, prestigiosi relatori di calibro internazionale e giovani architetti.
Le risposte, chiaramente, si sono concentrate su aspetti diversi.
L'intervento più visionario e allo stesso tempo stimolante è stato forse quello di John Johansen. L'architetto ultraottantenne, formatosi sotto la guida di Walter Gropius ad Harvard, è stato uno dei precursori dell'Informale e un maestro dell'architettura d'oltreoceano. Si sta dedicando con passione e impegno a portare avanti alcune ricerche su quella che possiamo definire una delle più difficili e affascinanti scommesse della convergenza tra tecnologia e architettura: la *Nanoarchitecture*. Johansen ha sintetizzato i concetti-guida del suo approccio mostrando alcune recenti sperimentazioni progettuali. Le sue indagini architettoniche si muovono ai limiti della realtà, sono *progetti viventi* nei quali le applicazioni di nanotecnologie e levitazione magnetica prendono forma e diventano futuristici edifici auto-generativi. Il lavoro di ricerca si fonda sui principi che in natura regolano la crescita degli organismi e si concretizza in un fare fanta-architettonico in cui la tecnologia è in completa sintonia con l'ambiente in quanto governata dalle medesime dinamiche generative. È architettura che fa proprie le modalità della natura, che *cresce* e si *ramifica* a partire dai "semi tecnologici" dei dispositivi di codifica.
Le componenti architettoniche sono venature percorse da linfa biologica, i progetti paradigmatiche e audaci immagini di una possibile alleanza tra tecnologia, architettura e natura.
L'avvincente idea di una possibile simbiosi tra scienze e ambiente è fortemente presente anche nel lavoro di John Allen, ecologista sistemico fondatore dell'Istituto Ecotechnics. L'esperienza di ricerca Biosphere 2, di cui è co-fondatore, è il laboratorio sperimentale di vita più grande al mondo. Qui, attraverso lo studio della Terra e dei vari livelli di interazione che l'uomo ha con essa, si materializza tutto un processo di studi, collaborazioni e confronti tra varie discipline. Il coinvolgimento di artisti, architetti, ingegneri, antropologi e scienziati è un *modus operandi* che Allen incoraggia da molti anni. I progetti che hanno preceduto Biosphere 2 sono, infatti, esperienze pionieristiche caratterizzate dalla stessa impronta umanistica. Il loro valore, come quello delle biosfere, non è meramente valutabile in termini di risparmio energetico o di impatto ambientale ma va inteso nella reale capacità di veicolare un messaggio globalmente ecologico. E sono proprio risposte responsabili e sostenibili in un'ottica globale ciò che la società di oggi richiede.
L'appello lanciato dalla dott.ssa Luo Li, direttrice della Biennale di Architettura di Pechino, e ribadito dall'onorevole Qiu Baoxing, vice ministro delle Costruzioni della Repubblica Popolare Cinese, ne è un esempio concreto. Di fronte alla rapida espansione dei centri urbani, all'impressionante aumento dei flussi

Architecture and Vision, *AirTree*, installazione per Roma, 2008



Bioprojectgroup, JM Schivo associati, sezione dei sistemi di ventilazione naturale, Da Vinci Tower, Hong Kong (Repubblica Popolare Cinese), 2008

di migrazione, al dramma dell'inquinamento ambientale e della carenza energetica, le istituzioni cinesi, consapevoli delle grandi sfide che dovranno affrontare, hanno chiesto nei loro interventi *collaborazione operativa* al resto del mondo. Questo perché, nonostante siano state adottate importanti misure di sostegno da parte delle finanze centrali cinesi rispetto all'applicazione di risorse rinnovabili e al risparmio energetico nel settore edile, i progressi raggiunti non sono ancora sufficienti. Secondo Baoxing, data la dimensione globale del mercato del risparmio energetico cinese, la Cina dovrà studiare e assorbire le avanzate tecnologie occidentali e, necessariamente, preoccuparsi di rafforzare la cooperazione e gli scambi internazionali.

«Come affrontare la serie di problemi legati allo sviluppo urbano del territorio cinese è una sfida che vale l'appello rivolto a tutti i progettisti urbani internazionali, a tutti i ricercatori e agli scienziati che vorranno contribuire con le loro speranze, le loro competenze e il loro lavoro a indicare le soluzioni migliori». È proprio a questa istanza lanciata dalla dott.ssa Li e, più in generale, dalle istituzioni cinesi che molti studiosi stanno rispondendo in maniera concreta. Tra questi, lo studio Arup Urban Design che ha illustrato i criteri dell'ambizioso progetto della *Dongtan Eco-City in Shanghai*; Marcello Contestabile, *research associate* presso l'Imperial College di Londra, che conduce ricerche di integrazione delle tecnologie dell'idrogeno e delle celle a combustibile nei futuri sistemi di trasporto urbano; infine, Pier Paolo Saporito, fondatore del significativo programma *Infopoverty* dell'ONU. Progetto, quest'ultimo, che merita un ulteriore grado di approfondimento in quanto tocca un fondamentale aspetto dell'affermazione di nuovi parametri sociali, storici ed economici: quello della comunicazione digitale.

