

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



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

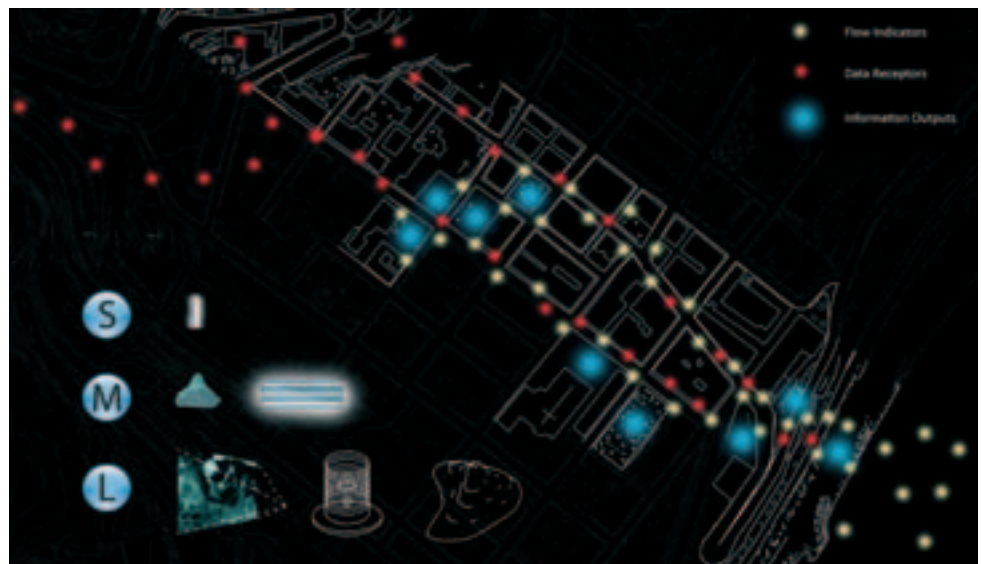
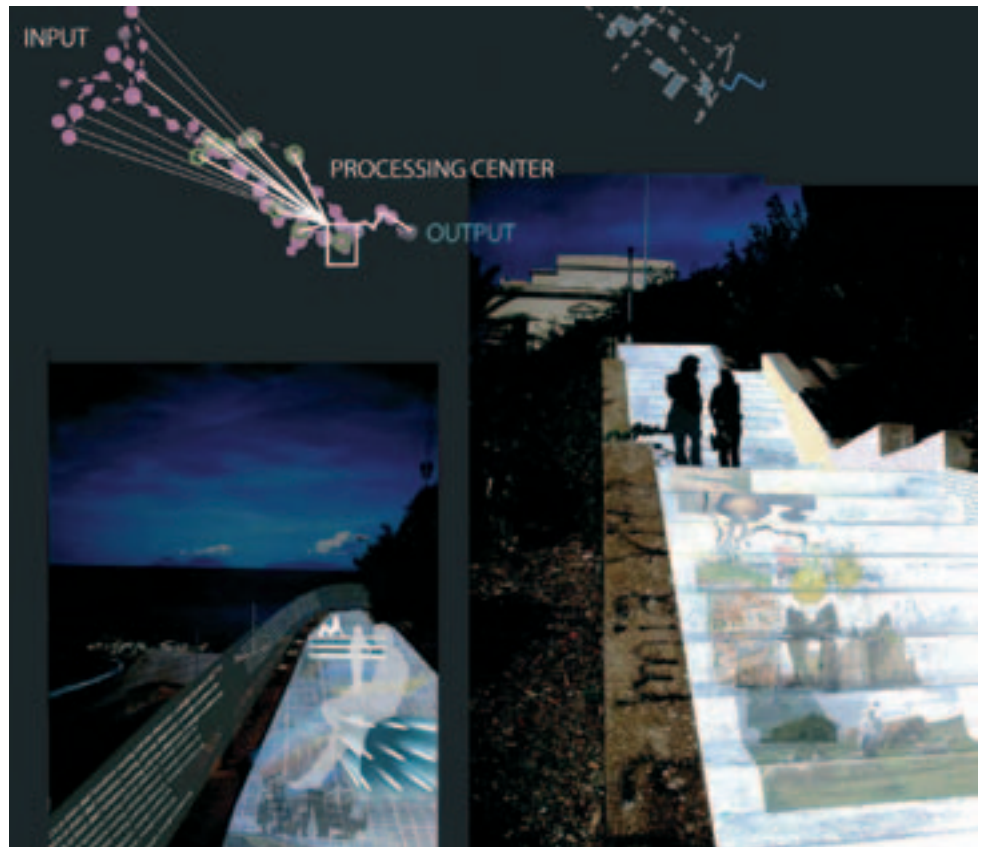
Suoni e nuovi luoghi urbani, C. Farinella e R. Kelley





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.