



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

- 70** Navi mobili e immobili
- 72** Nuove relazioni nella città
- 75** Il virus dell'informale
- 78** Un equilibrio generato da uno squilibrio
- 79** Artefatti cognitivi
- 82** Spazi pubblici mediterranei



Navi mobili e immobili

A proposito di Elizabeth Diller e Zaha Hadid all'inaugurazione del MAXXI di Roma

di Antonino Saggio



Elizabeth Diller, completando la sua conferenza inaugurale in onore del museo MAXXI, ha lanciato un siluro all'architettura-corazzata di "Zaha" al Flaminio di Roma.

Ha detto, più o meno: ebbene cari amici, anche se veramente non dovrei perché è solo allo stato di *concept*, vi faccio vedere il nostro nuovo museo a New York. Si basa su tre principi. Il primo è che si deve autosostenere finanziariamente. Vuol dire che le attività commerciali, quelle più direttamente produttive e quelle espositive, non si sovvenzionano con soldi pubblici, ma appunto cercano nell'interesse delle loro attività presso il pubblico le fonti economiche di sostentamento. Secondo principio: le tre attività occupano ciascuna circa un terzo della superficie e poi, e l'ha detto come se niente fosse, ecco il terzo principio: «Spazi e funzioni si devono riconfigurare». Ma come fare per riconfigurare spazi e funzioni? Beh, semplice: si prende una tecnologia ben funzionante, quella dei carri ponte e dei *container* dei porti e la si adatta al caso specifico! Il nuovo museo di Diller&Scofidio + Renfro risulta di conseguenza composto da tre scatole, che stanno l'una dentro l'altra come a formare una enorme *matrioska* e che si aprono, si chiudono e slittano reciprocamente riconfigurando spazi interni ed esterni. Ha mostrato una prospettiva e alcune sezioni e, per finire, ha detto: la forma architettonica verrà, adesso non è questa la cosa l'importante.

Sottolineiamo indi tre aspetti di questo costruendo museo a Manhattan:

- a) autonomia e automantenimento di gestione;
- b) riconfigurabilità degli spazi;
- c) elettronica (ricorderete il loro progetto *Blur!*) combinata in questo caso alla meccanica portuale per affrontare il nodo stesso del progetto.

La riconfigurabilità è in relazione alla massima flessibilità d'uso. Qui non c'è una *weltanschauung* digitale o post-meccanica, ma al contrario una tensione che affronta con coraggio le necessità del programma e a partire da queste elabora progetti *moderni*. L'estetica in architettura è una conseguenza, non la base di partenza.

Con Diller&Scofidio e la loro *High-line* abbiamo iniziato *On&Off* («L'architetto italiano» n. 15) e con la monografia di Antonello Marotta, prima in Italia, è ricominciata la collana *Rivoluzione Informatica* nel 2005. Che l'*équipe* del MAXXI li abbiano invitati ci dà un piccolo credito culturale, anche se il siluro di Elizabeth d'un colpo fa apparire il MAXXI vecchio, costosissimo, inadeguato alle sfide culturali ed economiche da affrontare, assurdo climaticamente, tradito nella concezione urbana e forse poco funzionale. E che sia bello, guizzante e asimmetrico, meandricamente piranesiano ci fa felici, sì, ma solo per un attimo.

Cerchiamo di fornire un contributo alle prossime realizzazioni italiane, senza paura di formulare le critiche sulle opere appena realizzate. Naturalmente della Hadid siamo ammiratori (e aborriamo l'architettura da presepe che hanno invece in mente i molti detrattori) ma per spirito di parte in Italia si tende a non fare le critiche se si è dallo stesso lato, è uno sbaglio gigantesco.

Ecco dunque alcune osservazioni pratiche e ci auguriamo costruttive sull'inaugurando museo del XXI secolo:

- a) costi e realizzazione. Come era già avvenuto per la chiesa di Meier alla periferia di Roma, la via italiana alla costruzione delle opere "dinamiche" e "a-tettoniche" della recente architettura internazionale è assurda (il che potrebbe non far nulla), ma è soprattutto antieconomica (150 milioni di euro il costo finale). Realizzare pareti portanti in cemento armato porta a un lievitazione dei costi e a fare in maniera complessa, costosa e lunga cose che possono essere più semplici. Queste opere così dinamiche "domandano" una realizzazione a ossatura

d'acciaio triangolata e poi rivestita in pannelli. È il sistema usato al museo Guggenheim di Bilbao. L'altra strada è quella seguita nella realizzazione della bella chiesa di Alessandro Anselmi alla periferia di Roma (la Chiesa San Pio di Petralcina nel quartiere di Malafede). Qui le forme dinamiche sono rese congrue a un sistema di curvilinee travi in acciaio che creano audacia e bellezza strutturale rare (oltre a un costo contenuto). Insomma alle soluzioni costruttive bisogna lavorare con attenzione, e la necessità del contenimento dei costi spesso aguzza l'ingegno dei bravi architetti e dei loro compagni ingegneri. Nel MAXXI la costruzione sembra essere stata dettata dalle esigenze della ditta che, logico o meno che sia l'approccio, i suoi lavori alla fine li contabilizza! Nella fase della costruzione si legge l'inesperienza dello studio Hadid e lo strapotere della impresa e dei suoi interessi;

b) l'opera di Hadid sarebbe importante urbanisticamente per promuovere i flussi di attraversamento nel quartiere. Avere recintato il museo in un lotto chiuso da palizzate, come ci auguriamo non resterà ma invece temia-

mo, è uno sbaglio che snatura la forza stessa dell'architettura. Se l'area museale per insipienza gestionale rimarrà sbarrata tra Via Guido Reni a sud e Via Masaccio a nord il museo perderà il suo potenziale urbano e la sua architettura diventerà, suo malgrado, "monumentale" perché da guardare e non da vivere! Il successo come attrezzatura "pubblica" e come spazio cittadino del vicino Auditorium dovrebbe servire come esempio positivo;

c) lo spazio interno del MAXXI appare monotonicamente indifferenziato dal punto di vista dell'uso espositivo (la grande variazione degli squarci visivi infatti non ha nulla a che vedere con la potenzialità d'uso). E dal punto di vista dell'intelligenza ambientale l'edificio è sordo presentandosi come una macchina da riscaldare e raffreddare con tecniche tutte artificiali senza gli accorgimenti spaziali oggi possibili per attenuare l'impatto climatico.

Ci fermiamo e pensiamo ai semplici principi di Elizabeth Diller. Accontentarci del poco, dicendo che è meglio di niente, nel caso del MAXXI vorrebbe dire arrenderci.



Nuove relazioni nella città

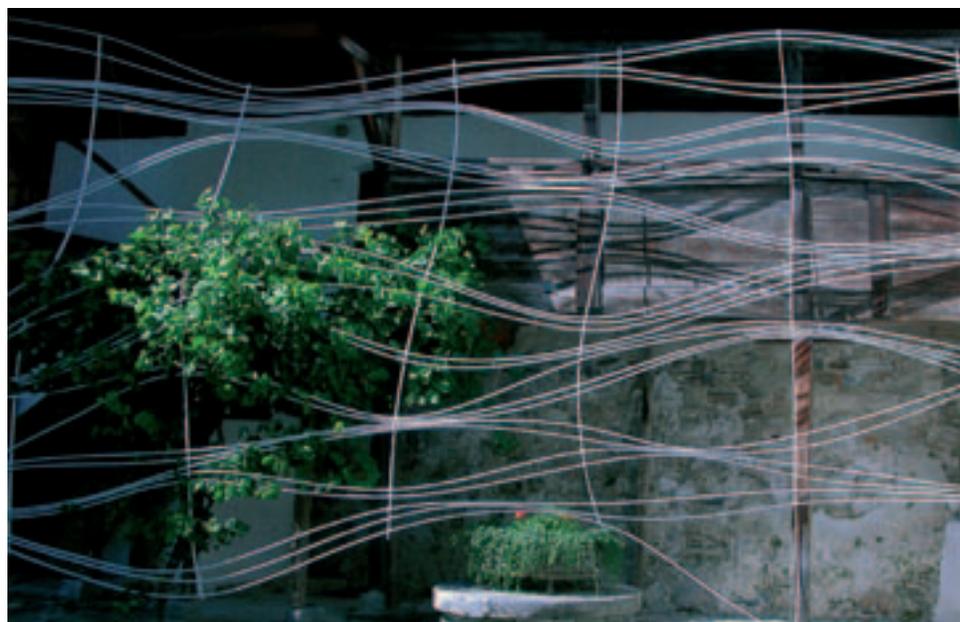
Dentro lo screen di Gernot Riether

di Rosetta Angelini

«Se fai le vacanze in motocicletta, le cose assumono un aspetto completamente diverso. In macchina sei sempre in un abitacolo; ci sei abituato e non ti rendi conto che tutto quello che vedi da quel finestrino non è che una dose supplementare di TV. Sei un osservatore passivo e il paesaggio ti scorre accanto noiosissimo dentro una cornice. In moto la cornice non c'è più. Hai un contatto completo con ogni cosa. Non sei più uno spettatore, sei nella scena, e la sensazione di presenza è travolgente».