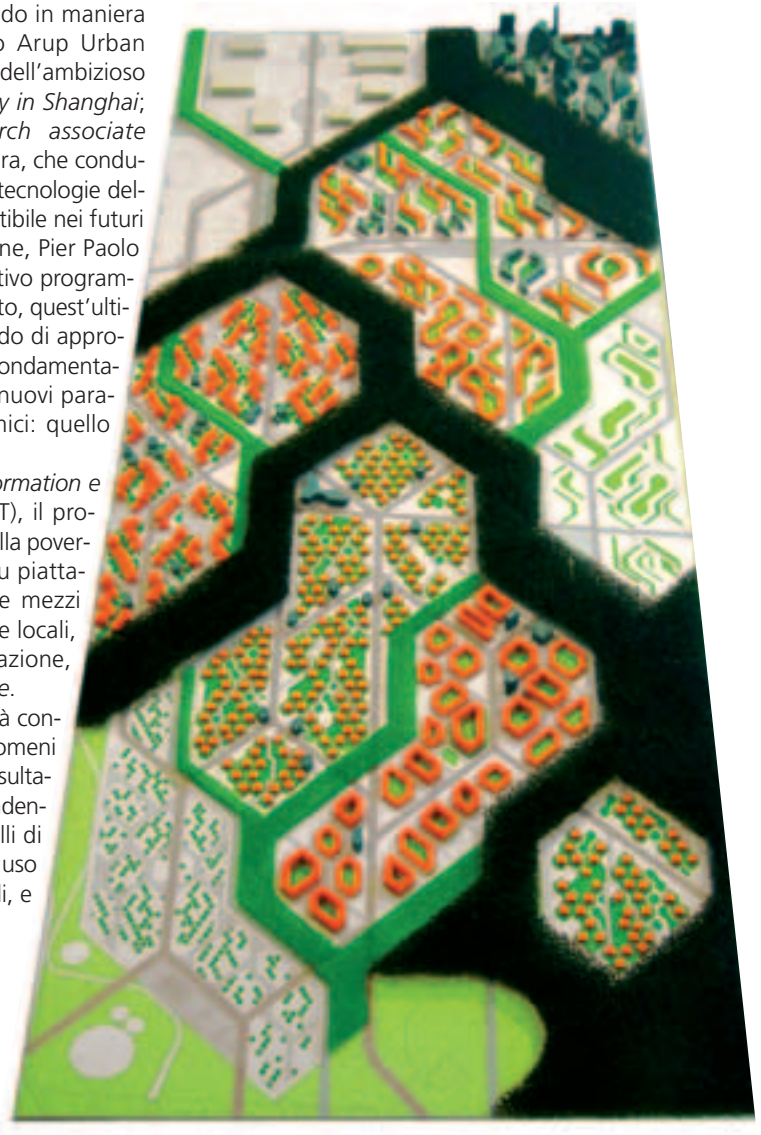
Attraverso l'uso di sistemi di *information e communication technology* (ICT), il programma sviluppa azioni di lotta alla povertà fornendo telematicamente su piattaforma satellitare informazioni e mezzi per la valorizzazione delle risorse locali, per il miglioramento di educazione, sanità, microcredito e *governance*.

Questo dimostra che nella società contemporanea coesistono due fenomeni che solo all'apparenza possono risultare contraddittori: la manifesta tendenza al collasso degli attuali modelli di sviluppo, fondati su una logica di uso irrazionale delle risorse disponibili, e l'affermazione del paradigma della comunicazione digitale.

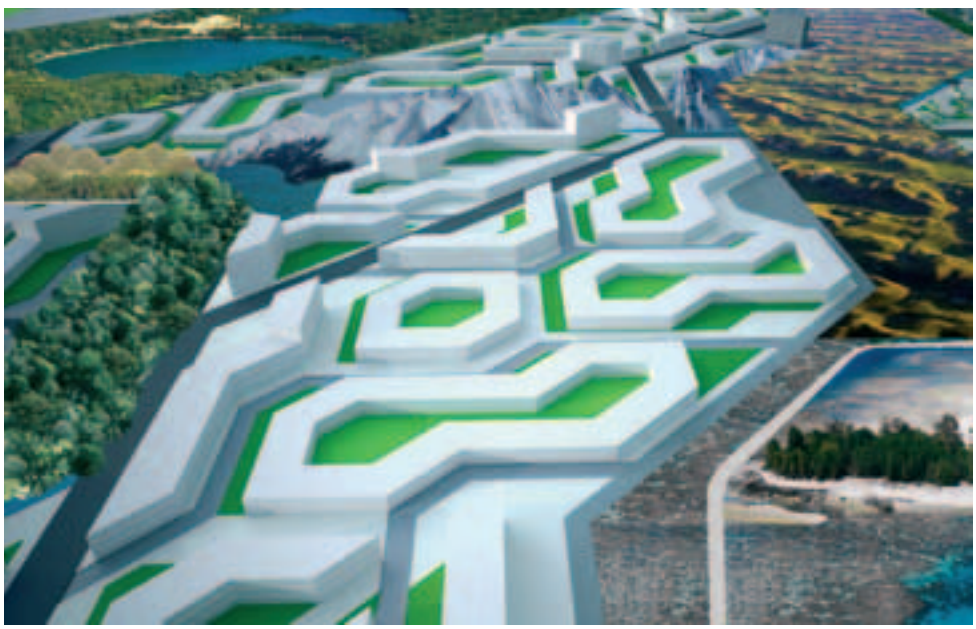
Quest'ultimo elemento sta producendo un mutamento epocale della società grazie alla diffusione delle conoscenze e alla dilatazione delle reti di comunicazione e trasporto.

Un mutamento che segna il punto di svolta rispetto al passato e costituisce per l'umanità una possibilità di cambiamento sostanziale: il passaggio da un approccio economico a uno culturale, ovvero la transizione da una *industrial economy,* in cui il valore nasce dalla scarsità, a una *networked economy,* in cui il valore è dato dall'abbondanza, dalla condivisione, dalla partecipazione. Si sta imponendo un modello di *intelligenza collettiva,* in antitesi rispetto alle *élite* culturali, che può e potrà permettere la realizzazione di importanti progetti di sviluppo sostenibile.

Per ben focalizzare il reale peso di questa *transizione in atto,* vale la pena ricordare l'interessante iniziativa di un Comune italiano che ha avuto ampio spazio sulle cronache di mezzo mondo. Torraca, piccolo borgo medievale situato al confine tra Campania e Basilicata, ha concretizzato con coraggio e poche risorse



