



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

70 Settembre 2008
a Venezia

72 In principio era la terra

76 News

78 Le regole del gioco

79 Territorio infrastruttura

82 La memoria dei sensi

UNA CUCITURA CON PORD
PER INTRODURRE
L'ANELLO APERTO.

TUTTE LE CUCITURE,
ALLE DISTANZE VOLUTE,
PARALLELE.



Settembre 2008 a Venezia

di Antonino Saggio

Nella seconda settimana del mese di settembre, la città di Venezia è stata caratterizzata da due fatti importanti che hanno interessato il mondo dell'architettura.

Il primo ha riguardato l'inaugurazione del ponte pedonale che collega Piazzale Roma alla stazione ferroviaria. La realizzazione ha generato l'entusiasmo dei cittadini perché la nuova architettura, oltre ad essere molto bella, ha un naturale potere energizzante, dà fiducia. Certo nella città di *Morte a Venezia* non bisogna esagerare con segni di entusiasmo giovanile, ma neanche è possibile continuare a gettare in laguna una serie di opere geniali come è successo in questo dopoguerra (Le Corbusier, Kahn, Wright); per non citare la deprimente e più recente vicenda del progetto di Eric Miralles per l'Istituto di Architettura abbandonato dallo stesso committente. Ora, dove questi architetti hanno fallito, Santiago Calatrava ha vinto. Il ponte c'è: interessa, funziona, crea dibattito, oltre ad essere, come dicevamo, riuscito esteticamente.

Ma, la cosa veramente particolare è che l'opinione pubblica che si interessa a questo episodio della propria città non ne ritrovi alcun eco alla Biennale che contemporaneamente si è aperta ai Giardini. Si tratta infatti di una mostra che del Ponte a Piazzale Roma vuole essere, programmaticamente, l'esatto contrario. E che questa non sia una opinione è confermato dal fatto che Santiago Calatrava alla Biennale non è stato neppure invitato. Ecco allora che i due importanti avvenimenti

architetonici del settembre veneziano vivono talmente distanti e separati che sembrano riguardare due sfere completamente distinte di operatività. Cosa che ovviamente non è e non dovrebbe essere.

Out There. Architecture Beyond Building (il titolo della XI Biennale) intende sottolineare che l'architettura è una disciplina intellettuale, appartiene al mondo dell'elaborazione culturale. L'architettura è soltanto "episodicamente" costruzione e opera sociale, il suo orizzonte è quello delle idee.

Voi penserete a questo punto che chi scrive sia molto critico su questa Biennale e che si unisca al coro, numerosissimo per altro, di denigratori.

Non è affatto così, e veniamo alle ragioni per cui questa Biennale è comunque da acquisire, pur nell'astrazione programmatica di cui dicevamo, positivamente.

Innanzitutto il rischio che le passate edizioni avevano corso era



quello della lottizzazione (a ciascun curatore o sottocuratore un pezzo distinto spesso in contraddizione l'uno con l'altro) assecondando la trasformazione di un episodio di alta cultura in baraccone politico. Il rischio nella precedente Biennale in particolare era stato ben presente e ne avevamo scritto su queste pagine («L'architetto italiano» n. 16).

Ora il ritorno alla Biennale di Paolo Baratta come presidente ha evitato questa pericolosa deriva. Baratta ha affidato (come fece con Fuksas e con meno successo il biennio successivo con Sudic) tutta la macchina espositiva a un solo curatore, senza concedere spazio a sottomostre autonome. Aaron Betsky a questo punto ha tenuto strettamente in pugno l'intera mostra sia nelle parti da lui direttamente firmate, sia in quelle affidate a collaboratori che l'hanno supportato organizzativamente lasciando ovviamente a lui le scelte decisive.

Nel complesso così l'XI Biennale segna un ritorno a una impostazione fortemente curatoriale, e ciò è positivo. Vi è d'aggiungere che alcune sue parti sono molto buone.

Cominciamo con dei suggerimenti. I premi della Biennale sono come troppo spesso i concorsi in Italia, una pratica laboriosa che serve solo a santificare con un giudizio "ufficiale" quello che è ovvio a priori, considerato la rete di amicizia tra curatore, giudici e premiati. Vista la fraterna relazione pluridecennale tra il critico J. Kipnis e G. Lynn, a chi poteva andare il premio come miglior allestimento in Arsenale? Ingenuo lo sconcerto di chi ne cerca ragio-



ni di sostanza. Visto che Betsky è legato sin da ragazzo a Gehry, a chi poteva andare il Leone alla carriera se non a Gehry? Si diano i premi invece con un sistema democratico: siamo nel 2008! Invece di fare stelline alle entrate o gli ennesimi concorsi *on-line* si usi l'*information technology* per il suo potere democratico contro questi sistemi di giurie feudali.

Forti dubbi crea anche la mostra *Uneternal Rome*. Ne ho scritto in altra sede («l'ARCA» settembre 2008) e non mi dilungo. Per Betsky Roma è associabile a qualunque altra città perché presenta fenomeni di *sprawl* urbano comuni ad altre metropoli. Essa infatti è dichiarata sin dal titolo *uneternal*. Ora questa tesi segna l'esatto contrario di quello che chi studia Roma sostiene da anni e cioè che Roma abbia caratteri assolutamente forti e originali e sia compito degli architetti contemporanei capirli e lavorarvi in maniera costruttiva. Gli architetti invitati oscillano tra le due posizioni e la mostra nel complesso colpisce come un caleidoscopio con scarso costruito.

Non coraggiosa abbastanza è la mostra *Experimental Architecture*. Una mostra che aveva senso per individuare le vere novità, non per accontentare alcuni architetti certamente molto bravi (Boeri, lan+ MaO, Mirti e altri) a cui non si poteva dare uno spazio importante (cioè una delle grandi installazioni all'Arsenale). Era meglio cercare veramente il nuovo in giro, cosa invece che è stato fatto veramente troppo poco.

Decisamente buona in questa Biennale è invece la sezione all'Arsenale (la più importante e decisiva per altro) in cui 23 architetti hanno compiuto una vera installazione abitabile e completamente nuova, senza i patetici ricicli di scorse edizioni. Tra le 23 *top* installazioni vi sono Penezic & Rogina di cui ci siamo occupati in queste pagine (n. 16) e molte altre installazioni bellissime, secondo me, come quella di UN studio, di Coop Himmenb(l)au, di Frank Gehry, di Atelier Bow-Wow e altre ancora. Cerebrali e deludenti le *star* Diller & Scofidio e Fuksas questa volta, e veramente evanescente Philippe Rahm. Altri fatti importanti e in genere riusciti di questa Biennale riguardano la partecipazione molto qualificata e certamente ben coordinata da Betsky dei padiglioni nazionali (tra cui una mostra a cura di Per Olaf Fjeld su Sverre Fehn e una meravigliosa su Utzon ordinata dal Louisiana Museum of Art, una bella e come dire leonardesca su Scarpa nel Padiglione Venezia). Infine da segnalare la mostra grafica, pittorica e architettonica ad un tempo di Zaha Hadid che secondo me vale da



sola il biglietto. Originalissimo e di grande successo il video (I. Bêka e L. Lemoine) dedicato alla casa di Koolhaas a Bordeaux, ma vista dal punto di vista della cameriera. Una risposta che inverte genialmente i termini della questione posta dal curatore. *Architettura oltre l'edificio* non perché si cerchi un'architettura più astratta, celebrabile e intellettuale, ma al contrario per calarci in una dimensione più reale, più concreta, quasi iper-realistica. Un'architettura vista da chi guarda allo spazio con il proprio bagaglio di necessità. Ma non è questa proprio l'essenza di ogni sapere di spazio?

Nella pagina precedente: il ponte di Calatrava e installazione di Gustafson

In alto: Ecologic Studio

Sotto: mostra su Utzon



In principio era la terra

di Marta Moccia

Non c'è nulla di più affascinante che dare vita a una forma nuova. E farlo adoperando e manipolando il materiale più povero e vivo che sia reperibile in natura avvicina l'umano al divino. La ceramica e la terracotta sono tra i mezzi costruttivi e d'espressione più antichi nella storia dell'umanità, legati al mito della creazione e quindi alla possibilità di dare forma e vita a ciò che è inanimato. Sin dagli antipodi la civiltà e la cultura umane sono state segnate dal fascino per la modellazione della terra in "forma nobile". A partire dal racconto della

data dal calore, acquisisce livelli di rigidità e resistenza inaspettati. Dalle più remote civiltà fino ad oggi, l'argilla trasformata in ceramica ha segnato il grado di progresso e crescita culturale dei popoli, innescando un prezioso ciclo vitale che ha visto nello sviluppo tecnico l'esaltazione delle caratteristiche di base della materia.