Robert M. Pirsig da *Lo Zen e l'arte della manutenzione della motocicletta*.

a La Villette. Riether sostiene che l'intero universo è costituito da instabili sistemi flessibili in relazione parametrica gli uni con gli altri. Questa tesi trova un chiaro riscontro nelle sue opere come nella *Wilder Wein*, *Mapping the Unpredictable*, collocata a Spitz, in Austria. Questa installazione si struttura su una serie di rapporti fondamentali: la relazione tra l'installazione con il contesto-sito, l'interazione tra l'utente e il materiale artificiale e tra l'utente e l'elemento natura. Queste relazioni a loro volta, proprio perché siamo in un sistema aperto, non sono fisse e predefinite, ma conti-



È la stessa sensazione che si prova quando si lavora su un'immagine *raster* e un'immagine vettoriale. L'interazione-percezione è completamente diversa. Di un'immagine *raster*, non possiamo modificare la forma dei *pixel*, possiamo solo ridurla o ingrandirla e l'interazione è minima, siamo degli spettatori. Mentre, un'immagine costruita vettorialmente ha una struttura viva che possiamo modificare quando e come vogliamo, siamo dentro la scena. È proprio la ricerca di un'architettura flessibile fatta di strutture interne parallele che emergono dalla interazione e dai rapporti intensi tra sistemi naturali e artificiali che struttura i lavori di Gernot Riether. Si tratta di un artista e un architetto che lavora su installazioni e progetti a livello internazionale, che ha insegnato in diverse università in Europa e negli Stati Uniti ed è attualmente docente presso il Georgia Institute of Technology e presso l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris

nuamente modificabili dall'utente e dall'elemento naturale. *Wilder Wein* è costituita da una griglia regolare realizzata con tubi elettrici e fissata al corpo scala dell'edificio. Ogni nodo della griglia è mobile, è infatti costituito da una semplice chiusura a "zip" che consente all'utente di manipolarlo facilmente e quindi di deformare in qualsiasi momento la dimensione o la posizione delle aperture di ogni campo all'interno della griglia stessa. È come essere su uno *screen* vettoriale, dove con lo strumento delle manigliette del software Adobe Illustrator possiamo spostare i vertici della nostra griglia e modificare a piacimento il nostro disegno ottenendo nuove e imprevedibili configurazioni che variano al variare delle informazioni-parametri contenuti nei nostri elementi-vettori. L'installazione è costituita da elementi che contengono "informazione", i fili elettrici contenuti nei tubi dell'installazione sono portatori d'informazione, i

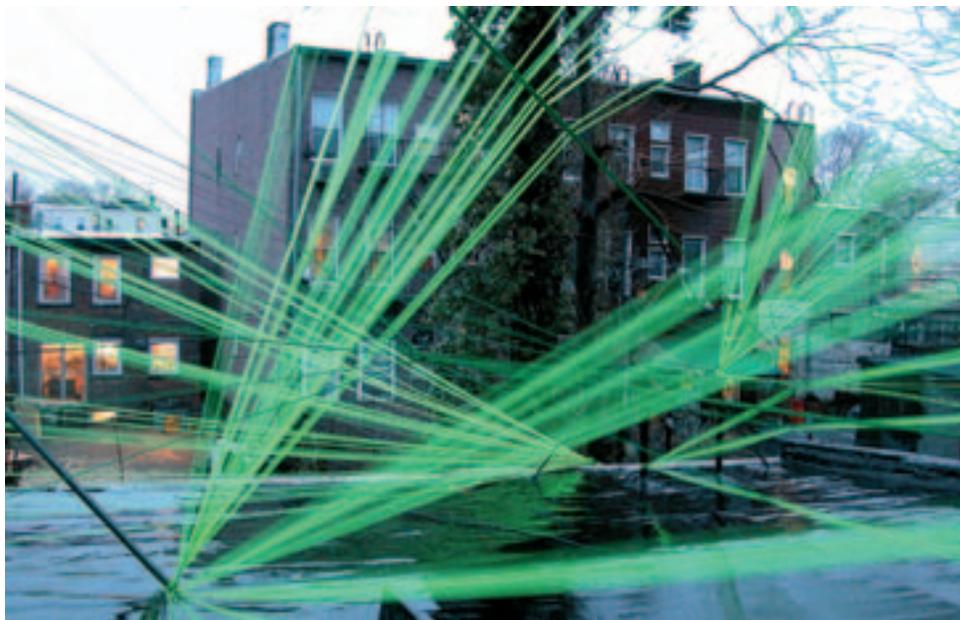
Gernot Riether, installazione, *Wilder Wein*, *Mapping the Unpredictable*, Spitz, Austria

nodi-vettori sono elementi vivi, quindi modificabili in base a nuovi parametri assegnati, e ancora l'elemento natura che entra nella griglia attraverso una pianta rampicante che cresce lentamente e liberamente alla continua ricerca del sole è portatrice di elementi vitali, di linfa, di ossigeno e quindi, di nuovo, d'informazione.

La continua ricerca di nuove relazioni spinge spesso Riether a concentrare la sua attenzione sui dettagli o a scegliere per le sue opere scenari apparentemente poco stimolanti come nel caso della *Junction Space*, che si trova nel

denziati non più gli elementi singoli ma solo i legami che, un po' come nella vita, restano indissolubili, nonostante il tempo e il luogo in cui ci si trova.

Un'altra opera in cui la ricerca di nuove interconnessioni e di interazioni sociali è molto forte è *Cloud*, realizzata per la Eyedrum Gallery di Atlanta. *Cloud* è un'installazione che ha origine da tre elementi principali: un sistema generato da moduli digitali, un sistema sociale e uno spazio fisico. Utilizzando infatti MEL, il linguaggio di *scripting* del software di modellazione 3D Maya, è stato creato uno

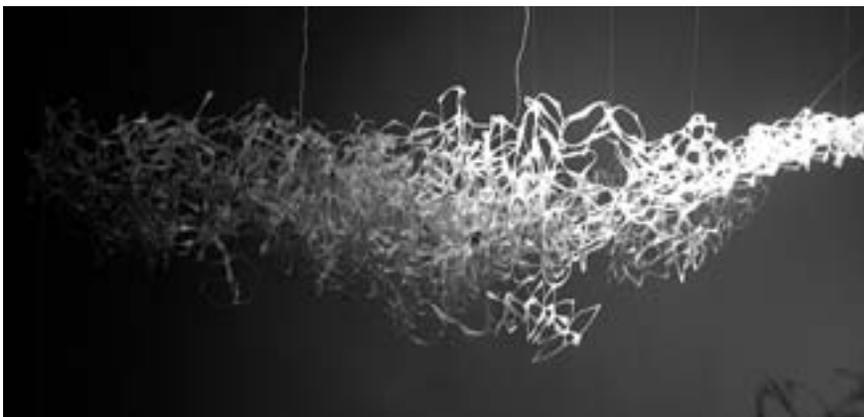


quartiere di Williamsburg, a Brooklyn, New York. L'idea è qui di far affiorare nuovi rapporti tra frammenti architettonici apparentemente autonomi e poco significativi come le scale antincendio, le finestre, le recinzioni nei cortili del quartiere. L'architetto inventa nuove interconnessioni tra questi elementi apparentemente trascurabili del paesaggio urbano, e genera linee e superfici che creano spazi nuovi e imprevedibili. Infatti mediante l'utilizzo di fili di gomma sintetica, un materiale leggero ma estremamente robusto che consente di sfidare le leggi di gravità e di mantenere l'installazione ben tesa e sospesa, queste nuove riconessioni tra elementi poco significativi se presi singolarmente danno vita a un nuovo scenario la cui forza espressiva si amplifica soprattutto di notte quando scompare il contesto e rimangono vive solo le interconnessioni caratterizzate dai fili tesi di un colore codificato che fanno riflettere la luce. Allora vengono evi-