un obiettivo: quello di diventare la prima *LED City* al mondo alimentata da energia rinnovabile. Questa realizzazione, che in brevissimo tempo ha portato la sua fama ai quattro angoli del globo, ha provocato un meccanismo a catena che ha stimolato molti altri Comuni e città a raccogliere la sfida e intraprendere lo stesso progetto. Una micro-realtà, attraverso la Rete e i mezzi di informazione, è diventata *modello virtuoso* ed esempio possibile di scommessa sul futuro.
Esperienze di questo tipo devono essere all'ordine del giorno nella prospettiva di un coraggioso ribaltamento di sistema che molti dei relatori del convegno e, più in generale, degli scienziati, auspicano e stimolano con il loro lavoro.
L'architettura, da par suo, non è da meno. La realizzazione negli ultimi anni di numerosi interventi edilizi e urbani eco-compatibili dimostra che un'inversione di tendenza è in atto.
La ricerca di una ricostruzione del rapporto tra sistemi urbani, architettonici e ambientali è un elemento comune anche ai lavori presentati nella mostra di cui abbiamo accennato all'inizio di questo articolo. Gli studi romani coinvolti hanno presentato sperimentazioni e realizzazioni sia per la città di Roma che per altri ambiti urbani. Si tratta di progetti di architettura, urbanistica e *design* che esplorano soluzioni innovative rispetto alle problematiche ambientali; soluzioni integralmente concepite come *opportunità di risarcimento* degli spazi urbani attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie per il risparmio energetico. Gli interessanti esiti progettuali che qui non descriviamo per ragioni di spazio sono dettagliatamente documentati nel catalogo già citato, disponibile anche in rete sul sito *http://stores.lulu.com/NinoS*.
Spiega il curatore: «In zone spesso costruite a densità altissime, oppure in zone fortemente industrializzate, ma ora dismesse e rese disponibili, si può iniettare vegetazione, natura, attrezzature per il tempo libero, progetti urbani integrati e multi-funzionali che facciano tesoro di sistemi tecnologici che utilizzino le nuove scoperte delle scienze ambientali, restaurando, pulendo, disinquinando la città».
Introiettare il cambiamento in architettura è possibile. Oggi deve essere fatto attraverso l'adozione di soluzioni *operativamente e culturalmente* ecologiche.



A sinistra e sopra: Ma0, *Almere Hout urban study,* Almere (Olanda), 2007

N!Studio, *Vigna Murata Tower*, Roma, 2007

news

a cura di Paola Ruotolo

Il volo della posta

La parola "corrispondenza" contiene il senso di reciprocità, di scambio, di relazione. Una parola, quindi, quanto mai attuale che evoca l'evoluzione storica dalla lettera manoscritta all'ubiqua posta elettronica. A tal proposito, il Musée de la Poste di Parigi ospita un'esposizione imperdibile, *La Posta degli artisti* (11 marzo - 31 ottobre 2008), che permette di riscoprire il ruolo avuto dalla Posta francese nell'arte del XX e del XXI secolo, riunendo più di 150 creazioni provenienti da collezioni mai esposte prima d'ora al pubblico. Su di un'ampia area di 400 mq si possono ammirare, tra le altre, opere originali di Agam, Alechinsky, Arman, Dewasne, Manessier, Pignon, Soulages, Vasarely, Zao Wou-Ki, Mirò, realizzate per la serie artistica di francobolli commissionata dalla Posta a partire dal 1974. Non mancano le compressioni composte con assegni postali e francobolli di César, le accumulazioni di francobolli di Arman; le cassette delle lettere di Skall, Patrick Raynaud, Ben, Saùl Kaminer, e l'opera *Cassetta arzilla. Lettere lascive* di Duchamp; e ancora, i sacchi postali di Telemaque, Varda Carmeli e Claude Viallat, nonché le cartoline postali ideate da surrealisti e futuristi, da Joseph Beuys e Yves Klein, con una serie completa di 40 esemplari dell'artista giapponese On Kawara; infine, le buste di Buraglio, Calder, Arroyo, Jean-Pierre Raynaud, André-Pierre Arnal, Christo, Saura e molti altri. Viene messa in risalto anche la generazione dei giovani artisti con le fotografie di Véronique Boyens e Arja Hyytiäinen e i visi in fibra tessile di Hélène Barrier. Nell'ambito di questa eccezionale rassegna, Miguel Chevalier, videoartista di rara sensibilità, ha creato un'installazione di realtà virtuale interattiva intitolata *Il volo della posta*. Una volta completato il ricco percorso espositivo, gli spettatori/attori si ritroveranno davanti a un grande schermo che accoglie una composizione *random* di lettere, cartoline e pacchi postali, in una visione simultanea di luoghi lontani e riverberi di memoria. Attraverso un pavimento interattivo, ciascuno potrà, con i movimenti del proprio corpo, scompigliare lo stato di quiete delle missive virtuali e trascinarle in un turbinio di colori fluorescenti, fino a leggerne il contenuto segreto, aspettando, poi, di vederle planare lentamente in configurazioni sempre diverse, tutte da scoprire con la propria presenza nell'ambiente reattivo dell'installazione. Sito web: *www.museedelaposte.fr/*

L'envolée du courrier, installazione artistica interattiva di Miguel Chevalier, esposizione *La Poste des artistes* del Musée de la Poste (11 marzo - 31 ottobre 2008), Parigi

È scritto nelle nuvole

Nuvole verdi in tutti i sensi: sono quelle di HeHe (Helen Evans & Heiko Hansen), vivace duo parigino che si pone come una «piattaforma per l'arte, il *design* e la ricerca». *Nuage Vert* è, infatti, un'installazione interattiva concepita all'interno della serie *Pollstream* con l'intento d'indagare culturalmente la nozione di inquinamento ambientale. Protagonista è il quartiere di Ruoholahti (Helsinki, Finlandia) ovvero "Baia dell'erba", una particolare realtà urbana originata, negli anni Novanta, dalla progressiva trasformazione di un'area portuale in polo d'innovazione tecnologica, con un notevole patrimonio di archeologia industriale e una *mixitè* funzionale di sviluppo residenziale, servizi per le telecomunicazioni e strutture per l'arte e la cultura indipendente. L'evento artistico ha coinvolto la comunità del distretto e l'impianto di produzione elettrica Salmisaari che unisce viscere della terra e cielo, rappresentando, simbolicamente e fisicamente, il cuore e il sistema arterioso della città. Nel pieno centro di Helsinki, dunque, arte, responsabilità sociale e interconnessione dinamica di dati, hanno assunto la forma instabile di una nuvola smeraldina in perpetuo movimento, inversamente proporzionale, nell'estensione e nell'intensità del colore, al consumo di energia: durante le ore notturne, infatti, i cittadini sono stati invitati a staccare le spine, mentre, con l'aiuto di un *3D laser scanning system* e una videocamera termica, un fascio di luce verde catturava le evoluzioni del vapore in uscita dalla ciminiera di Salmisaari, interpretando in tempo reale i dati ricevuti via internet e donando un'anima visuale all'energia eco-sostenibile e consapevole direttamente generata dalla risposta interiore sensibile di ogni individuo. Sito web: *http://hehe.org.free.fr/*