La ceramica è un materiale della tradizione, legato a un'immagine antica e rigorosa ma talmente versatile e polivalente da poter essere declinato in modalità assolutamente inaspettate. Essa dà alle forme la dignità di icone attingendo spesso alla solennità del passato per i profili sinuosi ma attualizzandosi imprevedibilmente nella fusione con le tecnologie più innovative. Il risultato è sorprendente: il materiale riesce a coniugare un solido trascorso classico alla capacità di adattarsi ai segni nuovi della contemporaneità, al punto da diventare superficie, involucro o oggetto imprevedibilmente fragile, effimero e non duraturo in grado di assecondare la flessibilità dell'abitare e la mutevolezza delle ritualità urbane.

Le forme e gli usi che nascono dall'impiego del materiale ceramico spaziano dalle decorazioni alle finiture, dal *design* dell'oggetto d'uso quotidiano a quello aerospaziale e biomedico; sono forme dall'*antica attualità* che, proprio nell'apparente contraddizione, trasmettono messaggi estetici e culturali universali capaci di superare ambiti disciplinari, scuole e stili.

Grazie ai processi di industrializzazione è stato possibile espandere le potenzialità del prodotto oltre le necessità elementari e l'attività artigianale, consentendo un allontanamento dagli esercizi decorativi e dalle mere riproposizioni di stereotipi; se da un lato questo ha favorito lo sviluppo di numerose tecniche di lavorazione (monocottura, bi-cottura, cotto, *clinker* e *grès*), dall'altro ha causato un appiattimento nelle modalità di applicazione della ceramica alle superfici architettoniche.

Ed è stato proprio con la perdita di molte posizioni creative che si è imposta una necessaria rivalutazione della ceramica in termini di alta qualità e di nuove ricerche espressive, al fine di aprire un campo di ricerca che, grazie al coinvolgimento dell'industria e dell'università, fosse in grado di delineare nuove valenze aliene alla rigidità funzionale ed estetica cui era



Foreign Office Architects, *Padiglione Spagnolo*, Expo di Aichi (Giappone), 2005 (fonte: ASCER)

creazione dell'uomo, sia nella tradizione cristiana ed ebraica che nella mitologia greco-romana, si ricorre figurativamente all'atto della *plasmazione*: Dio o Prometeo, supremo Formatore, forgia dalla terra il primo uomo, come un vasaio, e gli alita la vita. «E così la terra, che era grezza e informe, fu modellata a figura d'uomo» (Ovidio, *Metamorfosi*).

La lavorazione dell'argilla ha dunque un'origine ancestrale ed è legata indissolubilmente al nostro vissuto primordiale: semplicemente combinando terra, acqua, aria e fuoco l'uomo ha creato una materia duttile e polimorfa che, irri-



legata la tradizione d'uso del prodotto stesso. Molti dei progetti realizzati negli ultimi anni di concerto tra architetti e aziende di settore testimoniano la possibilità di un riscatto tecnologico e plastico del materiale ceramico: a partire da aspetti di pura superficie fino ad arrivare alla definizione di componenti costruttive "intelligenti".

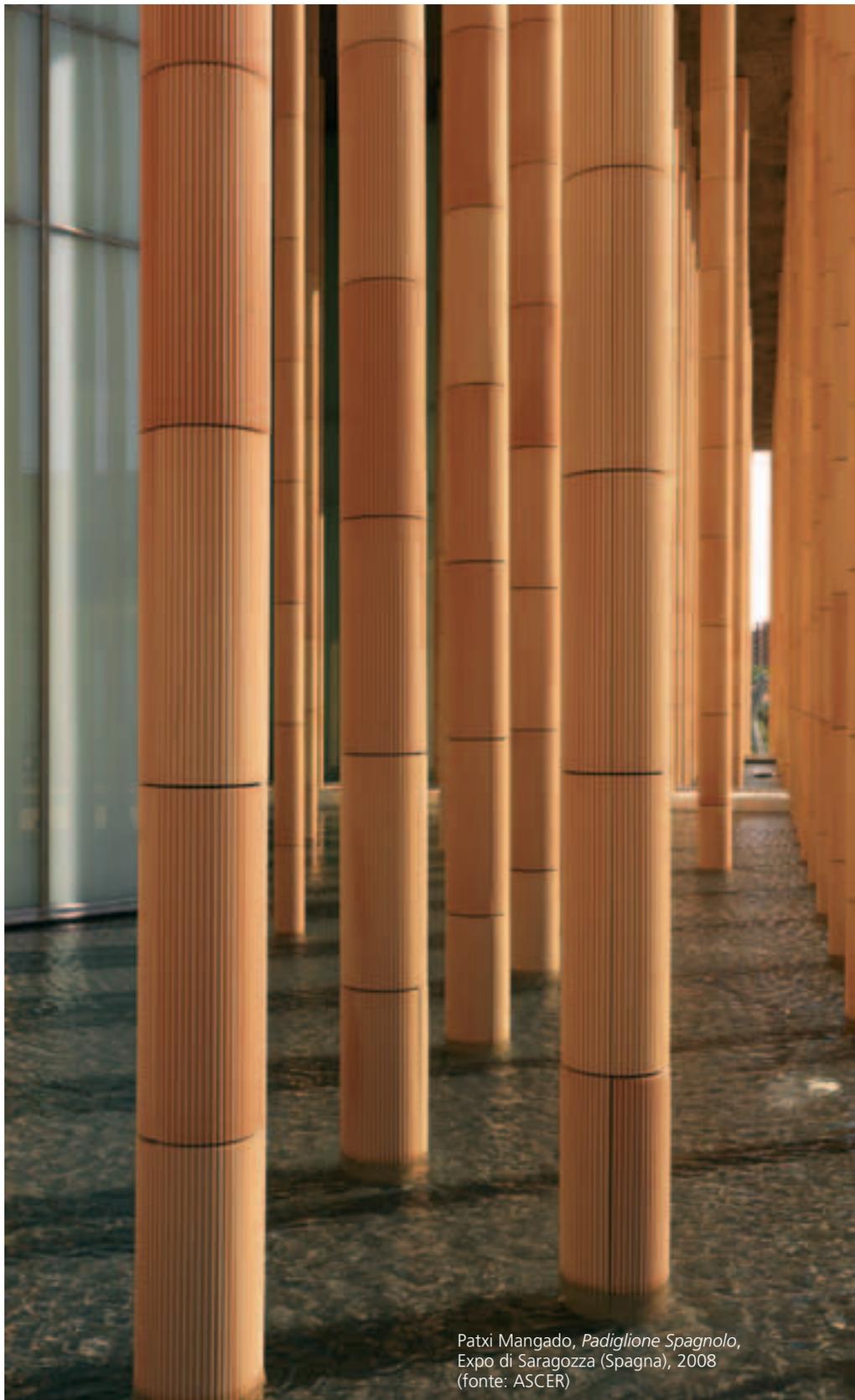
Per quanto riguarda la prima questione è ineludibile il riferimento agli interventi di EMBT (Enric Miralles & Benedetta Tagliabue) per il Parque Diagonal Mar e per il recupero del Mercato di Santa Caterina a Barcellona, l'opera di FOA (Foreign Office Architects) per il Padiglione Spagnolo dell'Expo di Aichi del 2005, quella di Patxi Mangado per il Padiglione di Saragozza di quest'anno e l'interessante esperimento di colore di José Durán Fernández per la Calle San Vicente a Burriana.

Nella sistemazione paesaggistica di EMBT per la Diagonal Mar è evidente una grande sensibilità rispetto alla tradizione modernista che si traduce, nell'elaborazione progettuale, in un'eloquente reinterpretazione del *trencadis* di Antoni Gaudí nel trattamento delle superfici dei grandi vasi sospesi alle strutture in acciaio.

L'uso del frammento, per la creazione di una pelle policroma, si evolve geometricamente nel caso del mercato, grazie all'assemblaggio di 300.000 esagoni ceramici raggruppati, per mezzo di fibre di vetro e adesivi vinilici, in moduli da 37 elementi, tutti dello stesso colore. In questo intervento protagonista assoluta è la copertura che, come un manto ondulato e coloratissimo, avvolge l'intera struttura e rievoca nella superficie *pixelata* i colori vivaci della frenetica vita sottostante.

Esempio altrettanto emblematico nelle tendenze di superficie è quello del Padiglione di FOA, il cui prospetto diventa metafora di un'osmosi comunicativa fra cultura islamica e cristiana. Qui il rapporto fra uomo ed edificio si intesse, oltre che a scala architettonica, a livello antropologico-culturale. L'incontro è infatti mediato da una pelle in ceramica perforata composta dalla ripetizione di sei differenti blocchi a tessitura variegata per geometria e colore, che ricordano nel ricamo le *celosias* islamiche, elementi figurativi generati dall'aggregazione di forme regolari. La reinterpretazione dei caratteri geometrici, algebrici e decorativi del mondo ispanico e arabo portano alla definizione di uno spazio-filtro che accoglie i visitatori in un'atmosfera simbolica ed evocativa.