Gernot Riether, installazione, vista dalla terrazza, *Junction Space*, quartiere di Williamsburg, Brooklyn, New York

Gernot Riether, installazione, vista d'insieme, *Junction Space*



tamenti sociali mettendo in evidenza, a seconda delle sue configurazioni, se i visitatori stanno collaborando in gruppo o stanno facendo un lavoro individuale. In un sistema aperto e riconfigurabile, lo spazio circostante con i suoi confini assume un ruolo fondamentale in cui l'obiettivo è quello di rendere sempre più fluida e continua la relazione tra il sistema artificiale e quello naturale alla ricerca di quella fluidità che caratterizza i comportamenti dei sistemi viventi come gli stormi di uccelli, gli sciami delle api o i banchi dei pesci. La ricerca di una sovrapposizione-fusione tra relazioni-conessioni artificiali, attraverso elaborazioni virtuali e relazioni naturali, mediante lo spazio fisico e l'interazione dei visitatori, si fa più intensa e tangibile in *Doubled Space*, un'installazione realizzata per la Arthur Ross Gallery di New York. In questo caso lo spazio fisico, naturale della galleria è stato registrato, elaborato e ricostruito come un modello virtuale che può essere modificato in modo interattivo. Infatti, attraverso l'uso di videoproiettori ad alta risoluzione, lo spazio virtuale è stato proiettato sulle pareti di quello reale, in questo modo lo spettatore viene simultaneamente portato all'interno dello spazio virtuale come se occupasse quello reale e questa sovrapposizione di mondi virtuale-reale è enfatizzata dall'utilizzo del suono, dalle luci e dal colore che deformano, distorcono e cambiano il rapporto tra reale e virtuale in un flusso in continua evoluzione, dove il confine tra percezione artificiale e naturale si fa sempre più sottile fino a fondersi in un *continuum* fatto solo di emozioni.



script per generare 1.500 variazioni di un unico modulo. Ciascuno dei moduli, pur avendo una caratteristica specifica di forma e i tre stessi principi di connessione, ha una dimensione diversa. Una volta che i moduli di polipropilene sono stati generati dallo *script* e tagliati al laser, il visitatore viene invitato a interagire con le caratteristiche del modulo stesso capace di sviluppare diverse possibili combinazioni di connessioni. Ogni volta che l'installazione-nuvola viene assemblata la sua forma cambia in modo imprevedibile a seconda dell'interazione tra il sistema artificiale di fabbricazione digitale e i diversi comportamenti dei visitatori che dipendono dalla personalità di ogni singolo utente, dalla sua cultura o dalle dinamiche di gruppo che si innescano durante l'interazione. Quindi, l'installazione-nuvola è in grado di registrare i compor-

Gernot Riether, installazione, *Cloud*, Eyedrum Gallery, Atlanta

Gernot Riether, installazione, *Cloud*, vista d'insieme della nuvola

Gernot Riether, installazione, *Doubled Space*, Arthur Ross Gallery, New York

«Alle volte mi basta uno scorcio che s'apre nel bel mezzo d'un paesaggio incongruo, un affiorare di luci nella nebbia, il dialogo di due passanti che s'incontrano nel viavai, per pensare che partendo di lì metterò assieme pezzo a pezzo la città perfetta, fatta di frammenti mescolati col resto, d'istanti separati da intervalli, di segnali che uno manda e non sa chi li raccoglie».

Italo Calvino da *Le città invisibili*

Nella riflessione che accompagna la lettura della città contemporanea, e le complesse dinamiche di trasformazione che la investono, emerge sempre più la problematica relativa all'uso dei suoli e la condizione di antitesi, separazione e frammentazione tra spazi aperti e spazi costruiti. Nelle vaste aree metropolitane, le componenti urbane, siano esse insediative, produttive o infrastrutturali, si susseguono e si alternano in maniera indifferenziata e senza soluzione di continuità, e la scansione degli spazi è dettata dai rigidi ritmi imposti dalla zonizzazione funzionale: all'interno delle maglie stereometricamente definite esistono però dei territori di indeterminazione che, se da un lato rappresentano elementi di disturbo e di instabilità per il sistema-città, dall'altro costituiscono luoghi importanti di progettazione, nodi di connessioni materiali e immateriali tra la città pianificata e la metropoli spontanea.

Le smagliature della città costruita, i cosiddetti "vuoti urbani", sono il risultato di pianificazioni inattese, dismissioni o, in alcuni casi, lacerazioni drammatiche e possono diventare oggi l'occasione per l'elaborazione di una nuova idea di città fondata su principi di "densificazione leggera" e di riciclaggio architettonico.

Prodotti inconsci e residui dello sviluppo urbano, i vuoti affiorano dall'analisi dei tessuti degli agglomerati contemporanei come spazi alieni ai sistemi di strutturazione territoriale, come *negativi* potenziali in cui delineare nuovi paesaggi operativi, funzionali e programmatici. Questi spazi sono intrisi di *movimento in divenire* e portano agli estremi la definizione stessa di paesaggio duale: da una parte scenari passivi, spazi liberi e residuali e dall'altra territori definiti e attivizzati dai molteplici e imprevedibili processi che li abitano. Si tratta di luoghi che chiedono senso, ma non un senso stabile e ordinato, figlio della *firmitas* vitruviana, piuttosto invitano alla definizione di significati provvisori, flessibili, strutturati per rinnovarsi e pronti a modificarsi ancora.

Occorre allora riflettere sul ruolo dei vuoti, considerando l'opportunità di trasformarli in

ambiti urbani paralleli a quelli esistenti, come nuovi *layer* dinamici che si sovrappongono alla città costruita offrendo innovativi spazi di vita, gioco, socialità e sostenibilità.

La lezione della *Convertible City* tedesca, messa in atto negli ultimi anni prevalentemente nella città di Berlino, è a questo proposito estremamente calzante. A differenza delle maggiori capitali europee, verso la fine del secolo scorso, Berlino ha visto moltiplicarsi la quantità di aree libere all'interno della città a causa delle trasformazioni politiche e infrastrutturali di cui è stata protagonista. Le dismissioni dei grandi complessi industriali, l'abbattimento del Muro, gli squarci creati dai bombardamenti della seconda guerra mondiale rappresentavano una grande opportunità di trasformazione per la città e reclamavano un intervento di pianificazione responsabile da parte dell'amministrazione cittadina. Parallelamente ai tradizionali processi di pianificazione urbana, si sviluppa rapidamente un fenomeno spontaneo di uso creativo e temporaneo degli spazi abbandonati della città che porta con sé una crescita fiorente di nuove forme micro-economiche e sociali sostenibili. Gli usi innovativi e auto-organizzativi hanno successo laddove i sistemi di riqualificazione tradizionali sono risultati fallimentari: questo perché tutto il meccanismo viene gestito da vere e proprie agenzie di mediazione (tra utilizzatori temporanei e proprietari dei luoghi) in grado di seguire il processo di trasformazione delle aree a lungo termine, comandando in maniera proficua quel vuoto temporale tra sviluppo classico del progetto e processi spontanei di utilizzo dello spazio fisico.