Nuage Vert, installazione urbana interattiva di HeHe (22-29 febbraio 2008), Helsinki (© HeHe)

Quasar allo SCI-Arc: uomo/universo

Lo SCI-Arc (Southern California Institute of Architecture) di Los Angeles, oggi diretto da Eric Owen Moss, ha ospitato nella sua *gallery* (25 febbraio - 9 marzo 2008) un affascinante ambiente immersivo di luce e suono *site-specific*, opera dello studio di *design/media* Slap!, basato a LA/NY e fondato dall'architetto Jean-Michel Crettaz. Il titolo di questa installazione interattiva – prodotta in collaborazione con lo SLAC (Stanford Linear Accelerator Center) e lo Stanford's Kavli Institute for Particle Astrophysics – è *Quasar*, contrazione di *quasi-stellar-radio-source*, termine usato in astronomia per indicare oggetti cosmici appartenenti a galassie lontanissime e ancora poco conosciuti. Sono i più luminosi dell'universo ed emettono un'enorme quantità di energia traendola dai buchi neri, rappresentano, quindi, l'estrema e simultanea espressione della densità di materia. Anche l'ambiente dell'installazione è un piccolo cosmo che assorbe la carica vitale dei fruitori e reagisce alla posizione del corpo nello spazio, librandosi nell'universo percettivo di ciascun individuo e disperdendo l'identità nell'orizzonte di una conoscenza dilatata e collassata in una intuizione superiore. I flussi elettrici delle emozioni condivise dal pubblico, infatti, s'integrano in tempo reale

Quasar, ambiente immersivo dello studio Slap!, presentato allo SCI-Arc, Los Angeles (© Joshua White)

allo sciame di dati sull'attività solare e sui processi nucleari, trasmessi incessantemente dai computer dello SLAC e della NASA: ne discende un'incantata percezione siderea, sospesa nei suoni cosmici e nei bagliori pulsanti, che rende partecipi dell'universo attraverso una stratificazione di filigrane spazio-temporali. La scenografica trama dei LED, fusa all'azione immersiva dei sensori, si accende, così, proprio come una costellazione sensoriale e riscrive le coordinate dimensionali dell'ambiente espositivo in un'esperienza spaziale dinamica. L'installazione, inoltre, indaga le possibilità d'ibridazione fra processi sintetici e naturali che definiscono le nuove ecologie emergenti. Sito web: *www.quasarexhibition.com/* – video: *www.vimeo.com/675887*

Esplorazioni fra arte e tecnologia

Vuoi essere eco-sostenibile anche mentre balli in discoteca? Lo Studio Roosegaarde ha ideato per un *dance club*, di prossima apertura a Rotterdam, il geniale *Sustainable Dance Floor*, un pavimento interattivo che genera elettricità attraverso l'inarrestabile energia cinetica dei danzatori, con l'aiuto di dispositivi meccanici e sistemi

Liquid Space 6.0, prototipo ideato dallo Studio Roosegaarde (© Studio Roosegaarde)

elettronici integrati. È solo uno dei gioiosi scenari interattivi proposti dal giovane direttore creativo, Daan Roosegaarde, che ha realizzato, coadiuvato dal *team* del suo laboratorio artistico indipendente, una serie di prototipi in continua evoluzione, come *Dune*, la cui ultima versione è stata protagonista di un'installazione urbana all'interno del Maastunnel: durante i giorni della nota manifestazione *Rotterdam 2007. City of Architecture*, lungo i lati del tunnel, per una lunghezza di 40 m, una selva di steli dalle estremità luminose, come strani fiori ibridi, accoglieva i passanti frettolosi, animandosi a ogni segno di presenza corporea. L'ultima ricerca *in progress* del gruppo olandese riguarda *Liquid Space 6.0*, una grande scultura interattiva, un vero e proprio organismo, simile a una delicata creatura luminosa degli abissi marini, che reagisce fisicamente a movimenti e suoni umani con i suoi filamenti iridati. Il prototipo sarà lanciato alla fine del 2008. Sito web: *www.studioroosegaarde.net/*

SETE d'innovazione

Pensavamo di essere rimasti secoli indietro rispetto alla Francia, quando la notizia dell'ampliamento della Tour Eiffel è esplosa su Internet e su molti quotidiani, a partire da «The Guardian». Il progetto dei Serero Architects di Parigi prevede, infatti, l'innesto di una piattaforma in quota per ampliare la possibilità di sosta dei turisti in vista del 120° anniversario dalla costruzione della torre/icona, un'addizione temporanea in fibra di carbonio che nasce da uno *script* generativo tratto dal DNA della struttura stessa. Ma è solo un sogno: clamorosamente, dopo giorni di *battage* della stampa, arriva l'accesa smentita della SETE (Société d'Exploitation de la Tour Eiffel). Si tratta, in realtà, di una provocazione, un manifesto studiato da David Serero per innescare un dibattito sull'innovazione dell'architettura in Francia. Chissà se lancerà una nuova moda anche nelle altre nazioni: potremmo assistere a un fiorire di progetti per strutture effimere ipertecnologiche da destinare ai monumenti più famosi del mondo. Sicuramente una buona idea per scuotere il congelamento della storia. Sito web: *www.serero.com/*

Ampliamento della Tour Eiffel, Serero Architects, Parigi (© Serero Architects)

Design and the Elastic Mind

Il MoMA di New York ospita fino al 12 maggio una mostra davvero interessante: *Design and the Elastic Mind*. Curata da Paola Antonelli, esplora la relazione reciproca fra scienza e *design* nel panorama contemporaneo, esponendo oggetti e *concept* d'avanguardia, dalle nanotecnologie alla scala cosmica, che colgono le mutazioni epocali di questi anni nella tecnologia, nella ricerca scientifica e nelle attitudini sociali. Da non perdere il sito che illustra l'esposizione *on-line*, esempio d'interfaccia molto avanzata che ospita ben 300 opere: *www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/*

Sonumbra, Rachel Winfield and Mathias Gmachi, esposizione *Design and the Elastic Mind* del MoMA (24 febbraio - 12 maggio), New York

Occasioni progettuali

Building and Social Housing Foundation
World Habitat Awards
Sito: *www.worldhabitatawards.org/*
Scadenza: 1° giugno 2008