Altrettanto si può dire riguardo agli spazi creati nel Padiglione del 2008: da un sottile strato di acqua emergono slanciate colonne dall'ani-



Patxi Mangado, Padiglione Spagnolo,
Expo di Saragozza (Spagna), 2008
(fonte: ASCER)



Sopra a sinistra e destra: José Durán Fernández, *Color Revolution*, Burriana (Spagna), 2007 (fonte: ASCER)

Sotto: Hwa Seon Lee, Makoto Inagaki, Mi-Young Yeo, *project leaders*: Dante Donegani e Giovanni Lauda, *Breath*, Domus Academy, 2004 (fonte: Archivio Edi.Cer. SpA, Assopiastrelle)

ma metallica e rivestimento esterno in profili ceramici che, a contatto con l'acqua stessa, la assorbono e generano correnti d'aria capaci di migliorare le condizioni termiche sia in estate che in inverno. Nel richiamare le foreste di bambù, con i loro giochi di luci e ombre, Mangado definisce un'architettura dall'elevato carico simbolico che reifica completamente la tematica dell'Expo (acqua e sviluppo sostenibile) semplicemente riproponendo gli effetti microclimatici di un processo naturale.

Il progetto *Color Revolution* dell'architetto Fernández, insignito nel 2007 del Premio di Architettura e Design d'interni di ASCER (Asociación Española de Fabricantes de Azulejos y Pavimentos Cerámicos) nella sezione Architettura, si distingue per la semplicità dell'idea. Solo con l'impiego di piastrelle e luci colorate la strada pedonale principale di un piccolo centro medievale nel Sud-Est della Spagna assume una nuova e vibrante identità. La policromia delle piastrelle ceramiche in grès porcellanato estruso e smaltato rimodellano giocosamente la *calle*, definendo un percorso che, nella disposizione orizzontale dei colori primari, ricorda un arcobaleno. L'effetto è accentuato da luci caleidoscopiche che invadono lo spazio pubblico cancellandone con un semplice gesto la blanda e grigia continuità.

Risulta quindi chiara, anche solo da queste opere, una notevole ripresa, non solo di inte-

resse, ma soprattutto di creatività nel settore ceramico, grazie a tutta una nuova schiera di architetti capaci di integrare la produzione artigianale e industriale già esistente con nuove forme, nuovi disegni, nuovi moduli espressivi, nuove decorazioni, atti a sostituire o reinterpretare quelli ereditati dal passato; capaci, quindi, di offrire prodotti inediti, non solo dal punto di vista tecnico-formale, ma anche da quello più puramente estetico.

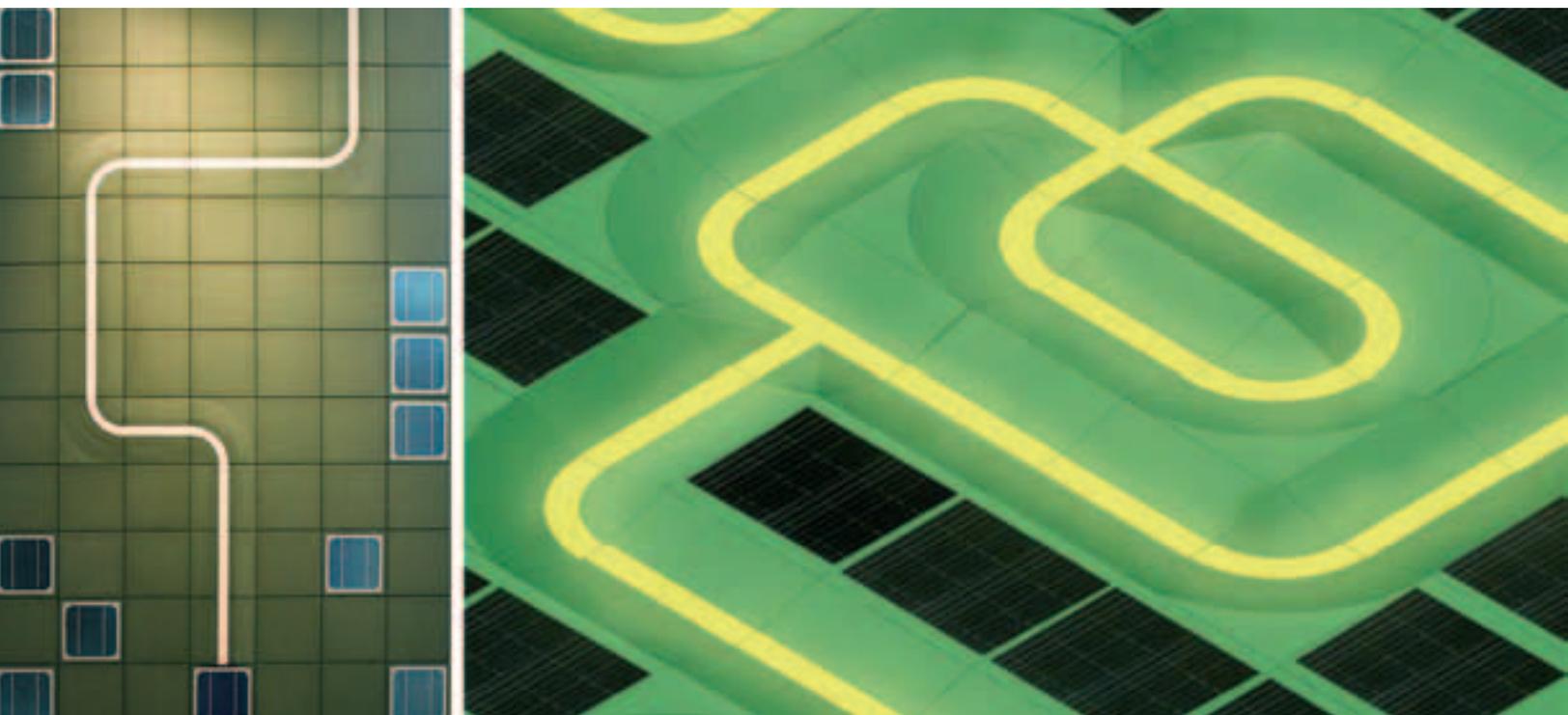
Entrando però nel merito delle caratteristiche intrinseche del materiale si palesano i limiti di un impiego esclusivamente basato sulle peculiarità mono-funzionali. I campi applicativi non sono infatti riconducibili unicamente ai requisiti di planarità, rigidità e lucidità ma possono allargarsi a prestazioni che mettono in gioco una reattività del materiale, una sua risposta attiva.

È il caso di una serie di prototipi di *smart tiles* messi a punto negli ultimi anni da laboratori, *workshop*, dipartimenti universitari e centri di ricerca del settore, con la cooperazione sapiente delle aziende e della rete di fiere nazionali e internazionali che periodicamente forniscono aggiornamenti e novità del campo. Per non andare troppo lontano è significativo ricordare il lavoro presentato al *CERSAIE* del 2005 dalla Domus Academy in collaborazione con Assopiastrelle; qui i prototipi sviluppati definiscono un nuovo ruolo flessibile e performante del materiale, parlano di una ceramica «che può fare nuove cose, che diventa dinamica nel colore e nel decoro, che integra tecnologie producendo nuove *performance*, aggiungendo alla qualità della comunicazione del decoro fisso una dimensione dinamica ed effimera tipica della vita contemporanea».

Dall'integrazione tra ceramica e tecnologia vengono alla luce quindi i progetti *Breath*, un sistema di rivestimento architettonico a geometria variabile in grado di interagire con gli utenti e lo spazio urbano, e *Vis.com*, una piastrella abbinata a LED che diventa interfaccia comunicativa e sistema di illuminazione semplicemente sfruttando le proprietà riflettenti della ceramica smaltata.

Ma esistono ulteriori gradi di sviluppo: sono quelli che orientano le potenzialità di questa affascinante materia alla possibilità di interazione con l'ambiente, quelli cioè che slegano definitivamente la ceramica dal concetto di finitura ornamentale e la aprono a nuove inaspettate *funzionalità viventi*.