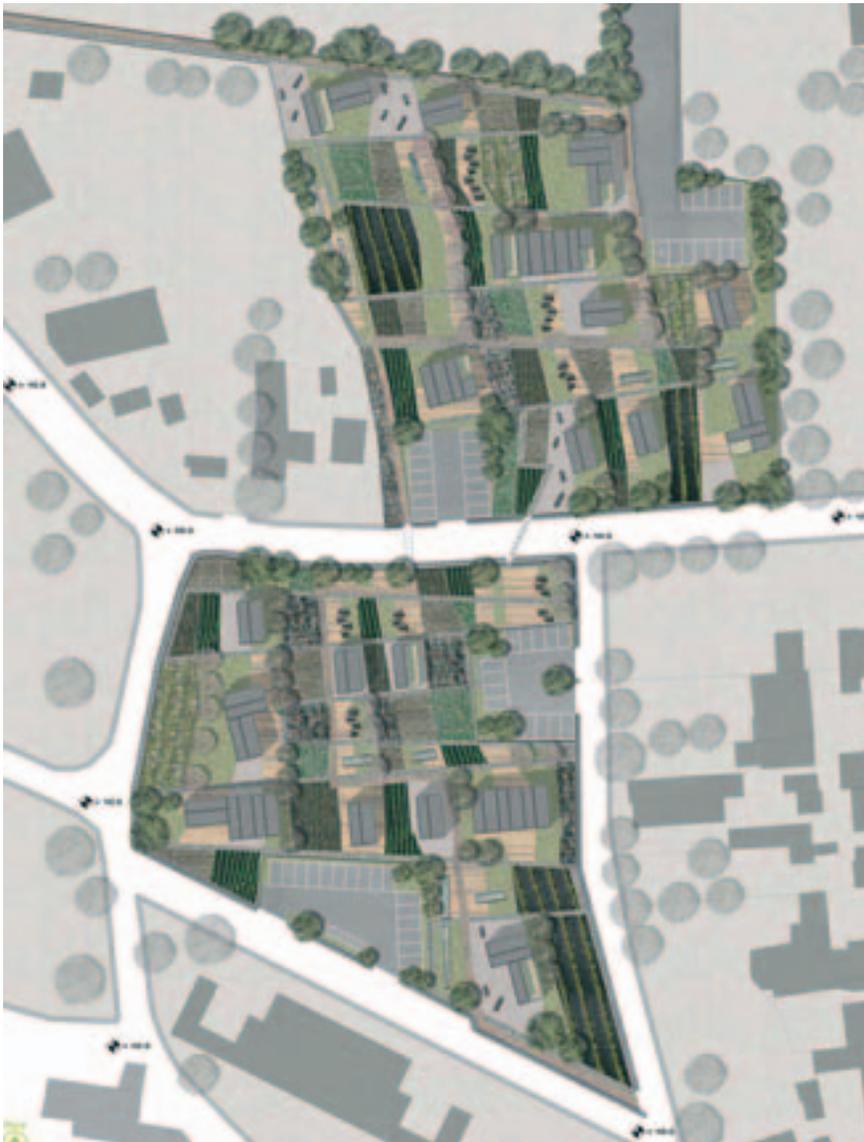
L'esempio di Berlino sottolinea l'importanza dell'affermazione di nuove strategie urbane per la riconquista dello spazio costruito che si inquadra in un più ampio discorso di processi di trasformazione urbana partecipata e di prospettive "dal basso". In quest'ottica, l'occasione offerta dalla diffusione dei mezzi informatici e tecnologici è sicuramente di grande importanza da molti punti di vista. Cerchiamo di illustrarne le ragioni attraverso la presentazione di tre importanti piattaforme collaborative che fanno del Web 2.0 lo strumento per l'innescare di processi di attivazione delle energie presenti negli ambiti urbani.

La prima è *Urban Drift* (www.urbandrift.org) piattaforma teorica trans-culturale per le nuove tendenze in architettura, *design* e urbanistica nata grazie all'impegno della giornalista e curatrice Francesca Ferguson. Si tratta di un laboratorio di idee per la pratica architettonica

I virus dell'informale

La rigenerazione urbana a partire dal Web 2.0

di Marta Moccia



e le strategie urbane contemporanee che coinvolge interlocutori internazionali nella creazione di un *network* interdisciplinare. Al suo interno architetti, artisti, teorici, scrittori e registi si interrogano sulle trasformazioni della città contemporanea e partono dal "caso Berlino" per elaborare nuove tattiche di pianificazione per gli spazi pubblici, le zone periferiche e residuali e i vuoti urbani. Lo scopo è quello di allargare i confini del discorso architettonico a un pubblico ampio e massimizzare il potenziale dei processi interdisciplinari, creando un legame tra teorie innovative e pratica architettonica. La piattaforma informatica si lega poi a una serie di attività culturali (esposizioni, convegni, simposi, *workshop*, pubblicazioni) in cui le realtà urbane sono poste sotto una nuova luce sociale ed economica e indagate per farne emergere le identità multiple. Altro interessante spunto per l'elaborazione di nuove strategie di riqualificazione urbana ci viene offerto dall'interessante esperienza didattica "*UrbanVoids – Microprogetti sostenibili*", condotta dal prof. Antonino Saggio, con molti collaboratori alcuni del gruppo Nitro, alla Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni" dell'Università degli Studi "La Sapienza" di Roma all'interno del Laboratorio di Progettazione Architettonica e Urbana IV. *UrbanVoids* (<http://urbanvoids.blogspot.com/>) è un progetto collaborativo che sviluppa una nuova e fertile declinazione dei vuoti urbani rovesciando il sistema urbanistico prescrittivo calato dall'alto a favore di un approccio "dal basso", realista e situazionale, che attraverso l'applicazione di una strategia progettuale interstiziale interviene su tutti i livelli presenti sul territorio, non solo quelli fisici, funzionali, infrastrutturali e morfologici ma anche, e soprattutto, su quelli sociali e culturali. Per fare questo, *UrbanVoids* si avvale di una piattaforma sistemica intelligente basata sulle tecnologie informatiche collaborative offerte dal Web 2.0 (nel caso specifico Google Maps, Google Earth, *social networking*, *blog*, YouTube e SketchUp): a partire dalla localizzazione georeferenziata di tutte le aree di intervento nel territorio di Roma in Google Maps è possibile accedere al *blog* e al sito del corso, ai *blog* individuali dei singoli studenti e ancora ai *blog* o ai siti delle realtà presenti sul territorio, coinvolte nel progetto a titolo di collaborazione, consulenza o addirittura "committenza virtuale". Il terreno su cui si muove questa esperienza di didattica e ricerca è rappresentato da una rete di vuoti urbani individuati in un ambito urba-

no complesso della città, il settore sud-est compreso tra il Parco Archeologico della Caffarella e il Parco di Centocelle.

Il processo di riqualificazione urbana elaborato, per quanto rimanga nella sfera della ricerca e della didattica, sviluppa in parallelo la ricostruzione sociale e fisica della città, agendo nei nodi critici presenti sul territorio con operazioni terapeutiche di "agopuntura" urbana. Le azioni progettuali innescate hanno interesse dal punto di vista del programma sociale e della sostenibilità ambientale e propongono una strategia dinamica di riappropriazione degli spazi residui della città attraverso l'attivazione di spinte auto-generative dei soggetti e delle comunità coinvolte.

Un processo simile è sviluppato all'interno di *CriticalCity* (www.criticalcity.org), il primo progetto di piattaforma collaborativa per la riqualificazione urbana ludica e partecipata sviluppato in Italia. In questo caso, ci si confronta con il territorio della città di Milano e il lavoro per la rivitalizzazione ricostruisce e recupera il rapporto di identità tra la città residuale e coloro che la vivono attraverso approcci creativi e vivi tesi a risvegliare le potenzialità assopite della metropoli. *CriticalCity* giunge a questo obiettivo sviluppando un approccio sistemico di *e-democracy*: attraverso una *community on-line* di giocatori vengono lanciate delle vere e proprie "missioni" che intervengono nei nodi critici dell'ambiente urbano e ne affrontano le problematiche. Le modalità partecipative sono quelle del gioco, inteso come uno dei percorsi indispensabili per il coinvolgimento degli individui nella definizione di nuovi scenari urbani. Il progetto, attraverso un'interfaccia tecnologica appositamente creata, è in grado di attivare i cittadini all'interno del territorio in cui vivono, permettendo loro di esprimere, interpretare e valorizzare i vari e nuovi linguaggi metropolitani. Premiato da diverse realtà istituzionali come miglior progetto creativo di sviluppo locale e come migliore *startup* innovativa (*Innovation Circus* – Comune di Milano, *Kublai Awards* – Ministero dello Sviluppo Economico, *100 Talents* – Comitato delle Regioni Europee, *TechGarage 2009* – Premio della Giuria, *Public Choice Award*, *Wired Greek Award*, Premio Piazza Mercanti – Camera di Commercio di Milano) *CriticalCity* ri-crea il reale e sviluppa un'interpretazione del *social networking* che si traduce in partecipazione attiva e modalità fattive per la mutazione dei contesti esistenti.