Australian Bombay Sapphire Awards
Sito: *www.bombaysapphire.com/designdiscoveryaward/Default.aspx*
Scadenza: 15 giugno 2008

The Concrete Centre
Ecohouse Student Design Competition 2008
Sito: *www.concretecentre.com/main.asp?page=1740*
Scadenza: 24 giugno 2008

London 2008 Adaptable Architecture Gallery Competition
Sito: *www.arquitectum.com /londres2008.php?idioma=1*
Scadenza: 30 giugno 2008

Best Degree Projects Florence International Exchange Festival
Sito: *www.florence-expo.com/*
Scadenza: 30 settembre 2008

Nuovi spazi per l'architettura

di Giovanni Bartolozzi

La galleria "Come se" offre finalmente uno spazio espositivo ma anche multifunzionale e di incontro interamente dedicato all'architettura. A Roma nel quartiere San Lorenzo

Uno spazio espositivo dedicato all'architettura contemporanea è insolito alle nostre latitudini. Le gallerie private sono solitamente spazi subordinati all'arte e al suo mercato, troppo spesso lontane dagli interessi, dalle pratiche e dai tempi dell'architettura contemporanea. La galleria romana "Come se" che è stata inaugurata il 14 marzo 2008 con la mostra *Quindici studi romani* costituisce una piccola eccezione. La mostra allineava, sulla scia di un parallelo convegno, le esperienze e le ricerche di affermati studi romani sui rapporti tra scienza, città e sostenibilità ambientale, e proprio questa mostra inaugurale, che metteva sotto i riflettori una generazione nuova e forte di architetti romani (da Labics a King&Roselli, da n! studio a Ian+, da AeV a Giovanni D'Ambrosio per citarne alcuni), è stata un grande banco di prova per la galleria e i suoi spazi. "Come se" è localizzata in un punto strategico della capitale, nello storico quartiere di San Lorenzo, e Rosetta Angelini ne è la direttrice e allo stesso tempo l'architetto, avendone progettato lo spazio con molta attenzione all'insieme di funzioni interagenti da accogliere.
La galleria è ricavata in un ambiente stretto e lungo, segnato da due pilastri nell'asse longitudinale. L'idea fondamentale è stata quella di materializzare i flussi di accesso attraverso una conformazione planimetrica fluida tanto da far sembrare lo spazio realmente scavato, modellato come dalla forza di un corso d'acqua. La struttura è avvolta da un gioco di piegature delle superfici che si prolungano in forti spigoli, quasi come speroni emergenti. L'effetto di fluidità è inoltre accentuato dal trattamento in resina del pavimento. Il blocco servizi, incastonato su un fianco della pianta, è schermato dallo scorrimento continuo delle superfici, mentre la parte espositiva che rimane libera per tutta la lunghezza dello spazio, stabilisce un evidente rapporto di continuità con la strada e, attraverso una fluida risacca, consente un agevole accesso ai servizi (cfr. pp. 88-91). Elemento chiave del progetto è l'articolato controsoffitto che esalta la fluidità impressa alla pianta. Concepito come un cretto in sospensione, esso evidenzia traiettorie sfuggenti e spezzate, e alloggia al suo interno gli impianti e i corpi illuminanti.
Il messaggio spaziale della galleria si sintonizza dunque con un programma ricco che prevede al suo interno una miscela funzionale di grande interesse, non solo per la divulgazione dell'architettura contemporanea, ma soprattutto per il coinvolgimento con il pubblico che esso può generare. «Vedere, sentire, e pensare in architettura, "Come se" ci lascia liberi di immaginare, di fare ipotesi, di avere tanti sguardi tutti possibili, tutti importanti perché sono i nostri sguardi», si sostiene nel programma. Ci sembra un ottimo viatico.

Galleria di architettura "Come se"
Via dei Bruzi 4/6, Roma
Progettazione e direzione lavori: Rosetta Angelini
Consulente al progetto: Antonino Saggio
Impresa: Edilitecnica di Mauro Graziosi
Sito web: *www.comese.me.it/*

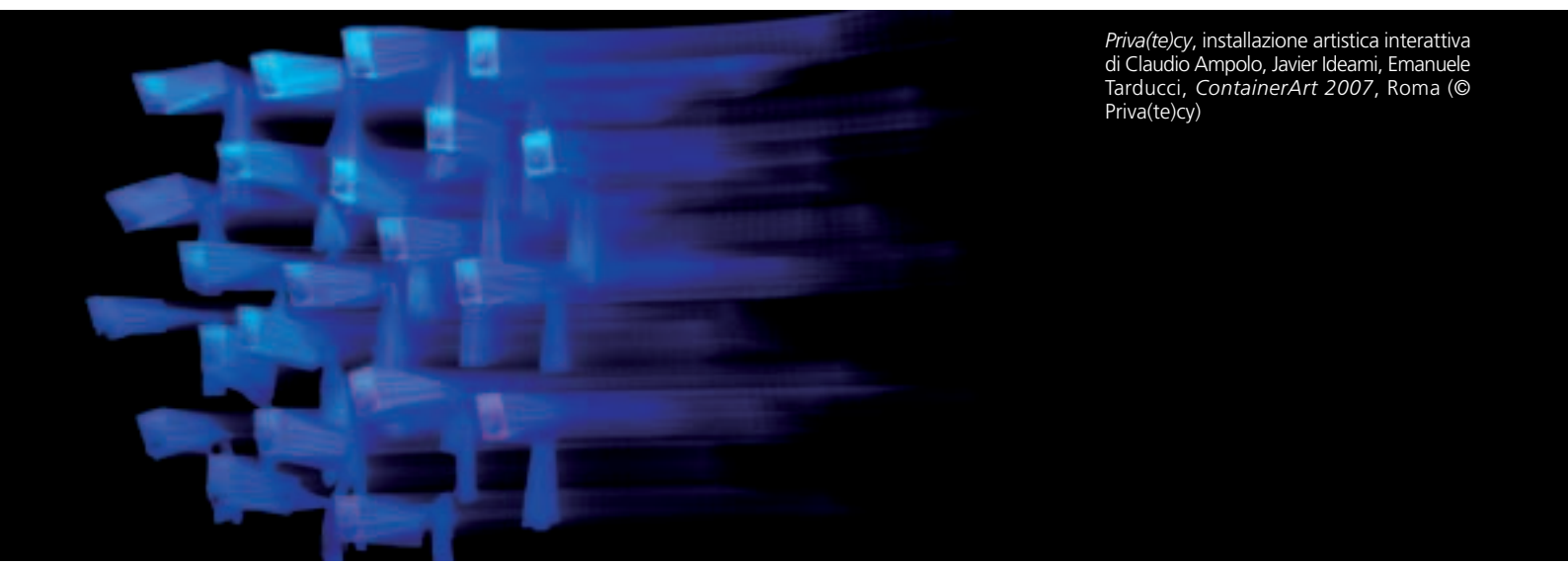
Paesaggi urbani simultanei

Arte/Città

di Paola Ruotolo

La città è il cuore dell'attuale dibattito architettonico e scientifico ed è allo stesso tempo un attrattore per moltissime situazioni dell'arte contemporanea