Tornando al *CERSAIE* sono da sottolineare a questo proposito i risultati raggiunti dal concorso *Cumulus* nella cornice *Markitecture 2005*, che ha visto la partecipazione delle



scuole nordeuropee facenti parte del circuito internazionale *European Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media*. I progetti *Climate Control Tile* e *Glow Tile* toccano punte *high-tech* grazie all'integrazione di sistemi tecnologici di ultima generazione come le celle fotovoltaiche, i materiali a cambiamento di fase e gli inchiostri termo-cromici. Nell'implicare una reattività del materiale rispetto agli stimoli dell'ambiente circostante, i due prototipi permettono un assorbimento degli *input* nelle fibre della piastrella e formulano risposte interessanti rispetto alla questione energetica: nel primo caso questo si traduce in un riflesso termo-grafico del calore presente all'interno dell'edificio ed emesso all'esterno, mentre nel secondo l'accoppiamento della ceramica con celle fotovoltaiche consente un accumulo di energia diurna e un rilascio notturno sotto forma di flusso luminoso. Su questa scia si muovono anche le ricerche sulle piastrelle a superficie funzionalizzata (fotocatalitiche e con celle fotovoltaiche) con-

dotte dal Centro Ceramico di Bologna (www.cencerbo.it) nel proprio laboratorio Cecerbench. Ampliando la gamma di vantaggi offerti dall'utilizzo delle pareti ventilate, gli studi stanno affinando le modalità di realizzazione di un riporto, applicato direttamente sulla piastrella ceramica e quindi connaturato all'elemento in sostituzione dello smalto, in grado di trasformare per effetto fotovoltaico l'irraggiamento della luce solare in energia elettrica. A partire dai mosaici della Roma Antica passando per le superfici piastrellate delle architetture arabe, spagnole, cinesi e aborigene l'ingegno umano è giunto a toccare nella lavorazione della ceramica livelli di sofisticatezza impensabili. In un confronto aperto tra passato, presente e futuro si è cercato in queste pagine di evidenziare come le innumerevoli possibilità tecnologiche e produttive abbiano esaltato e, in alcuni casi, addirittura *animato* la materia. A dispetto del rigido ruolo che la ceramica ha stabilmente acquisito nella cultura materiale dell'uomo stiamo ritornando a *plasmare* la terra.

Juliet Johnson, *Climate Control Tile*, Central Saint Martins College of Art and Design, Londra, 2005 (fonte: Archivio Edi.Cer. SpA, Assopiastrelle)

Pacharapong Suntanaphan, *Glow Tile*, Central Saint Martins College of Art and Design, Londra, 2005 (fonte: Archivio Edi.Cer. SpA, Assopiastrelle)

Hall of Fragments

Finalmente all'11ª Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia troviamo proprio le novità che seguiamo ogni giorno in Internet, finalmente troviamo quelle ricerche d'avanguardia che la maggior parte delle riviste italiane di architettura non contempla, se non in un numero o in una rubrica speciale, finalmente troviamo la varietà e la trasversalità multidisciplinare di un'esposizione veramente internazionale che finora avremmo visto solo all'estero o in rare sperimentazioni curatoriali realizzate nel nostro Paese, spesso più vicine al *design* e agli ambienti artistici che alla critica architettonica. E soprattutto



Hall of Fragments, David Rockwell, Casey Jones, Reed Kroloff, installazione artistica interattiva, 11ª Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia, 14 settembre - 23 novembre 2008, Venezia (rockwellgroup ©)

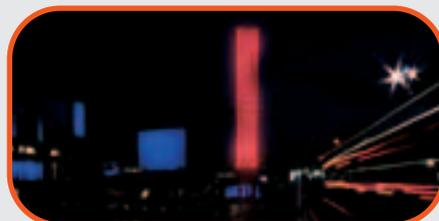
finalmente troviamo diverse, interessanti installazioni interattive, poste nel giusto risalto. Il passaggio principale dalla bellezza languida e favolosa di Venezia al mondo di *Out There*. *Architecture Beyond Building* avviene, infatti, proprio attraverso un *worldgate* spazio-temporale: qui, all'ingresso delle Corderie dell'Arsenale, due grandi schermi convessi invitano a entrare e a compiere un acuto salto metaforico, la sintonia con la narrazione architettonica che sta per cominciare è di certo assicurata. È *Hall of Fragments*, la creazione dell'Interaction Lab di David Rockwell, ideata in collaborazione con Casey Jones e Reed Kroloff, che rallenta e scioglie il transito dei visitatori, invogliandoli a librarsi in una dimensione senza vincoli corporei e sovrascemi mentali. Dalla calda luce esterna si passa, in pochi secondi, a un ambiente buio e ovattato, ricco di suggestioni sensoriali. I pannelli ricurvi riproducono un universo algoritmico tridimensionale, molto simile a

un profondo cielo stellato in cui i singoli corpi celesti fluttuano al minimo fremito d'insieme, seguendo continui adattamenti evolutivi. Ed ecco che siamo noi, con la nostra presenza, a deformare questo spazio matematico, ma la nostra gestualità si distacca dalle leggi della fisica e vola direttamente in una cascata di frammenti di memoria. Al nostro passaggio, infatti, i sensori di movimento costruiscono, fra i punti luminosi, coloratissime tessiture spaziali che discendono da note sequenze filmiche, tratte dai più popolari capolavori del cinema, divenute ormai *frame* memorabili dell'immaginario collettivo. Queste strutture generative tridimensionali, nell'interpretare l'espressione corporea di un singolo visitatore, possono espandersi e sovrapporsi ai riverberi di percezione delle altre persone presenti, formando costellazioni, potenzialmente infinite, di ricordi, di visioni, di sogni condivisi. La trasfigurazione dell'ambiente architettonico vibra, inoltre, sulle onde di un incantato mosaico sonoro che dà corpo alle tracce di energia lasciate dalla nostra coscienza dinamica. Dietro le ampie quinte interattive, specchi visionari senza fondo, sospesi tra cinema e architettura, scopriamo un gruppo di piccoli schermi che svelano, infine, i 30 *videoclip* utilizzati per l'installazione e continuano a giocare con i movimenti degli spettatori incuriositi.

Sito web: <http://lab.rockwellgroup.com/work/venice-biennale>

Lucciole di vento

Da un piccolo oggetto di *design* a un *landmark* urbano: è l'approccio innovativo di Jason Bruges nella sua ultima creazione in ambito di sostenibilità e strutture effimere, frutto del lavoro coordinato con gli studenti di architettura della University of Westminster. Parliamo della graziosa *Wind Light* - prodotta a grande richiesta da Mathmos e disponibile in rosso e blu - una turbina eolica in miniatura, alta appena 20 cm, che alimenta due piccole anime lumi-



Aeolian Tower, Jason Bruges Studio, allestimento urbano nell'ambito del festival *onedotzero_adventures in motion*, 14-16 novembre 2008, Londra (Jason Bruges Studio ©)

nose LED (*light emitting diode*). Oggetto fatuo quanto goloso che veicola, però, un messaggio ben più intenso quando si riproduce in 1.200 esemplari e va a colonizzare la struttura reticolare di acciaio appositamente eretta davanti al BFI Southbank di Londra. Come uno sciame di lucciole rosse, le minuscole turbine si posano sui profilati metallici e ricoprono interamente l'Aeolian Tower, in tutti i suoi 15 m d'altezza, di un'ardente luminescenza fiorita che mareggia, giorno e notte, sotto le folate di vento. Un'installazione lirica e suggestiva che allo stesso tempo imbriglia e visualizza il respiro dell'energia eolica, ma soprattutto una traccia importante che apre la strada alla ricerca di una nuova estetica per la progettazione architettonica del paesaggio urbano. Le energie rinnovabili possono, infatti, trasformarsi in veri e propri atomi costruttivi e innestarsi nell'organismo storicamente stratificato della città sia come materia che come visione simultanea dei flussi di produzione del lavoro, del tempo libero, del gioco e di ogni altra sostanza progettuale dell'*Homo Urbanus*.

Sito web: www.jasonbruges.com

Una Gioiosa Marea di progetti

Un'antica farmacia diventa la nuova Sicily Lab Gallery e si trasforma in una finestra culturale aperta sul corso principale di Gioiosa Marea, località marina in provincia di Messina. La filosofia del *plug-in design* si connette, così, direttamente al territorio, sostenuta dall'onda di entusiasmo della vivace comunità *web* dei gioiosani. La mostra



Plug-in design, Sicily Lab Gallery, 31 agosto - 9 settembre 2008, Gioiosa Marea, Messina (immagini di Nicoletta Gerevini)

inaugurale, caldeggiata dalla dott.ssa Giu-
liana Scaffidi e aperta dal sindaco Ignazio
Spanò, presenta i due anni di ricerca pro-
gettuale del nITro e dei giovani *designer*
chiamati a immergersi nella realtà dell'inse-
diamento costiero. Viene affrontato un
quadro denso di contraddizioni, tipico degli
splendidi litorali italiani, con patrimoni
architettonici e ambientali di raro valore,
ma anche evidenti ambiti di profonda crisi.
L'approccio proposto suggerisce un'idea
soft di progetto che inneschi energie posi-
tive con integrazioni mirate e vitali negli sce-
nari critici del tessuto cittadino, un inter-
vento "dal basso verso l'alto". Fulcro di
questa nuova idea di *design* è l'*information
technology*, intesa non come bene di lusso,
ma proprio quale risorsa prioritaria nella
risoluzione di emergenze territoriali e loca-
li. Lo stesso allestimento della mostra, pro-
gettato dal gruppo Scanner@Nitro (Aldo
Mammucari, Lorenzo Mastroianni, Alfredo
Principia) riscopre volutamente materiali
semplici e sostenibili, come le incannuccia-
te usate per ombreggiare logge e giardini,
fondendoli alle espressioni estetiche delle
nuove tecnologie parametriche. Uno sgar-
do costruttivo, dunque, non solo nei con-
fronti della cultura architettonica, ma
anche verso i cittadini e i loro rappresen-
tanti politici che hanno risposto con curiosità e
passione al movimento d'interconnessione
dinamica del Sicily Lab.