In un caso una piattaforma teorica, in un caso un approccio didattico, in un altro un gioco



urbano: vengono messi insieme ricerca, tecnologia, sguardo alla realtà ed esperienze ludiche per attivare processi collaborativi nei quali gli attori presenti sul territorio diventano i veri e propri protagonisti della rigenerazione urbana. Il capitale di azione impiegato non è, infatti, inteso in termini finanziari ma è rappresentato dalla creatività, dall'impegno sociale, dalla creazione di *network* di relazioni, dalla partecipazione.

Le tattiche progettuali, in tutti e tre i casi, sono strutturate sulla metafora del *virus*, ovvero sul concetto che un'entità attiva sul territorio è in grado di generare gradualmente nuove potenzialità urbane, favorendo la crescita socio-culturale ed economica. E il *virus*, come nell'informatica o nella biologia, non costituisce di per sé un'entità indipendente e autosufficiente ma infetta il sistema-città, ne interpreta i meccanismi, vi si inserisce e li riproduce dinamicamente.

Ecco quindi che l'informale riesce a confrontarsi con l'idea tradizionale e consolidata della trasformazione della città: incarnato dagli strumenti di partecipazione del Web 2.0, l'informale può migliorare il futuro delle nostre città e generare profitto, finalmente inteso in termini di benessere e vivibilità.

Pagina a fianco: Valentina Pennacchi, unità *low-cost* mutanti e in crescita per il risiedere e il lavorare. Una ipotesi negli interstizi urbani nella periferia sud di Roma, 2009

Sopra: *CriticalCity*, concept e schema di funzionamento della piattaforma partecipativa, Milano, 2009

Un equilibrio generato da uno squilibrio

La mostra di Alexander Calder

di Giovanni Bartolozzi

La mostra al Palazzo delle Esposizioni di Roma su Alexander Calder (sino al 14 febbraio 2010) è occasione unica per scoprire la compiutezza di un messaggio artistico dinamico, immediato, alla portata di tutti. Già le prime sale presentano le sculture in bronzo e le *wire sculptures*, sculture rivoluzionarie realizzate col fil di ferro, che stupiscono per la tormentata tridimensionalità; si passa poi ai dipinti che in più fasi hanno accompagnato l'opera dell'artista e, attraverso il grande *mobile* sospeso sul doppio volume d'ingresso, si passa alle opere della fase matura, i *mobiles* appunto che invadono lo spazio delle ultime sale e gli *stabiles*. I *mobiles* sono certamente le opere più note di Calder, ma la mostra romana espone una quantità sorprendente di lavori a testimonianza di un percorso di ricerca che si è mosso con disinvoltura, senza sbavature o capricci linguistici, lontano dalle inquietudini esistenziali dei suoi contemporanei, poiché aveva un obiettivo dichiarato nella spazialità del movimento. Come molti artisti del secolo scorso, Calder ha utilizzato i materiali grezzi (fil di ferro, tondini metallici, piastre, lamiere, legno, catene) forniti dall'industria e attraverso la sua impronta li restituisce all'arte. Con le *wire sculptures* ha ribaltato il tradizionale concetto di scultura per masse piene, e con l'immaterialità del fil di ferro ha sfidato lo spazio, ha reso il suo segno subito tridimensionale: il passo successivo non poteva che essere il movimento nello spazio.

La tecnica

di costruzione dei suoi *mobiles* si fa via via più complessa e al principio fisico dei bracci di leva e dei bilancieri si sommano sempre ulteriori livelli di complessità: le aste si estendono e spesso si incurvano, le piastre poste all'estremità a fare da contrappeso risolvono il problema della forma, come fossero macchie di colore o meglio masse di colore sospese nello spazio. L'intera struttura si articola, si ramifica in sottostrutture per ritrovare, come dice Argan, una "morfologia arborea", ma rimane fedele alla sua legge di fondo, l'equilibrio complessivo tra le aste e la possibilità di



movimento delle singole stanghe. Il moto non coinvolge mai l'opera in maniera uniforme, ma si propaga, si rafforza o si smorza in base alle condizioni, alle sollecitazioni aeree. «Un giorno mentre stavo parlando con Calder nel suo *atelier* – scrive Jean Paul Sartre, in un articolo riportato sul catalogo della mostra – un *mobile* che fino a quel momento era rimasto tranquillo fu colto da violenta agitazione, diretto contro di me. Feci un passo indietro credendo



di mettermi al di là della sua portata; ma improvvisamente, quando aveva smesso di agitarsi e sembrava ripiombato nell'inerzia, la sua lunga coda maestosa, che non si era ancora mossa si mise indolentemente in moto, come a malincuore, fece una giravolta in aria e mi passò sotto il naso».

Calder lavorava per asimmetrie e sbilanciamenti, esaltava il dettaglio grezzo, ricercava il non programmato – tutte caratteristiche presenti nelle sue opere – e soprattutto, come dimostrano quelle sue grandi e articolate sculture che si nutrono dei movimenti dell'aria, ha sempre ricercato un'immagine complessiva, un ritmo, un equilibrio generato dallo squilibrio.



In alto: *Cascading Flowers* (1949), *The "Y"* (1960)

A destra dall'alto: *Big Red* (1959), *Glass Fish* (1955), *La Grande Vitesse* (1969)

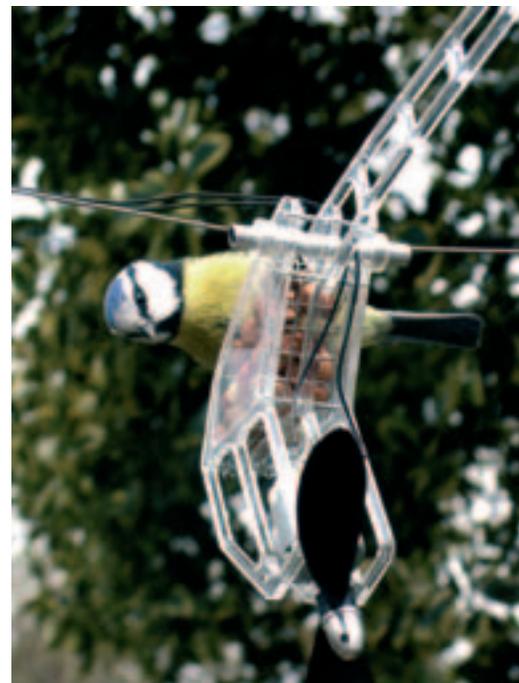
Un battito d'ali di un uccello che si posa su un ramo e il conseguente dondolio è da sempre un'immagine benevola della natura, che oggi però apre spunti di riflessione e scoperte concrete per l'architettura. La presenza degli strumenti informatici e un sempre maggiore sviluppo delle ricerche verso nuovi materiali e tecnologie sposta infatti queste suggestioni dal mondo dell'intuizione romantica a quello dell'attuazione concreta. È quanto succede quando l'architettura e gli artefatti via via più sofisticati che in questi anni si producono come prototipi della trasformazione tecnologica e culturale della Rivoluzione Informatica incomincia a scoprire la ricchezza e la diversità del mondo e soprattutto delle sue forme viventi. Per esempio Fred Guttfeld, membro dell'Interactive Architecture Workshop, alla The Bartlett – Faculty of the Built Environment – School of Architecture, guidato da Stephen Gage professore della Unit 14 attualmente insieme a Richard Roberts, nel suo progetto per il diploma è attratto dal fatto che gli uccelli si posano continuamente sui rami, cercando cibo, volando, migrando e ritornando ancora, quasi fossero dei pensieri. Progetta un filo, provvisto di punti di attracco per questi animali. Questi sono degli artefatti ibridi fra meccanica e *information technology*, che funzionano come punto di appoggio e di rifornimento per il cibo. In realtà sono dei contrappesi che essendo incernierati alla corda, finiscono per dondolare ogni volta che un uccello si posa a una sua estremità: le vibrazioni prodotte dal movimento dei volatili sono così trasferite all'oggetto che oscilla come un ramo assecondandole. Viene individuata così nel progetto la sostanza dell'interazione sebbene in una prima fase sia ancora caratterizzata dalla natura meccanica. Se tuttavia, la consapevolezza che l'ecologia, dalla biosfera quale massimo ecosistema fino a quello più elementare, è anzitutto interazione continua fra le forme viventi e non, perché il progetto dovrebbe formularsi su di essa? Guttfeld concepisce l'elemento come un sensore le cui capacità sono fornite da un accelerometro. Registrando in maniera precisa i movimenti che gli uccelli causano quando si posano cercando il cibo, questi vengono riproposti attraverso un potenziale dinamico fornito da un piccolo motore e un'elica. Di notte un sistema LED ne permette un'ulteriore riproposizione, esaltandone così le traiettorie sullo sfondo buio: si è aperto con questa installazione un dialogo fra artefatto e mondo vivente. Usiamo il termine artefatto proprio per esaltarne le caratteristiche evidenziate dalla psicologia cognitiva, che consistono nell'aver presupposto a monte del progetto una serie di