Dopo l'era dell'agricoltura e quella della rivoluzione industriale, stiamo assistendo all'avvento dell'*Homo Urbanus* (Jeremy Rifkin). È di pochi mesi fa la notizia che ormai più della metà della popolazione mondiale vive nelle megalopoli e in aggregati urbani di grandi dimensioni. Il mondo delle città è un iperluogo dalla socialità estesa che accoglie molteplici risonanze spaziali, storiche e territoriali, globalmente integrate nella reciprocità dei *byte* informativi ultraveloci, tesi a comprimere spazio e tempo. La rete di relazioni urbane interconnesse rende, così, prioritaria la qualità del momento narrativo ovvero i modi e i tempi del racconto di una realtà da comunicare attraverso i *worldgate* digitali a nostra disposizione.
Tuttavia è proprio il corpo stesso della città a costituire la migliore trama filmica, perché riflette fisicamente i profondi cambiamenti geografici e sociali indotti dall'epoca dell'informazione: la decentralizzazione del lavoro, la smaterializzazione dei metodi di produzione, la nascita di aree dismesse e vuoti vitali nei centri storici, la reinterpretazione dei siti di archeologia industriale inglobati dall'incremento dimensionale dell'organismo urbano, lo sviluppo delle reti telematiche, l'integrazione della robotica, la miniaturizzazione e, in un futuro molto prossimo, la diffusione delle nanotecnologie.
Ed ecco che si configura la *crisi*, parola che quando è espressa dagli ideogrammi cinesi contiene al tempo stesso il senso di pericolo e quello di opportunità. Nel nostro caso quella generata dal «passaggio storico dal mondo industriale a quello dell'informazione»; e se il corpo della crisi è, oggi, la crisalide multilineare della città, il corpo dell'arte ne è fatalmente attratto, in quanto calamitato dalla «tensione alla modernità» che «tende a creare una estetica di rottura e di cambiamento» trasformando «una situazione di crisi, un problema reale e sostanziale in valore, cioè in una sfida da affrontare, in una linfa decisiva» (A. Saggio).
Anche le avanguardie del primo Novecento, infatti, trovarono nelle stratificazioni del teatro urbano quotidiano ispirazione e azione, lettristi e situazionisti, poi, con i loro esperimenti legati allo spazio della città, posero le basi del concetto di arte pubblica.
Negli ultimi cinquant'anni, questo movimento di traslazione artistica dagli spazi interni alla tessitura architettonica della scena urbana ha conosciuto una crescita continua, sconfinando in un'ampissima produzione di espressioni creative. Oggi, quella che si può definire *urban art* è un campo ibrido di astrazione in cui s'incontrano arte, architettura, *urban design*, *landscape* e *interaction design*. Nell'era dell'*information technology* il corpo espanso della città è sostanza artistica condivisa da personalità che operano in un'area intermedia d'azione come Vito Acconci e Diller+Scofidio; suggestivi *happening* a scala urbana caratterizzano i progetti di artisti come Antoni Muntadas, Rafael Lozano-Hemmer, Miguel Chevalier e una ricca produzione di sperimentazioni a cavallo tra ricerca mediale, videoarte e interattività emotiva. Mentre in Italia si possono ricordare, tra gli altri: Massimo



Priva(te)cy, installazione artistica interattiva di Claudio Ampolo, Javier Ideami, Emanuele Tarducci, *ContainerArt 2007*, Roma (© Priva(te)cy)

Vista notturna di Piazza Risorgimento, *ContainerArt 2007*, Roma (© Priva(te)cy)

Bartolini, Franco Mazzucchelli, Cesare Pietroiusti, Patrick Tuttofuoco, Luca Vitone e alcune formazioni, come, ad esempio, il gruppo A12, Cliostraat, Multiplicity e il Laboratorio d'Arte Urbana Stalker, che attuano una lettura multidisciplinare del territorio urbanizzato attraverso profili creativi contigui sia a linee d'indagine artistica che agli approfondimenti dell'attuale ricerca architettonica.

Un evento artistico itinerante particolarmente interessante è *ContainerArt*, un'azione espositiva/partecipativa che negli ultimi tre anni ha già toccato le città di Bergamo, Varese, New York, Genova e Roma, veicolando i contributi di nuovi talenti e artisti affermati, tra i quali spicca Michelangelo Pistoletto. L'ideatore e curatore, Ronald Lewis Facchinetti, ha colto il fascino attualissimo del *container*, protagonista in questi anni di un ampio filone di ricerca progettuale intorno a moduli abitativi minimi e situazioni di emergenza o articolate soluzioni residenziali a basso costo che ne sfruttano la vocazione di unità costruttiva prefabbricata di base, con un alto grado di flessibilità combinatoria, ma anche semplicità di trasporto e di assemblaggio; basti pensare ad alcuni progetti dei Lot-ek e del Team Hybrid, oltre alle tante proposte concorsuali e ai numerosi studi in ambito didattico-universitario. Il *container* possiede, inoltre, un'anima eco-sostenibile,

incarnata nell'ormai celebre creazione di Shigeru Ban, il *Nomadic Museum* – realizzato per la mostra del fotografo Gregory Colbert, *Ashes and Snow* – un'enorme struttura temporanea da smontare e rimontare in giro per il mondo, costituita da materiali interamente riciclabili, compresi ben 156 *container* che ne definiscono il perimetro per un'altezza di 55 piedi (circa 17,40 m, *ndr*).