Sito web: www.nitrosaggio.net/sicilylab/Mostral

Vertigo

Lo studio AquiliAlberg, basato a Milano, ha
creato per Moroso l'accattivante *Vertigo
side-table*, ispirato allo spazio matematico
e multistabile di Escher. La ricerca di un'illu-
sione di movimento, di una vertigine per-
cettiva, indotta dal *design* fluido e dinami-
co, ritrova la fascinazione estetica della sim-
metria, interpretata, però, sul filo della



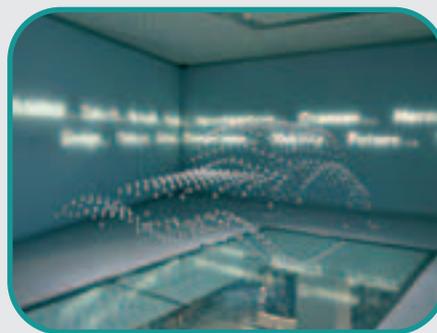
Vertigo Lounge installation, AquiliAlberg, Casa-
Decor, Torino (AquiliAlberg ©)

complessità formale dei più innovativi pro-
cessi progettuali. Ed è proprio la rotazione
perpetua e ritmica delle superfici a scandire
il senso di un moto digitale, fisico e perfet-
tamente astratto allo stesso tempo. Nel
gioco di pieni e vuoti le *silhouette* si rincor-
rono tra figura e sfondo e suggeriscono
uno slancio arioso nella luminosità delle
finiture brillanti. Elementi di progetto che
ritroviamo nell'allestimento altamente sce-
nografico dello spazio *lounge* di Palazzo
Villa, ideato per Casa-Decor a Torino, dove
nastri continui squarciano lo specchio scuro
della pavimentazione come saette sfaccet-
tate che risalgono le correnti tridimensio-
nali della sala. I decisi contrasti cromatici, le
linee forti e reversibili, le graziose fioriture
dei tavolini donano a questa creazione,
sospesa tra *design* e architettura, una parti-
colare intensità emotiva.

Sito web: www.aquiliAlberg.com

Emozioni matematiche

Il BMW Museum di Monaco ospita una
scultura cinetica veramente spettacolare,
da vedere più che da descrivere. Ideata da
ART+COM, gruppo berlinese che ha curato
l'intera produzione multimediale del
museo, l'installazione si sviluppa in un'area
di 6 mq inscenando una narrazione mecca-
tronica, parola che traduce la più gradevole



Kinetic Sculpture, ART+COM, BMW Museum,
Monaco di Baviera (ART+COM ©)

espressione inglese *mechatronic*, ovvero la
combinazione dell'ingegneria meccanica
ed elettronica con le tecnologie informati-
che. Si tratta, in realtà, di 714 piccole sfere
metalliche sospese a sottilissimi cavi d'ac-
ciaio e governate con precisione millimetri-
ca da altrettanti motori a controllo nume-
rico: si librano a mezz'aria e ondeggiando
all'unisono lungo le traiettorie invisibili di
una sequenza di *mesh* tridimensionali, defi-
nite da un processo continuo di evoluzione
formale. Il risultato è assolutamente sor-
prendente. Le magiche biglie riflettenti

dapprima precipitano caoticamente dal
soffitto, simili a gocce di pioggia, poi, come
colte da un incantesimo, cominciano a
disporsi nella luce e nella profondità dello
spazio secondo ipnotiche trame fluttuanti,
individuando figure astratte e noti modelli
di automobili. È l'idea ancora in nuce, è il
pensiero indistinto che prende forma, è
una creatura matematica che riconosciamo
in fondo all'anima.

Parla l'incredibile video:

www.youtube.com/watch?v=HVhVCIFMg6Y

Prototyping the city

Tre università di rilievo internazionale – l'Ar-
chitectural Association di Londra, la Colum-
bia University di New York e il Politecnico di
Torino – hanno dato vita, in occasione di
Torino 2008 World Design Capital, al
Design Studio Prototyping the City, un in-
teressante *workshop* coordinato da Cesare
Griffa e diretto da Claudia Pasquero, Marco
Poletto e Caterina Tiazzoldi. Un gruppo
internazionale di 35 studenti ha colto,
infatti, la singolare sfida di realizzare con
semplici listelli di legno un'installazione
temporanea, ideata e prodotta, in sole due
settimane, con l'ausilio di processi di pro-
gettazione parametrica. Cuore propulsivo
dell'evento è una ricerca d'avanguardia che
propone nuovi approcci tipologici all'orga-
nismo urbano e nuovi sistemi di gestione
del progetto, riservando un'attenzione par-
ticolare al ruolo delle tecnologie digitali e
della prototipazione rapida nell'indagine di
temi fondamentali come la salute, il benes-
sere, l'ecologia e altri aspetti emergenti
delle metropoli del XXI secolo. Assoluta-
mente da non perdere il *blog* che illustra
tutte le fasi dell'impresa degli studenti, dai
modelli di sviluppo alla realizzazione in
tempo record di una struttura effimera
degnata di nota.

Sito web: <http://protocity.blogspot.com/>

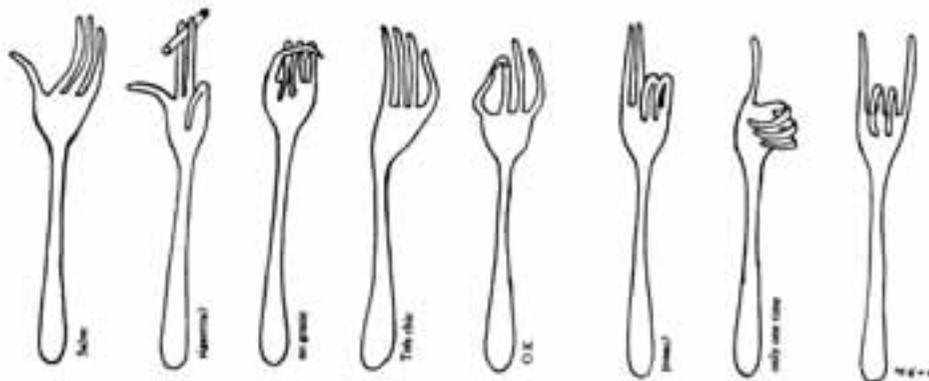


Design Studio Prototyping the City, produzione
di un'installazione temporanea, progetto
International Summer School Designing
Connected Places (13-29 luglio 2008, Torino)

Le regole del gioco

La mostra su Bruno Munari

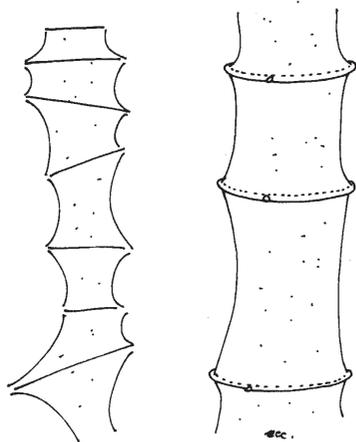
di Giovanni Bartolozzi



Forchette parlanti, 1958



Supplemento al dizionario italiano, 1958



UN PROBLEMA È:
COME PISARE
ORIZZONTALMENTE
GLI ANELLI
ALLA MAGLIA.

UNA CUCITURA CON POCO
PORO PER INTRODURRE
L'ANELLO APERTO.
TUTTE LE CUCITURE,
ALLE DISTANZE VOLUTE,
PARALLELE.

Schizzi per la lampada *Falkland*, 1964
A destra: Bruno Munari

Creatività effervescente e leggera quella che si respira alla mostra su Bruno Munari, allestita a Roma presso il museo dell'Ara Pacis. Dalle prime inalazioni futuriste alle opere *negativi-positivi*, dalle *sculture da viaggio* alle *strutture continue* e appese, dalla grafica al *design*, dai giochi alla produzione di libri, dalle xerografie ai *fossili del 2000*, dalle tavole tattili al lavoro per i bambini, nei quali Munari ha ritrovato una sintesi perfetta, completa e socialmente incisiva di tutto il suo forsennato operare, la mostra è scandita da una fantasia senza limiti, fatta di piccole cose: carta e cartoline, stoffa e macchie, spago e sassi, colori e nebbia.

La mostra ci accoglie con le *macchine inutili* sospese nel compatto doppio volume della sala principale, al piano interrato ci sorprende con una mole ineguagliabile di lavoro e ci congela con un segno di speranza: la ricostruzione dei laboratori didattici, utilizzati effettivamente dalle classi delle scuole romane per sperimentare l'approccio didattico ideato da Munari proprio nei giorni di apertura della mostra.