azioni possibili che lo riguardano una volta realizzato, di natura intelligente e creativa. L'installazione di Guttfeld quindi agisce svelando potenziali e futuro dell'*information technology*, quando quest'ultima agisce come una *sonda* nell'ambiente vivo della natura. Lo stesso autore d'altronde illustra le conseguenze del suo pensiero quando immagina tutto il sistema come un elemento complessivo in grado di restituire una propria gamma di comportamenti e di ritmi di popolazioni «in tandem con il sistema ecologico in cui si trovano». Il dialogo fra l'artefatto e l'ambiente si svolge così secondo diversi timbri, restituendo non solo la grazia di un movimento armonico amplificato, ma la gamma e il risultato di un sondaggio di diverse forme viventi che interessano un luogo nel tempo. Il sistema è anche programmato per scrollarsi di dosso gli uccelli dopo un certo periodo. Gli esseri umani partecipano come osservatori, o come consumatori di una delizia, che ha il merito di far emergere lo spazio aperto, non solo in termini di giardino. Se la prima ondata della Rivoluzione Informatica, anche con delle comprensibili implicazioni liberatorie, ha esaltato e lavorato sulla quasi esclusiva interattività visuale e proiettiva, la sperimentazione attuale e soprattutto le promesse delle capacità delle tecnologie digitali continuano il loro percorso di dialogo e riscoperta del mondo: il paradigma delle informazioni oltre a sollecitare le capacità di calcolo per l'esplorazione e la composizione della forma attraversa una fase più matura, dove l'interrogazione è rivolta alla realtà dei processi esistenti e soprattutto alla consapevolezza, che laddove ci sia scambio di informazione la ricerca si svolge non tanto sulla loro rappresentazione, quanto sulla loro intercettazione e – fatto apparentemente inaudito – sulla loro *embodiment* (incorporazione) in dispositivi diversi. In questa direzione sofisticata, che sta aprendo silenziosamente scenari di assoluta rivoluzione nella disciplina, con delle implicazioni che toccano continuamente le attuali teorie dell'emergenza, frutto del pensiero della complessità, e soprattutto quelle della vita artificiale, sembra essere radicato il lavoro di Ruairi Glynn, *lecturer* e *tutor* alla già citata Bartlett, nonché ex studente della Unit 14 di Gage, e ora pluripremiato artista. Emblematica di un pensiero profondamente radicato nelle teorie cibernetiche, e in particolare quelle di Gordon Pask, richiamato dallo stesso Glynn, è una delle sue installazioni più significative: *Performative Ecologies*. Questo lavoro infatti mostra una notevole intersezione, fra spazio, architettura, robotica, e interazione. L'approccio di cui necessitiamo

Artefatti cognitivi

vi
Dialoghi e
comportamenti fra
architettura e ambiente

di Antonino Di Raimo



Fred Guttfeld, *Second Order Bird Feeder*, Thames Valley, Diploma Unit 14, Bartlett School of Architecture, UCL, Londra, 2007 (credits: Fred Guttfeld)

per parlarne, quindi, è necessariamente cognitivo. Usiamo il termine cognitivo per parafrasare e argomentare la descrizione che lo stesso autore fa della sua installazione, quale lavoro incentrato sulle forme gestuali di dialogo fra abitanti e un ambiente in continua evoluzione, e sulla capacità di quest'ultimo di ridiscutere il proprio comportamento in relazione agli obiettivi e ai comportamenti degli abitanti stessi. La riconoscibilità degli abitanti, ottenuta grazie a un sistema di visione artificiale, la capacità dell'ambiente di formulare comportamenti multipli e nuovi, e soprattutto lo stesso scambio che avviene fra gli automi in termini di materiale performativo dimostrano come l'informazione quale materia organizzativa di una forma e di un comportamento sia prodotta e scambiata continuamente fra elementi viventi e artificiali, a patto di produrre in entrambi un atto cognitivo, ovvero un atto interno di produzione di conoscenza sul quale viene a innescarsi la possibilità dell'interazione. Ma come è realizzata questa comunità dialogante che accenna in modo tanto poetico quanto scientificamente rigoroso alle scoperte e alla tematiche di quella scienza degli anni Cinquanta, che silenziosamente continua tuttora il suo percorso chiamata *cibernetica*?

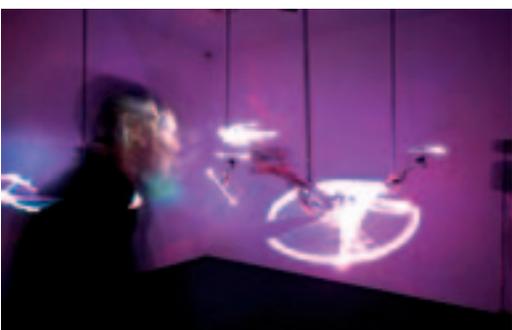
In un ambiente buio viene costruita una comunità di automi, consistenti in alcune sculture robotiche dotate di una coda illuminata capace di riprodurre l'intero spettro RGB. Osservazione e socievolezza costituiscono i termini sui quali è organizzato il loro comportamento. Il loro obiettivo infatti è quello di attirare e mantenere l'attenzione degli abitanti. Ciò è ottenuto attraverso un software di riconoscimento facciale che per esempio fa sì che i robot mantengano la loro posizione quando un osservatore è fermo all'altezza dei loro "occhi". La coda dei robot, inoltre, può ruotare e agitarsi eseguendo una vera e propria danza per mantenere l'attenzione. Questo sistema dalla natura comportamentale, lontano da qualunque idea deterministica e meccanica di interazione è continuamente valutato sulla base del successo (*fitness*) che raggiunge quando si forma una rete di interazione fra i robot e gli umani, che Ruairi non a caso chiama "danza". L'algoritmo alla base dei movimenti è infatti un algoritmo genetico (in sigla GA) in grado quindi di produrre mutamenti continui sulla base della dinamica evolutiva delle interazioni abitanti-robot, nel loro complesso. Ogni attore quindi producendo cognizione la scambia continuamente con gli altri, permettendo al sistema di evolvere e raggiungere diverse e complesse ecologie. È in tal senso interessante notare che quan-

do non ci sono osservatori umani i robot si rivolgono gli uni agli altri per insegnare e imparare la danza che ha prodotto più successo, scambiando in sostanza l'algoritmo mutato che l'ha prodotta. Tuttavia ogni robot confronta continuamente il proprio materiale genetico con quello che gli viene trasmesso, e se c'è compatibilità il suggerimento viene accettato, altrimenti viene scartato. Come si può notare la programmazione a monte è continuamente orientata a produrre *feedback* interni agli elementi robotici, che proprio per questo motivo sono in grado di produrre cognizione e comportamento sempre diversi e via via più ricchi. Quando infatti i robot ricevono una notevole attenzione i livelli di mutazione degli algoritmi avanzano velocemente e la danza diviene ancora più sperimentale.

I livelli di conoscenza e progettualità quindi che questa installazione comporta sono, a nostro avviso, radicati in una idea dell'architettura profondamente dinamica: non tanto per un gusto di virtuosismo nell'animazione robotica, quanto per aver *incorporato* in essa la consapevolezza che ogni atto progettuale è un atto dinamico, non calato certamente dall'alto, socievole più che indifferente, il cui successo sembrerebbe proprio essere basato sulla capacità degli artefatti di saper dialogare con l'ecosistema in cui vengono costruiti, raggiungendo dei livelli nella *performance* sempre più complessi e ricchi.

L'ecologia quindi nella visione di questi studiosi e sperimentatori anglosassoni certamente non è solo la virtù del materiale vegetale, ma soprattutto il pensiero che si formula sulle molteplici relazioni fra gli elementi viventi e inerti che formano un ambiente.