Le scatole magiche di *ContainerArt*, con lo stesso spirito nomade, ma una levità ancora più orientale, si posano silenziosamente nei vitali centri storici delle città, come nei luoghi urbani di crisi, appaiono d'improvviso nelle aree dismesse e nei vicoli ciechi o, ancora, nelle regioni di quiete e contemplazione offerte dai grandi parchi e dalla periferia estrema. Di sera si accendono, come lanterne di un percorso d'arte che traccia percezioni non lineari, discese naturalmente dai sistemi asincroni della città contemporanea, tessendo frammenti di spazio in una nuova geografia emotiva, dinamica, descritta da reti di relazioni in continua mutazione. Queste piccole caverne urbane *low-tech* coniugano, così, la fruizione collettiva con la dimensione individuale, offrendo una visione intima e raccolta di ogni singola installazione artistica e una temporanea smaterializzazione del paesaggio condiviso nelle sequenze pubbliche dell'immagine quotidiana: all'interno di un incantato riparo metaforico, contenitori neutri, volumi puri standardizzati, isolano, nel pieno della vita cittadina, interferenze istantanee, squarci dimensionali, salti in mondi simultanei. Proprio nell'ultima edizione (22 novembre - 2 dicembre 2007), depositata sulle strade di Roma con ben 14 *container* artistici, i DotDotDot hanno realizzato un'installazione interattiva in Piazza Risorgimento, mettendo in contatto i pellegrini del viaggio urbano, a ridosso delle mura vaticane, con i passanti di Gerusalemme, presso la Porta di Jaffa. A pochi passi, sul filo rosso di un'esperienza estetica condivisa, l'allestimento dei *designer* Claudio Ampolo ed Emanuele Tarducci, coadiuvati dall'*interactive programmer* Javier Ideami, si è ispirato al tema tanto discusso della *privacy*, immortalando scenograficamente la percezione dei fruitori attratti nell'ambiente interattivo e immettendo in rete le stratificazioni spazio-temporali dei giorni di *performance*: una selva di *wrapped cams* fluorescenti galleggiano nel buio del *container*, annullando ogni riferimento dimensionale e seducendo i pedoni distratti che vengono calamitati all'interno dello spazio multimediale; una volta entrati si percepisce la profondità dell'invaso e nell'atto dell'esplorazione l'immagine del volto dell'utente viene catturata in un istante inaspettato. I *frame* raccolti nell'arco temporale dell'installazione compongono, così, una matrice dinamica pubblicata in Internet (*www.privatecy.net*) che restituisce una memoria collettiva di mutazioni emotive e atmosferiche attraverso una narrazione ambientale d'individualità interconnesse. Numerose e interessanti sono le opere presentate nelle varie edizioni di *ContainerArt* raccolte nel libro a firma dello stesso Facchinetti, *Beauty Inside*, che vuol essere anche una guida per il perfetto fruitore dell'arte contemporanea.

Moduli Lunari, installazione di Davide Ragazzi *ContainerArt 2007*, Genova (foto di Fabrizio Pezzoli)

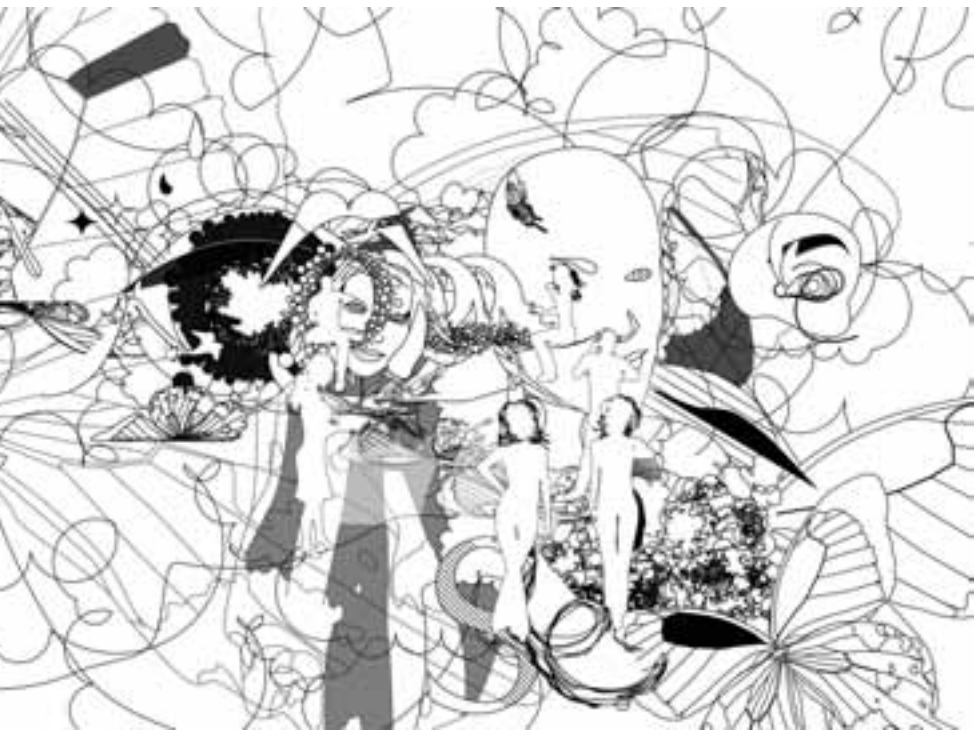
Forme di vita post-umana, installazione di Giuliana Bellini, *ContainerArt 2005*, Varese (foto di Ronald Lewis Facchinetti)

