

METTERE IN SCENA METTERE IN MOSTRA





05

Collana Periactoi | n. 5

Ideata e diretta da Vittorio Fiore

Comitato Scientifico

Riccardo Dalisi

Fabrizio Crisafulli

Dorita Hannah

Paolo Ruffini

Luca Ruzza

Luca Basso Peressut, Giampiero Bosoni, Pierluigi Salvadeo

METTERE IN SCENA METTERE IN MOSTRA

Contributi di:

Lucio Altarelli

Giandomenico Amendola

Maurizio Carta

Carlo Ratti e Nashid Nabian

Ila Bêka

Giòforma

Marina Spreafico

Andrea Branzi

Italo Rota

Cristina Fiordimela

Ico Migliore

Leonardo Sangiorgi

Henri Rivière

Gianni Ottolini

Chiara Lecce

Clino Castelli Trini

Gernot Tscherteu / Media Architecture Institute

Apparati Effimeri

Skertzò

Maurizio Vogliazzo



Questa pubblicazione è stata realizzata
su carta ecologica certificata FSC.

ISBN 978-88-6242-122-5

Prima edizione Italiana, Gennaio 2015

© 2014, LetteraVentidue Edizioni

© 2014, Luca Basso Peressut, Giampiero Bosoni, Pierluigi Salvadeo

Tutti i diritti riservati

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Gli autori sono a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare.

Con la partecipazione del
Dottorato di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento e del Master IDEA in
Exhibition Design_Architettura dell'Esporre del Politecnico di Milano

Book design: Valeria Rita Cassarino (Officina22)

Editing: Lucilla Zamolari Bottelli, Lucia Frescaroli

Traduzioni eng-ita: Barbara Calvi

Traduzioni fra-ita: Cristina Fiordimela

LetteraVentidue Edizioni S.r.l.

www.letteraventidue.com

Via Luigi Spagna, 50 L

96100 Siracusa, Italia

Indice

- 9 **Mettere in scena e mettere in mostra: la metropoli comunicativa**
Luca Basso Peressut, Giampiero Bosoni, Pierluigi Salvadeo

PARTE I

- 18 **Le drammaturgie architettoniche dello spazio urbano**
Pierluigi Salvadeo
- 29 **La città evento**
Lucio Altarelli
- 39 **La nuova scena urbana**
Giandomenico Amendola
- 49 **Creative City 3.0**
Maurizio Carta
- 61 **Percependo la città**
Carlo Ratti e Nashid Nabian
- 67 **Architetture viventi**
Ila Bêka
- 73 **Eventi, spazi mediatici e drammaturgia urbana**
Giòforma

- 79 **Altri luoghi per il teatro**
Marina Spreafico
- 91 **Per una nuova drammaturgia del progetto**
Andrea Branzi
- 96 **Note Biografiche**

PARTE II

- 98 **Allestimenti e musei nell'età della comunicazione globale**
Luca Basso Peressut
- 109 **Dialogare con gli oggetti**
Italo Rota
- 117 **Scenografie di architetti**
Una mostra sugli allestimenti temporanei curata da Christine Desmoulins per il Pavillon de l'Arsenal
Cristina Fiordimela
- 125 **Nuova estetica dei comportamenti**
Ico Migliore
- 133 **Illuminazioni e Riflessioni**
Leonardo Sangiorgi
- 143 **Abitare l'immaginario**
Una museografia digitale per un monumento invisibile.
Historial Charles de Gaulle, Hotel des Invalides, Paris, 2008
Henri Rivière
- 151 **Architetture, scene, mostre**
Gianni Ottolini
- 156 **Note Biografiche**

PARTE III

- 158 **Forme rizomatiche del comunicare e dell'esperre**
Attraverso la pelle "tatuata" della città "multimediale"
Giampiero Bosoni, Chiara Lecce
- 167 **Dayscape vs Nightscape**
Clino Castelli Trini
- 175 **Media Architecture Scenes**
Gernot Tscherteu / Media Architecture Institute
- 185 **Vari e molteplici**
Apparati Effimeri
- 191 **Sciame di ombre, immagini e suoni
per scenografie architettoniche evanescenti**
Skertzò
- 199 **Al solito**
Maurizio Vogliazzo
- 206 **Note Biografiche**

Mettere in scena e mettere in mostra: la metropoli comunicativa

Luca Basso Peressut, Giampiero Bosoni, Pierluigi Salvadeo

Consumo e immagine: con questi due termini possono essere descritte le condizioni della società contemporanea, il cui spazio di vita è, in molti aspetti, sempre meno reale e sempre più immaginato, sempre meno stabile e sempre più transitorio. Il reale e il rappresentato, la messa in scena, la superficie illuminata o dipinta, il progetto abbozzato o il modello, si sostituiscono al modo di essere materiale delle cose, superando l'idea che la pratica dell'edificare abbia il primario obiettivo di generare manufatti stabili e duraturi. In queste nuove condizioni l'architettura è sempre più spesso *luogo allestito e spazio scenografico*. Siamo così posti di fronte ad una particolare estetica dello spazio, che potremmo definire del provvisorio, dei media, della pubblicità e dello spettacolo, e sicuramente, non da ultimo, della comunicazione.