Di fatto sebbene da una prospettiva diversa e con un apparato teorico basato sul concetto di *protoarchitecture*, il lavoro di Robert Sheil, professore della Unit 23 ancora alla Bartlett, e membro del gruppo Sixteen*(makers), sembra approdare a delle necessità di interazione e prototipazione analoghe a quelle finora esaminate. Cosa ci fanno, infatti, degli strani oggetti nella romantica e piovigginosa campagna inglese? Non siamo proprio nello Yorkshire, bensì a Kielder in Northumbria, UK. Tuttavia Emily Brönte, o uno dei suoi personaggi, potrebbe benissimo essere passato da queste parti: il clima estremamente variabile da umido a piovigginoso, con qualche squarcio raro di sole, e soprattutto intervallato dalle memorabili striature di vento, è ancora quello, ma troviamo non solo l'erica, non solo la foresta che cinge la brughiera, piuttosto una strana colonia metallica distribuita nel prato e con una sorta di testa che si muove nello spazio.



Ruairi Glynn, *Performative Ecologies*, Londra, Graz, Vienna e São Paolo, 2007-08 (credits: Ruairi Glynn)

Infatti questa colonia di artefatti funziona attraverso l'interazione con il clima. Ma procediamo con ordine: nel 2003 Sixteen*(makers) si sono aggiudicati una *architecture residency* da The Art and Architecture Partnership at Kielder (AAPK). Più che aspettarsi l'esito di un edificio, l'obiettivo era quello di esplorare il possibile campo d'azione per un'architettura in quel luogo. Così, come scrive Bob Sheil, sarebbe stato chiaro ben presto che il ruolo di un sito di eccezione del genere avrebbe suggerito una ricerca nella quale capire come la natura del luogo, inteso come insieme di processi ecologici, quindi come contesto, avrebbe potuto informare le scelte della rappresentazione e della realizzazione, nonché i loro campi di reciproca intersezione, a metà fra le pratiche analogiche del *design* e quelle digitali. Si arriva così a immaginare una pratica che potremmo definire *design per sondaggio*. Infatti gli artefatti sono in realtà delle sonde il cui obiettivo è quello di raccogliere i dati microambientali durante il tempo, misurandone più che le caratteristiche statiche a un dato tempo, le differenze fra gli stati stessi. Alimentate a energia solare, le sonde non solo eseguono il monitoraggio dei dati ma dimostrano un comportamento reagente: si aprono quando il clima è caldo e soleggiato, si chiudono quando è nuvoloso e freddo. Ma ciò che sembra essere davvero importante sono le conseguenze del metodo di indagine proposto: misurare le differenze lungo il tempo piuttosto che una condizione statica apre la strada a un pensiero progettuale che potrebbe essere fondato sui processi dinamici dai quali un sito *emerge* come realtà, più che su un'immagine congelata di esso. Allo stesso tempo un'analisi dinamica potrà costituire in futuro una valida base nella scelta di contesti potenzialmente idonei o meno a un insediamento. L'analisi in un certo senso restituisce una carta i cui dati descrivono una realtà comportamentale del contesto. Infine la restituzione di questi processi può essere incrociata con i *pattern* relativi al comportamento dei visitatori sul sito: se l'artefatto è aperto quando il clima è soleggiato, ed è chiuso quando c'è cattivo tempo, questo modello comportamentale di architettura reagente intercetta con buona approssimazione i picchi e le depressioni del *pattern* relativo alla presenza e all'assenza dei visitatori. Ciò che però ci interessa ancora di più sottolineare sono le stesse metodologie che il team di Sheil ha sviluppato. L'interesse per i concetti di simulazione e realtà ha innescato delle metodologie progettuali. Infatti

all'inizio i modelli sono stati animati sulla base dei dati raccolti nel sito esclusivamente in ambiente digitale, ottenendo così una sorta di anteprima ideale. Successivamente le sonde reali sono state installate sul sito, e il loro comportamento dinamico è stato catturato da alcune fotocamere ad alta risoluzione programmate a intervalli di tempo. Attraverso un software di restituzione fotogrammetrica è stato ottenuto un nuovo modello dalla realtà animato, generando in tal modo una sorta di quella che Sheil definisce una trasgressione fra i due mondi analogico/digitale. Il comportamento di questo modello, infatti, se comparato a quello ideale ottenuto dalla simulazione e caricato con gli stessi dati mostra che le deviazioni fra reale e ideale potrebbero costituire dei *feedback*, sul quale basare dei metodi di progettazione evolutiva per successive generazioni. Come ci tiene a segnalare Sheil, il *design* evolutivo si è sempre concentrato sul versante computazionale, e quindi sull'ambiente



digitale; un incrocio fra analogo e digitale, ovvero ciò che Sheil iscrive nella sua teoria della *protoarchitecture*, potrebbe di fatto costituire un nuovo campo di ricerca.

Post digitale è un termine di cui forse si farebbe volentieri a meno, se non fosse che ricorre in molte delle riflessioni e degli scritti di coloro che continuano a lavorare intorno alla capacità di computazione applicata al progetto, sia in fase di ideazione sia di realizzazione, e che a ben vedere vogliono evidenziare proprio l'entrata in una fase più matura della Rivoluzione Informatica, dove il dato e le sue convenzioni non solo diventano informazione, ma sono fisicamente incorporati nei prototipi che si realizzano e che su quei dati organizzano fini interazioni e comportamenti degli ecosistemi di cui fanno parte.

Sixteen*(makers), Kielder Forest, Northumbria, 2005, credits: Sixteen*(makers)

Spazi pubblici mediterranei

Spazio, tempo e IT

di Marcella Del Signore
e Antonino Saggio

Gli spazi pubblici sono una parte decisiva del tessuto urbano e funzionano allo stesso tempo come luoghi di connessione e di sosta. Per loro natura presentano una intrinseca, naturale componente di interattività. Componente che può essere sviluppata in nuove direzioni quando due concetti chiave si inseriscono nel progetto. Da una parte la presenza catalizzatrice dell'informatica, dall'altra la ricerca di situazioni di crisi, di difficoltà, addirittura di emergenza.

Spazio pubblico, informatica e situazioni di crisi per miscelarsi in maniera propositiva hanno bisogno di un vero e proprio "salto" rispetto alla realtà. Un salto che è progettuale, programmatico, tecnologico, immaginifico. Quando il salto riesce la strada è aperta a progetti che acquistano *contemporaneamente* senso dal punto di vista della rivalorizzazione ambientale, dal punto di vista squisitamente economico e spesso anche da quello sociale. Tutto questo è particolarmente forte quando si opera in situazioni come quelle di molti paesi del Sud che hanno da una parte enormi risorse ambientali e storiche e dall'altra situazioni di degrado, di difficoltà, di depauperamento molto forti.

Com'è possibile di conseguenza ideare nuovi scenari urbani dove gli spazi pubblici diventano elemento primario di rivitalizzazione dell'intera città? Qual è il ruolo specifico che l'*information technology* riveste? Come il tempo e lo spazio possono essere materie principali di ricerca? Come e quali forme possono esse-

re immaginate per interventi urbani sia permanenti che temporanei in situazioni fortemente legate al territorio e alla sua geografia e alla sua storia? Queste sono state le sfide del *workshop* svolto al SicilyLab nel settembre 2009 nel paese di Gioiosa Marea, nella costa tirrenica del messinese. Ospitato dal gruppo Nitro, il *workshop* – diretto da chi scrive e dal prof. Bruce Goodwin, della Tulane University – ha visto la presenza dei critici Gernot Riether e Anders Hermund e di un nutrito gruppo di partecipanti dalla Tulane di New Orleans e dall'Università "La Sapienza" di Roma. Tutti insieme hanno immaginato interventi *plug-in* dove la città esistente è il substrato operativo per una serie di innesti progettuali. Sono state identificate tre macroaree di studio, le due occidentale e orientale segnate dai (tristemente famosi di questi tempi) ripidi torrenti siciliani e una centrale che collega la montagna in cui si erge l'originario insediamento di Gioiosa Guardia e il mare. All'interno di ciascuna macroarea ogni gruppo di *designer* ha individuato sottoaree e condizioni di crisi da re-immaginare. Bishop, Sen Gupta, Jordan e Wirthlin hanno reinterpretato l'idea del sedimento trasportato dalla montagna al mare immaginando un sistema capace di prendere informazioni sia fisiche che virtuali in un luogo e depositarlo in un altro. Il loro progetto si focalizza sull'intera macroarea centrale della città prendendo in considerazione la fascia che va dalla zona archeologica nelle zone del vecchio centro abbandonato nel XVIII secolo fino al mare. L'intervento gioca sull'idea di disegnare prima un sistema globale per l'intera area e poi un sottosistema di microinterventi locali. La metafora del flusso di dati legati alle caratteristiche del luogo e al torrente viene materializzata in una infrastruttura fisica costituita da nodi, o spazi pubblici dove l'informazione viene metaforicamente depositata per generare modificazioni fisiche attraverso una serie di installazioni nelle piazze, piazzette e scalinate di Gioiosa. Albanese, Dyer, Franklin e Muni lavorano in una delle aree al bordo della città, dove il torrente che va al mare ha solcato profondamente il territorio lasciando un suolo di risulta completamente disconnesso con il resto dell'abitato. Il loro intervento ha lo scopo di usare il torrente come risorsa e come luogo di espansione per nuove attività. La nuova forma urbana si ramifica e invade aree non utilizzate generando nuovi luoghi e usi. La serie di fasce che generano la morfologia dell'intervento viene poi programmata in funzione di attività



Museo itinerante, M. Fatica e F. Guevara

specifiche, soprattutto per un festival agroalimentare che avrebbe grandi possibilità di successo in questo contesto.