Lo sguardo di Lily

A proposito di un progetto integrato di immagine, grafica web e logo

di Antonino Di Raimo

Alcuni dicono che per cominciare un progetto bisogna analizzare bene le cosiddette condizioni a priori. Qualcun altro sostiene che è meglio cominciare il viaggio con un'idea che trasformi il progetto – i suoi obiettivi e le sue speranze – in una metafora, e la metafora stessa nel progetto come due specchi che si rimandano l'uno con l'altro le due facce della stessa medaglia.
Noi questa volta volevamo provare, sulla scia di una riflessione comune e dentro gli strumenti di cui *On&Off* si occupa, a sostenere il fatto che il progetto sia una questione di sguardo.
E per dimostrarlo, andando un poco indietro e avanti nel tempo, tanto vale ricordare la vicenda di Lily Briscoe, la pittrice di *Gita al faro* di Virginia Woolf, uno dei romanzi moderni per eccellenza, pubblicato nel 1927. Ma perché proprio lei? E quale legame, quale pensiero fra il progetto, lo



spazio, l'architettura, la "Rivoluzione Informatica" e queste pagine? Alcuni di noi la conoscono molto bene, altri no. Ma ciò è poco importante perché ora ne parleremo subito.
Lily elabora il suo dipinto lungo tre tempi diversi, o meglio lungo le tre diverse durate del romanzo che riguardano lo spazio di qualche giornata all'inizio e alla fine del libro, e un passaggio di dieci anni nel mezzo. È difficile da principio per lei inquadrare la scena: s'intuisce, infatti, che non è stato facile sistemare il cavalletto per trovare il proprio giusto punto di vista. Lei con una tela, noi con lo schermo del computer, ma in entrambi i casi, uno spazio fra noi e il mondo dal quale sebbene scaturisca un monologo interiore come quello di Lily, l'occhio finisce sempre per muoversi in un incessante andirivieni fra quello spazio bianco che deve riformulare e la scena e il mondo che ha davanti. E anche quando Lily appare concentrata, come a dire che si trova dentro lo spazio del proprio sguardo, constata drammaticamente che non è per niente facile costruirlo e quindi rappresentarlo.
Che scoperta! E che frustrazione! Forse è il caso di ammettere che Lily non ha abbastanza talento?
Sullo sfondo del paesaggio le persone che lei conosce, quelle con le quali ha intrecciato il proprio destino, con più o meno gioia, e in modo più o meno accidentale, entrano ed escono continuamente dalla scena. Si direbbe quasi che vorrebbero commentare quello che Lily dipinge continuamente, sebbene la voce narrante che ci restituisce il loro punto di vista ce li faccia vedere molto distanti dalla nostra amica. Una pennellata qua, un aggiustare in modo minuzioso e certosino il colore di là. E Lily in tal modo, più che imporre la propria personale visione, prende continuamente atto di tutto quel commentare, anche se niente sembra servire e c'è solo da chiedersi se quella macchia, quello spazio informe corrisponda davvero a Mrs Ramsay, la donna che in fondo ama – fluttuante figura del romanzo – vista a più riprese, dal proprio punto di vista. Ma quale punto di vista? Quello del "paesaggio mentale" o quello fisico degli occhi che si muovono fra la tela e la realtà?
Aggiungere ancora una linea? Dare più metri cubi di profondità? O lasciar passare dieci anni, come fa Lily, quando solo in quel momento, finendo il suo quadro, riesce a dipingere Mrs Ramsay (che nel frattempo è morta), come una figura triangolare, a fissarla nella stabilità in mezzo ad un tempo che ha perso ogni classica unità di misura? Il problema sembrerebbe quello di rappresentare le figure nel tempo, piuttosto che congelarle in un istante di immobilità. Ma come rappresentare questo fluire di istanti?
Si tratta appunto di una questione di "sguardo", cioè del problema fondamentale relativo a trovare e stabilire il proprio contatto con il mondo: bisogna appunto forzare lo sguardo e amalgamarlo col tempo, avendo anche la consapevolezza che forse non si riuscirà a venirne a capo, sembra suggerirci Lily. Ripetere lo stesso gesto mille volte, cercando soprattutto di soc-

chiudere gli occhi. O meglio, diremo noi, cercando di chiedere allo strumento di sfocare, o di vettorializzare quelle forme, di renderle cioè vive come una formula matematica, elaborando tutti i tracciati identificandoli uno per uno sui rispettivi *layer*.
Ci vogliono parecchi gigahertz, e molta RAM, per simulare questo labirinto vivente, ma si scopre che solo in questo modo la tela è diventata schermo, e il *refresh* continuo su cui funziona è fatto apposta per ammettere variazioni in corso d'opera. Anche se bisogna sempre salvare per evitare che fra l'*on* (l'acceso) e l'*off* (lo spento), fra questa volatilità appunto, qualcosa di importante vada perso per sempre. Perché Lily Briscoe – che lo scopre pian piano – (e noi insieme a lei) capisce che solo sfocando, cioè lavorando sui limiti della realtà, e constatando come quei limiti in fondo siano connessi gli uni negli altri, si può dare una forma stabile a quella scena costituita da movimenti e memoria: non selezionare in modo netto, ma accettare i contributi che solo una stratigrafia spaziale e soprattutto temporale può offrirci. E accettare soprattutto che la scena sia mobile e non definibile una volta per tutte.
Questo vuol dire che fra le cose di cui tenere conto non c'è solamente il proprio sguardo, ma anche quello delle cose che si rappresentano. Mentre tentiamo di definirlo e di descriverlo infatti, l'oggetto della descrizione sembra voler proiettare il proprio sguardo su di noi. A patto naturalmente di volerlo e saperlo ascoltare. Uno spazio dotato di sensibilità, dei propri specifici organi di senso non è tanto la tela di Lily Briscoe, quanto lo spazio *flat* dei nostri monitor, nel quale tutto sembra continuamente poter accadere, e tutto ciò che accade è rintracciabile, *come se* si trattasse quasi di una pellicola, di un luogo per definizione dell'impressionabilità, chiaramente debole, aleatorio e delicato: tornano alla mente le parole di Pasolini quando in un'intervista parla della pellicola come fatta dello stesso materiale di cui sono costituite le ali di una farfalla. Per questo motivo è necessario tarare lo strumento sull'ascolto: la tela bianca di Lily B., il nostro monitor sono territori nei quali il vero punto di partenza è una *convenzione*, un insieme di regole dalle quali innescare tutto il resto del gioco. Benvenuti in questo spazio, dunque, dove lo sguardo, ma anche la voce, nonché il tatto, e in definitiva tutto ciò che ci riguarda, sembrano precipitare in un'interattiva reciprocità.

Le immagini sono state redatte per il design e la concettualizzazione della grafica e del sito web della nuova galleria di architettura "Come se" (Via dei Bruzi 4, Roma), a cura di Antonino Di Raimo

come se
ARCHITECTURAL
GALLERY+STUDIO
EXHIBITION
SYMPOSIUM
WORKSHOP
PERFORMANCE
MEETING