Insomma chi era Bruno Munari? Era una persona semplice e poliedrica, come in fondo lo sono stati tutti i maestri di architettura della sua generazione. Instancabile educatore, riusciva a veicolare con disarmante semplicità messaggi e metodi progettuali complessi. Autentico "ideatore" di oggetti e concetti, mai formalista ma grande studioso e conoscitore di "forme", osservatore curioso e instancabile, non vi è ramo della sfera visuale ed estetica che egli non abbia indagato. Ha dato al *design* italiano un contributo decisivo, non solo per alcuni suoi oggetti come il *portacenero cubo*, la famosa lampada *Falkland*, le ciotole *Maldives* e tanti altri oggetti di straordinaria semplicità, ma anche per un contributo teorico (magistralmente contenuto nel libro *Da cosa nasce cosa*), che è riassumibile nell'analisi rigorosa di alcuni oggetti comuni a noi pervenuti in anonimato e tutt'oggi utilizzati. «Attenzione designer! – sembrava

dire – Guardatevi intorno, guardate bene le buste di plastica con cui portate la spesa in casa, perché è quello il vero *design*».

La mostra mette bene in evidenza i tre cardini su cui ruota l'intera attività di Munari. Il primo sta nel rapporto tra pratica e teoria: Munari non era un teorico o non solo quello. La sua teoria correva sui binari della sperimentazione propria, non era affatto astratta, e il suo lavoro si risolveva sempre in una "forma" realizzata, materiale, concreta. Il secondo sta nel metodo, in un processo creativo che muoveva sempre da concetti, da colpi d'occhio, da parole chiave, sicché le sue opere si affinavano con rigore e senza sbavature nell'asciutta aderenza a quella idea forte originaria. Infine l'interesse per la regola e per la sua ludica negazione. Tutte le opere di Munari sono costruite su una regola compositiva di fondo – geometrica, concettuale, statica, visiva, materica. Ma l'obbedienza alla regola genera nello sviluppo del progetto, e quasi per gioco, delle piccole omissioni, delle asimmetrie, degli squilibri che costituiscono dell'opera il sapore unico.

La mostra riporta un documento di Munari del 1992 battuto a macchina, nel quale vi si legge: «Una persona vale per quello che dà non per quello che prende (pensiero difficile da capire in un paese di furbi) per cui se ognuno dà il meglio di sé alla collettività, questa si sviluppa e cresce». Insomma chi fa ingresso nell'universo di Munari e ne scopre le regole del gioco non può che uscirne frastronato e trasformato.



Se osserviamo in Italia la mancata progettazione lungo le autostrade di sistemi di integrazione con il paesaggio, scopriamo un vuoto, una mancata sensibilità nei confronti di queste potenziali risorse.

La cultura del progetto sta investigando a livello internazionale la possibilità di far interagire il progetto generato al computer, quindi spesso molto articolato morfologicamente, con l'ambiente. È un rapporto del tutto naturale visto che le forme basate su sistemi topologici e parametrici creano spesso andamenti organici che si inseriscono con successo nel territorio. Cosicché, mentre nelle rigide maglie urbane le architetture informatiche acquistano un carattere alieno che a volte sconcerta, quando invece la dimensione supera quello dell'oggetto singolo, per suggerire o raggiungere effettivamente una dimensione territoriale, ci si trova immediatamente convinti della correttezza dell'operazione. È logico: le regole formative del territorio sono interpretate matematicamente e applicate alla creazione di questi nuovi oggetti un po' infrastrutture, un po' edifici, un po' sistemi ambientali essi stessi.

In Olanda a Leidsche Rijn, presso Utrecht, il gruppo ONL, capitanato da Kas Oosterhuis, ha elaborato e realizzato un sistema di barriera acustica, estremamente innovativo, che mette in campo le ultime sperimentazioni dell'*information technology*. È una barriera fonosorbente che si espande e si dilata, e assolve a più destinazioni: edificio, infrastruttura, sistema ambientale. Avvolgendosi su se stessa crea lo spazio abitabile dell'edificio, per poi distendersi e ritornare alla sua funzione di barriera acustica. Il tutto si dipana per alcuni chilometri assumendo appunto quella dimensione territoriale di cui si diceva e offrendoci una nuova interpretazione della relazione infrastruttura-architettura. È un rapporto che, senza ricordare il famosissimo *Plan Obus* di Le Corbusier del 1932 (che prevedeva una forma curvilinea composta da abitazioni poste al di sotto di una carrozzabile, che si snodava lungo la città di Algeri), ha avuto un grande ritorno di interesse a partire dagli anni Sessanta del Novecento, per diventare un nodo centrale dell'odierno pensare la città e il territorio. Le cause sono da ricercare in dinamiche sempre più complesse che vedono i fili, le reti, gli impianti, da sempre nascosti dentro il corpo dell'architettura e della città, emergere, fuoriuscire a causa dei flussi fisici e immateriali sempre più intensi. La cultura architettonica che ha segnato il mutare dell'idea di spazio urbano in spazio

infrastrutturale è quella della stagione utopica degli anni Sessanta, dettata dalle trasformazioni del mondo, dalla pillola anticoncezionale al viaggio sulla luna. Ne era nata una nuova utopia, che vedeva in architetti del calibro di Richard Buckminster Fuller, di Yona Friedman, di Louis Kahn, degli Archigram, di Kenzo Tange, solo per citarne alcuni, i nuovi interpreti della città-infrastruttura. Era l'idea dell'innesto e della mutazione, solo per ricordare i progetti come *Plug-in City* (1964) di Peter Cook, *Walking City* (1964) di Ron Herron ed *Electronic Urbanism* (1962-74) di Takis Zenetos.

Quella generazione ha posto le basi di un

Territorio infrastruttura

Architettura, una
dimensione integrata

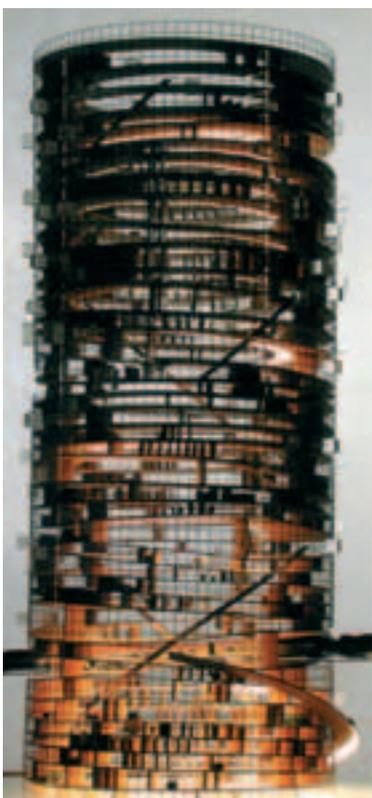
di Antonello Marotta



modo di concepire la città come rete, superando la visione urbana del monumento: pensiamo alla *Città spaziale* di Yona Friedman, che liberava il suolo per generare un'architettura sopraelevata, di strutture aeree, in cui si materializzavano i flussi della città.

Nel disegno *Freud Unlimited*, opera di Madelon Vriesendorp, pubblicato nel 1978 nel libro *Delirious New York* di Rem Koolhaas, l'isola di Manhattan appariva come un enorme letto, mentre i grattacieli emergevano dal fondo del suo mare, come giocattoli infantili. Ciò che era invisibile, sotto la linea acquatica, erano le grandi e grosse tubature, i cavi di collegamento, in cui venivano inserite tutte le reti infrastrutturali. Koolhaas evidenziava questo luogo nascosto della metropoli contemporanea. Oggi, grazie a una rivoluzione innescata dalla

Freud Unlimited, da *Delirious New York* di Rem Koolhaas, 1978. Disegno di Madelon Vriesendorp