Farinella e Kelley, invece, studiano la grotta preistorica del Tono, localizzata tra il mare e il centro cittadino. Nel loro progetto il suono diviene tema di ricerca. Per risolvere la mancanza di vita notturna nella città di Gioiosa, una esigenza molto sentita dai giovani, spazi di incontro vengono disseminati nelle principali piazze del paese con una serie di forme scultoree flessibili, capaci di chiudersi durante il giorno e aprirsi di notte. Questi *bistrot* elettronici e interattivi diventano altre parti di suoni provenienti da un'altra area della città. In particolare il suono del passaggio del treno viene captato e mandato all'interno della grotta del tono che è una naturale cassa di risonanza armonica. L'*output* sonoro viene poi rimixato e ri-proiettato all'interno della città attraverso appunto questi *bistrot* elettronici, vere e proprie nuove strutture ibride della contemporaneità un po' chioschi, un po' sculture, e un po' altoparlanti, capaci via wi-fi e bluetooth anche di generare un *network* locale di scambio di informazioni.

Burke e Finley, invece, focalizzano l'attenzione su un'area di limite nella parte ovest della città, dove il letto del torrente è spesso occu-

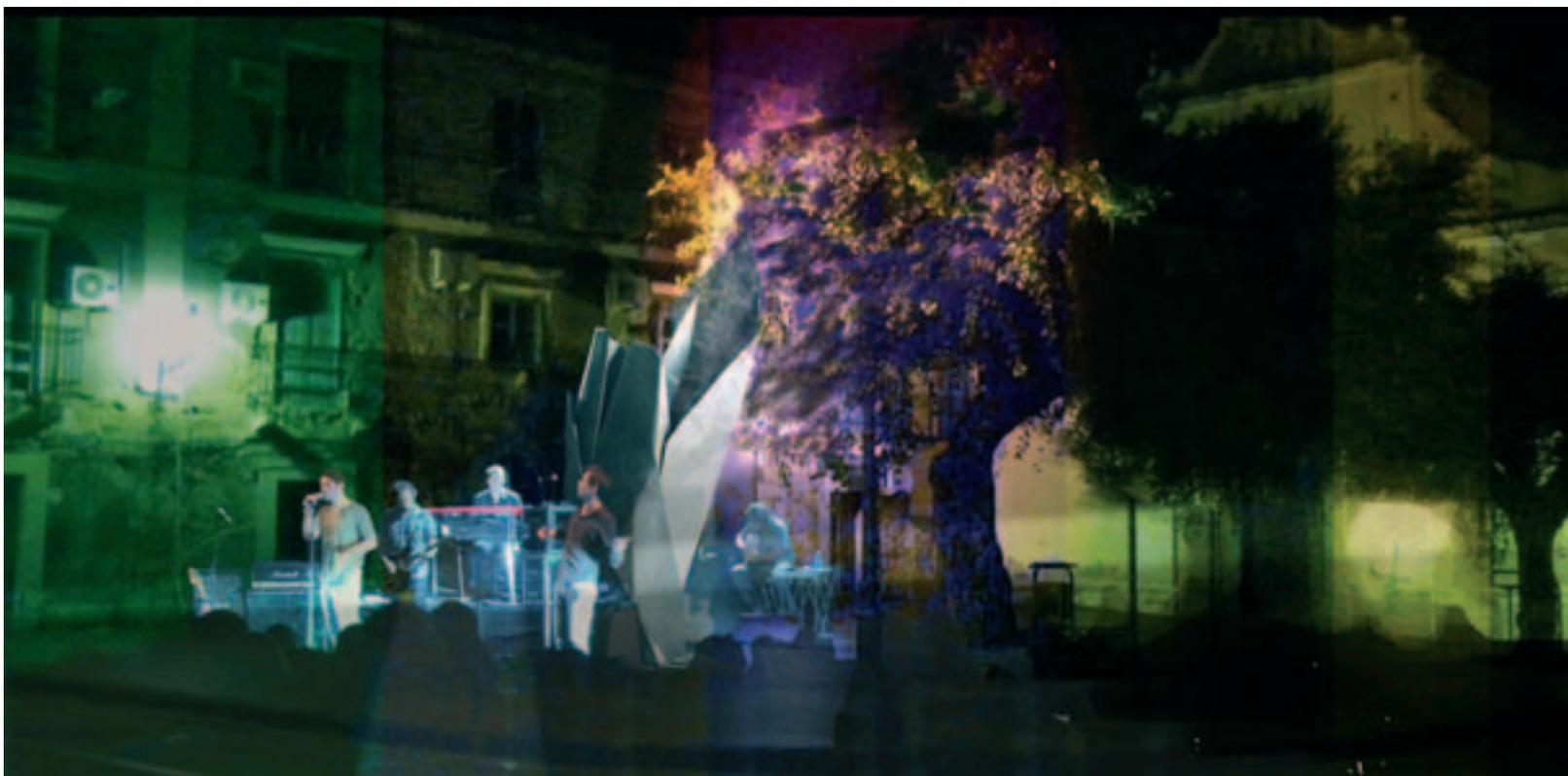
pato dai rifiuti. Il torrente si trova in un'area che ha la potenzialità di essere recuperata e usata come spazio pubblico ai margini urbani. Il progetto trasforma il sito e organizza il programma sotto forma di gioco dove l'utente è l'artefice e il costruttore dello spazio. L'idea ruota attorno a un'installazione che ha il potere di educare e promuovere il riciclaggio per i residenti di Gioiosa. Il singolo utente partecipa al sistema di riciclaggio e l'*input* di questa azione viene trasformato in *output* luminoso capace di generare diverse condizioni di luce nel nuovo paesaggio costruito. In questo modo lo spazio stesso cambia continuamente e diventa forma urbana interattiva.

Il lavoro di Fatica e Guevara ipotizza delle microsituazioni urbane per la ricollocazione dei reperti storici e archeologici che vengono inseriti direttamente negli spazi della cittadina piuttosto che chiusi a chiave in un piccolo ambito municipale, mentre Nourse e Wooley creano una sorta di panca interattiva (sponsorizzata dalle persone originarie di Gioiosa che lavorano in altre parti del mondo) che si inserisce negli spazi pubblici attivando situazioni imprevedute, colorate, interattive. Greco, Ryan e Sartinsky disegnano un piccolo porto turistico che ospita anche un museo della matanza, ma vista dal punto di vista del pesce.



Museo e Marina della Tonnara, L. Greco, M. Ryan e L. Sartinsky

Suoni e nuovi luoghi urbani, C. Farinella e R. Kelley





Museo itinerante, M. Fatica e F. Guevara

Flussi di informazioni e installazioni urbane, Z. Bishop, Z. Jordan, B. Sen Gupta e L. Wirthlin



E pensando all'*information technology* come alla tonnara della frazione di San Giorgio è abbastanza immediato immaginare le grandi potenzialità del tema.

I progetti visti nel loro insieme portano a mettere in discussione forme e strumenti tradizionali del progettare. In questo contesto l'*infor-*

mation technology può presentare un modo di appropriazione della città che propone un accesso anche dal basso alla cultura della progettazione urbana. Questi interventi attivano processi, programmi, risorse cercando luoghi di intrusione dove innestarsi per far crescere una cultura attiva e alternativa.