MVRDV, *Biblioteca del Brabante*, Eindhoven, in 8. *Mostra Internazionale di Architettura di Venezia*

filosofia digitale, le reti sono pensate come parte integrante della trasformazione della città e del territorio. Ne è nata una filosofia che vuole portare in luce ciò che da sempre è stato sommerso. Nell'VIII Mostra Internazionale di Venezia dal titolo *Next* nel progetto di una *Biblioteca del Brabante* a Eindhoven, ad opera dello studio MVRDV, il corpo ellittico (una Torre di Babele del sapere, su cui erano posizionati tutti i libri lungo il percorso ascendente) veniva attraversato da una potente infrastruttura: una rete ferroviaria, in cui un treno ad alta velocità forava la sua massa dinamica. Era la visualizzazione di un'idea tecnologica ancora utopica e fantascientifica, che ricordava il film *Metropolis* di Fritz Lang del 1926. Il lavoro che la filosofia digitale opera vuole invertire questa idea, di matrice modernista, meccanica, e riportare il sistema infrastrutturale sulla linea del suolo, integrata con il contesto, tale da non essere più una divisione, ma un sistema di collegamenti e di attraversamenti. Se allora guardiamo il lavoro di Kas Oosterhuis comprendiamo che la sua teoria, improntata al modello informatico, intende naturalizzare

il segno di separazione che da sempre l'infrastruttura ha determinato sul territorio e renderlo interconnesso con l'ambiente. Nella collana *The IT Revolution in Architecture*, il libro di Oosterhuis *Iper corpi. Verso una architettura e-motiva* è caratterizzato dalla sua ricerca verso l'interattività. Nella Biennale di Venezia del 2000 Oosterhuis aveva progettato *Trans-ports*, una struttura programmabile che mutava forma e contenuto in tempo reale, in risposta a cambiamenti locali e globali indotti dagli utenti e dall'ambiente. Dall'idea di un edificio mutante lo studio ONL, di Oosterhuis e Lénárd, ha recentemente realizzato un nuovo *ipercorpo*: il sistema *Acoustic Barrier* di cui abbiamo prima anticipato alcune caratteristiche. Vediamo quali sono gli aspetti innovativi. Innanzitutto la barriera fonoassorbente, che si sviluppa per un chilometro e mezzo lungo la superstrada A2, è in realtà l'insieme di più sistemi: contiene all'interno uno spazio espositivi di auto di lusso per l'azienda Hessing, articolato su due livelli di circa 5.500 mq, noto come *Cockpit*, e un parcheggio inserito all'interno della struttura.

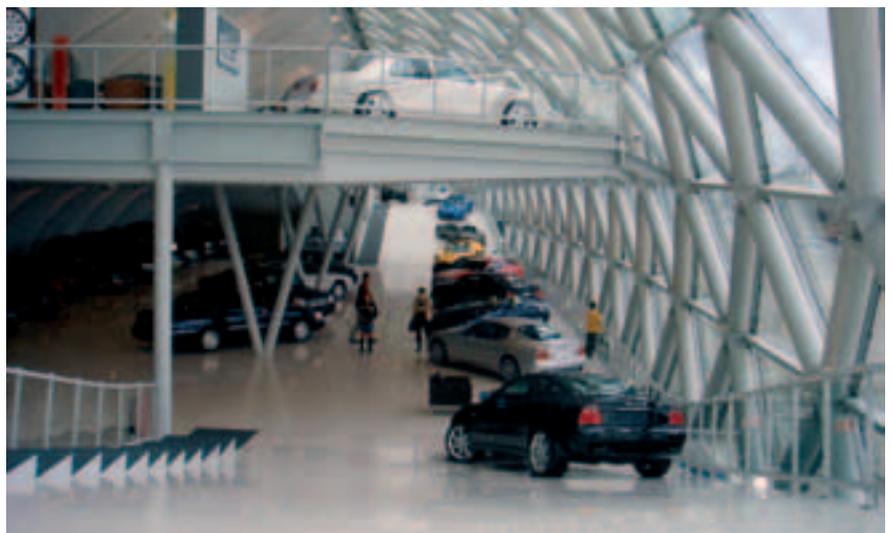
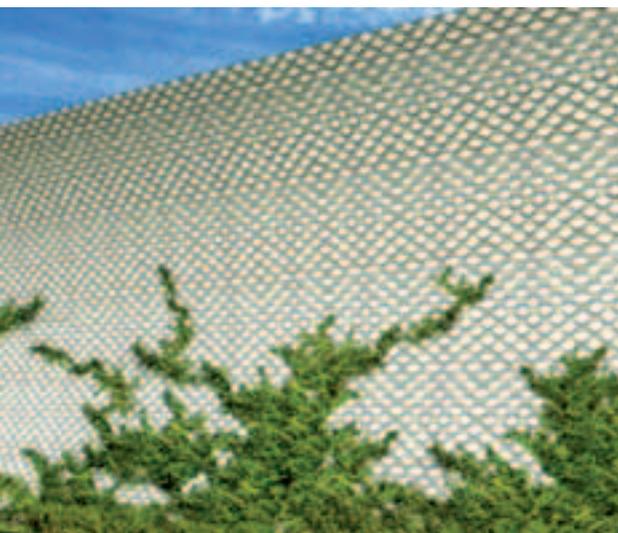
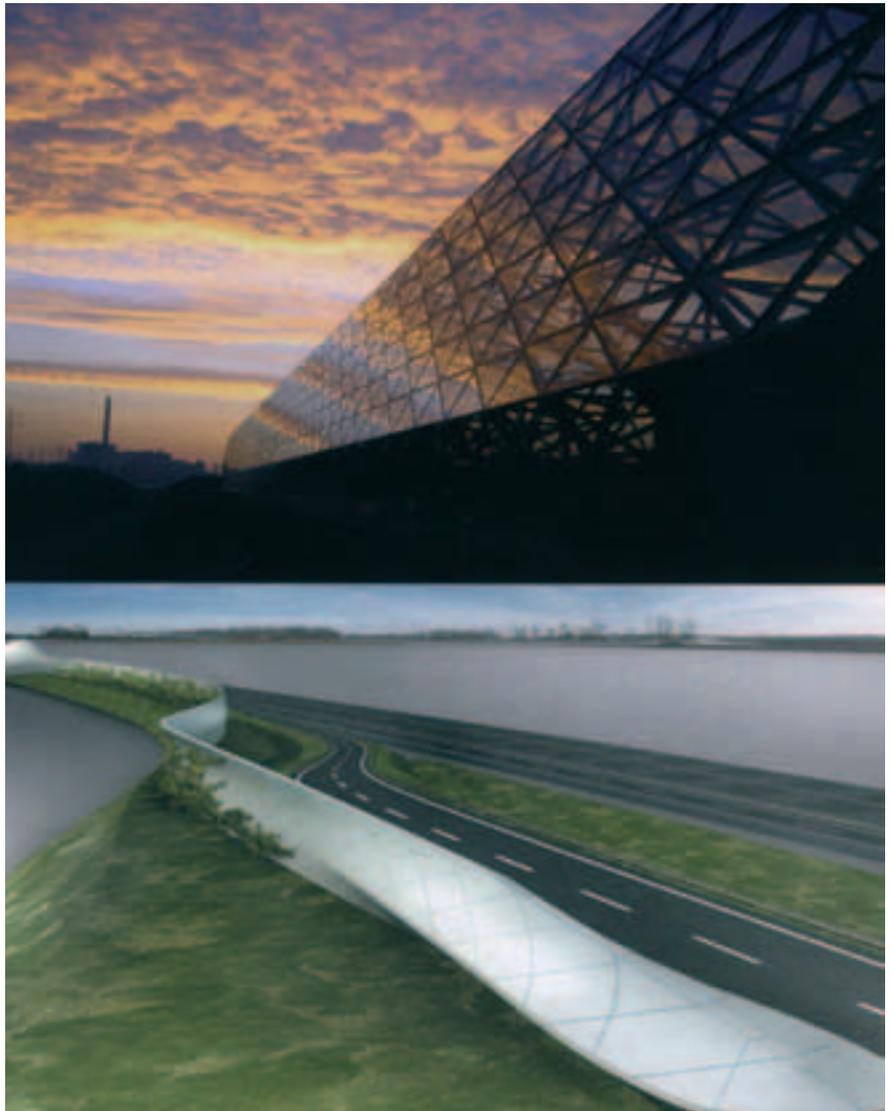


ONL Oosterhuis Lénárd, *Acoustic Barrier*, Leidsche Rijn, Utrecht, 2005

È un'architettura-infrastrutturale, generata da un modello tridimensionale al computer, che ha permesso di realizzare direttamente in cantiere le varie componenti che la determinano: sia in relazione alla struttura reticolare, che ricorda quelle di Fuller, sia dei sistemi di chiusura in vetro rinforzato, circa 8.300 pannelli, di forma triangolare, dello spessore di 6 mm, montati su profili in gomma rigida. Tutto il sistema di assemblaggio è stato studiato in ambiente virtuale, grazie al software 3D Point Cloud, che ha permesso l'analisi del processo di montaggio, di esecuzione e taglio dei pezzi. A questa innovazione tecnologica, che ha permesso di abbattere i costi, corrisponde una che ha una natura profondamente estetica. La modellazione digitale ha, di fatto, trovato una nuova alleanza con i processi naturali e con le sue regole interne.

Non solo, la barriera è posta a soli 15 m dall'autostrada e si trasforma in un'esperienza visiva dinamica, della durata di circa 40 secondi, per chi viaggia a 120 km/h, traducendosi in un'architettura della mutabilità. È un progetto dalla natura anti-seriale. Nel 2003 una esposizione, tenutasi al Centre Pompidou di Parigi, dal titolo *Architectures non standard*, chiariva il ruolo dell'informatica nei nuovi processi di disegno del territorio. Oosterhuis portava in mostra la sua ultima produzione e nel progetto della *Barriera Acustica* visualizzava nella forma le istanze della velocità, della interattività, ma soprattutto della integrazione nei segni del territorio.

Se Koolhaas aveva reso nascosta la natura infrastrutturale, in uno stadio sottomarino, e MVRDV avevano colto ancora l'aspetto aereo e meccanico, Oosterhuis collega, sulla linea del suolo, il territorio e l'infrastruttura, fondendoli in una dimensione integrata, foriera di straordinari sviluppi.



La memoria dei sensi

Nuovi "cunti" per i borghi abbandonati

di Rosetta Angelini

«È l'alba. Le reti sono distese ad asciugare. Nell'aria c'è un odore intenso di sarde appena pescate, di tanto in tanto s'intravedono le teste appesantite dalle grandi ceste portate con disinvolture dalle donne gioiosane che in su e in giù percorrono le viuzze e le scalinate del borgo, mentre nelle piccole corti si sente già l'odore del pane e, tra gruppetti di galline incuriosite, sulle note di un rauco grammofono qualcuno accenna a timidi passi di danza. È il giorno che comincia, per il borgo marinaro di Gioiosa...».

Questo è solo un "cunto", un racconto, uno dei tanti, una delle tante storie di vecchi borghi un tempo ricchi di vita in cui il lavoro e la vita in comune fatta di feste e di rituali religiosi erano un tutt'uno, quegli stessi luoghi che oggi, oramai trasformati e spesso abbandonati, non sono più in grado di restituire, se non attraverso echi lontani, se non attraverso un "cunto" appunto, la loro presenza. Quello che resta, però, in maniera forte e viva è il ricordo di quelle sensazioni, di quelle percezioni, di quei suoni, di quelle voci, canti e odori, che solo i nostri sensi possono riproporci.

Come i neuroni a specchio, particolari cellule del nostro cervello, che conservano la memoria dei sentimenti provati e li trasmettono ai sensi, così l'*information technology*, attraverso sistemi interattivi e particolari dispositivi cognitivi, è in grado di restituirci sensazioni ed emozioni. Ma come può concretamente l'IT essere applicata a situazioni di crisi reali come il caso della perdita di vitalità e di identità storico-culturale di un borgo marinaro? Questa è la scommessa che un gruppo di *designer* ha accettato partecipando al *workshop* che si è tenuto i primi dello scorso settembre al SicilyLab, a Gioiosa Marea (Messina) dal titolo: *1+1= Tre*.

Sulla base di una lettura antropologica dei comportamenti e di una rielaborazione dei materiali semplici e di uso quotidiano, attraverso interventi con dispositivi interattivi applicati a situazioni reali, si intendeva dare come risultato un salto, un "Tre" che fosse appunto un progetto immaginativo creativo e anche possibile.

I *designer* G. Miragliotta, L. Bellucci, L. Valente, M. Marangio e N. Tiberi, questo salto lo hanno fatto! Lavorando infatti singolarmente su diverse situazioni di crisi del borgo marinaro di Gioiosa Marea, hanno realizzato un progetto integrato, prendendo in esame: il sistema urbano dei percorsi, la stazione, una grot-



ta di notevole valore archeologico e, infine, proponendo una nuova strategia d'intervento per il turismo giovanile. Alcuni di questi progetti sono fattibili nell'immediato e mirati a una rivitalizzazione del borgo sia da un punto di vista storico-culturale che economico grazie all'inserimento di elementi legati alla cultura e alla storia dei luoghi rielaborati e attualizzati mediante l'utilizzo di sistemi tecnologici. Il progetto che propone Miragliotta, infatti, partendo da un'analisi urbana del borgo individua un'importante asse longitudinale di continuità che raccorda la zona terrazzata a belvedere del paese con l'asse principale che delimita il borgo, diventando occasione per la realizzazione di un sistema di pavimentazioni che, oltre ad accentuare l'asse prospettico longitudinale, attraverso segni trasversali sul suolo, evidenzia gli accessi alla spiaggia ristabilendo quel rapporto con il mare reso difficile dalla presenza del muro della ferrovia. Mediante, poi, l'utilizzo di particolari dispositivi tecnologici, alcune aree singolari sono rese intelligenti da una pavimentazione puntuale traslucida che informa sulla storia dei luoghi del vecchio borgo. Gli stessi racconti di persone e di luoghi hanno influenzato il progetto di Bellucci che concentra la sua attenzione sulla piccola stazione ferroviaria, un crocevia unico di percezioni e sensazioni. La sua analisi parte infatti dal motivo dell'oscillazione e dai movimenti sinuosi delle onde sonore, movimenti che, proiettati nel contesto della stazione, determinano un diagramma ondulatorio che diventa matrice progettuale in cui elementi di vegetazione si alternano a pensiline ombrose, a sistemi di attraversamento dei binari e a elementi puntuali costituiti da oggetti, sculture e installazioni sonore che restituiscono, rielaborati, echi di sensazioni passate ma ancora fortemente vive nella memoria.

Come vive sono le vibrazioni emotive e sensoriali che Valente riesce a far affiorare nel suo progetto per la grotta del Tono. La grotta,

Strada dei pescatori. Gioiosa Marea, Messina



Giusy Miragliotta. *Nuovi percorsi*.
 Ridisegno e valorizzazione del sistema
 delle strade e delle pavimentazioni,
 Gioiosa Marea, Messina, 2008

attualmente aperta al pubblico solo su richiesta, è una struttura geologica molto ricca dal punto di vista storico-naturalistico che collega il costone roccioso su cui si insedia la città al mare. L'ambito sotterraneo viene dotato di una infrastruttura sonora (altoparlanti di diversa potenza, caratteristica e disposizione) e di proiettori di immagini. Questa infrastrutturazione permette di offrire la grotta del Tono a un musicista che – eventualmente in connessione con un video artista – trasformi la struttura in una installazione sonora *ad hoc*, proiettando il visitatore in un'altra dimensione.

Partendo invece dal concetto di sistemi sovrapposti come tanti *layer*, Marangio individua nei numerosi cavi, nelle reti e nella miriade di antenne che caratterizzano le viuzze e le scalinate interne del borgo il suo progetto. Concentrandosi, infatti, su strategie urbane di rivalizzazione anche economiche, inserisce nell'isolato delle strutture leggere fatte di reti e di verde, ibridate con sistemi tecnologici di illuminazione che forniscono a un tempo dei modi per migliorare la qualità urbana collegando le varie parti del borgo e offrendo così la possibilità di creare spazi per eventi pubblici di vario tipo.

Tiberi, invece, con il suo progetto attiva tre o quattro processi virtuosi. Studia infatti un sistema di sviluppo del turismo giovanile basato su una modalità ibrida tra il campeggio e



l'ostello. Lo denomina *transi(s)tare* e basa il sistema su tre elementi. Innanzitutto la dotazione di un piccolo centro servizi amministrativi in uno degli edifici in abbandono del borgo marinaro, una serie di semplici opere di infrastrutturazione della spiaggia e, soprattutto, una serie di elementi esagonali in cemento armato che si innestano nel muro di protezione della ferrovia. Oltre a proteggere dall'erosione marina e consentire un trattamento plasticamente suggestivo del muro, questi elementi forniscono riparo e un posto dove dormire ai giovani turisti.

Laura Bellucci. *Sound Good*. Onde sonore e risistemazione urbana nell'area della stazione ferroviaria

Marco Marangio. *Nuove reti*. Sistemi e strategie di valorizzazione del patrimonio edilizio e urbano

Luigi Valente. *Nuove memorie*. La grotta del Tono come luogo di installazioni sonore e visive di artisti contemporanei

Nazareno Tiberi. *Transi(s)tare*. *Plug-in wall* per un nuovo turismo giovanile a Gioiosa Marea

«Sono le 10 del mattino, salgo su e giù tra le viuzze scoscese del borgo, sono ombrose e profumate grazie alle reti tese tra gli edifici. Tra le maglie, come intrappolati, scorgo vari oggetti, ne acquisto uno. Prima di andare al mare raggiungo la grotta del Tono, sono come stordita, i suoni, le luci e le immagini dell'artista mi inebriano. Emozionata, con passo oscillatorio mi dirigo verso la stazione e mi fermo al riparo dal sole sotto una pensilina dalle forme sinuose e, tra il colore violaceo dei fichi d'india maturi ascolto attraverso un dispositivo-scultura di ceramica un "cunto", uno dei tanti, una delle tante vite che sono passate per la stazione. Proseguo il mio percorso vivacizzato da una pavimentazione colorata che diventa gioco di strada per i bimbi che vanno al mare, in un punto il disegno della pavimentazione cambia, mi indica l'accesso alla spiaggia.

Finalmente il mare! Bello questo posto, un po' rifugio, un po' nido, credo proprio che transi(s)tarò un bel po'!

È il giorno che comincia per il nuovo borgo marinaro di Gioiosa. E questo è un nuovo cunto...».



TRANSI(S)TARE
PLUG-IN-WALL GIOIOSA MAREA