La città, con le sue architetture e i suoi spazi, siano essi esterni o interni, non si misura più solo nei suoi volumi, nei suoi vuoti e nei suoi pieni, ma si identifica sempre più spesso con messaggi e immagini, in una sorta di disarticolazione e polverizzazione degli elementi che tradizionalmente la connotano. Si è generato un nuovo tipo di spazio in grado di espandersi secondo differenti e molteplici direzioni. Uno spazio plurale formato per sovrapposizioni e compresenze anche molto diverse tra loro: dai luoghi necessari a quelli superflui, da quelli solidi a quelli effimeri, dagli spazi del commercio a quelli della cultura, dal lavoro al tempo libero.

In questa molteplicità di dimensioni contrastanti, la città appare

come un insieme disordinato di forze che si oppongono una all'altra, a cui sembra estranea ogni idea di armonia e di composizione. Divisione e contrasto, ibridazione e contaminazione, sono i nuovi termini su cui è possibile costruire un nuovo ordine urbano e un diverso sistema di nessi logici, coinvolgendo in questo diverso ragionamento ogni luogo del vissuto privato o collettivo, dall'interno all'esterno degli edifici, dall'architettura di maggior durata all'effimero dell'allestimento e della scenografia.

L'idea che emerge è quella di uno spazio metropolitano ibrido e transitorio, meno intimo o privato e certamente più collettivo e dinamico. È uno spazio performativo e tecnologizzato, ma soprattutto non più definito solo dai tradizionali confini della composizione architettonica e della tipologia distributiva. È più aperto a contaminazioni di scala ed è sempre meno mono-disciplinare. È uno spazio interno che cancella i confini tradizionali con lo spazio esterno, facendosi carico di una nuova responsabilità nei confronti della città, come una sorta di *effetto-città* dell'architettura di interni, cui corrisponde un'immagine metropolitana fatta di manufatti mobili e mutevoli nel tempo e nello spazio. In questa diversa realtà, l'architettura esprime il proprio lato più visivo, tendendo a divenire sempre più frequentemente oggetto di consumo, in accordo con le mutevoli ed enigmatiche leggi del mercato, che tendono a determinarne i perimetri, le forme e la durata. Essa, al pari della merce, sembra avere una durata programmata e limitata nel tempo. Si consuma l'architettura come si consumano le immagini, in modo sempre più veloce e inclusivo, ed è proprio in questa nuova condizione temporale, spesso fatta anche solo di apparenze, che l'architettura tende a spostare il proprio valore verso la ricerca di una autoreferenziale spettacolarizzazione. Per dirla con Jacques Derrida essa si esprime in termini di "scena" o di "luoghi di visibilità".

È una teatralità dell'architettura che trasforma la città in una sorta di esposizione permanente, che come in un processo storico di continuo ritorno, ricorda ad altra scala l'effimero delle Grandi Esposizioni Universali Otto-Novecentesche o dei parchi a tema dei sogni disneyani.

Esposizione e spettacolo, come dire museo e teatro, due termini che oggi ancora più di allora sono uniti attraverso quella che potremmo definire una sorta di *città allestita*. In essa cambia l'idea di teatro, che si capillarizza del reticolo degli spazi della città, mescolandosi a qualunque altra realtà. Ma cambia anche l'idea di museo, che viene visto nei suoi aspetti più comunicativi, secondo principi di spettacolarità, di esperienzialità e di virtualità. Musei e teatri, da templi delle arti si sono trasformati in "fori" i cui perimetri si dissolvono a favore di

una complessità totalizzante e omnicomprensiva.

In generale si sta modificando il senso dell'ambiente costruito e con esso la nozione di luogo, la cui identità può essere ripensata accettando l'instabilità e la modificabilità come condizioni permanenti, chiaro frutto della globalizzazione e della mobilità delle persone, delle cose e delle informazioni. In queste condizioni anche lo spazio pubblico è diventato un attributo provvisorio, non tanto legato alla qualità dell'architettura, quanto agli usi che si vengono a determinare. Il cambiamento e l'instabilità diventano principi qualitativi dello spazio, assimilabili ad una nuova estetica secondo la quale l'idea di luogo fisico si sposta verso quella di spazio di rappresentazione e per effetto della quale, l'instabilità spettacolare della *location* si sostituisce alla permanenza e alla sacralità del luogo.

Possiamo parlare di nuovi generi di spazi, caratterizzati da una forte presenza scenica. Luoghi che al contrario di quelli immaginati per specifiche rappresentazioni, sono pensati come *scenografie indipendenti*, ideali per una "recita" individuale o collettiva, priva, già in partenza, di qualunque testo o copione preconstituito. Scene urbane che non trovano collocazione in luoghi specifici, come teatri, musei, o Kunsthallen, ma descrivono soltanto se stesse, concentrando tutta l'attenzione sul luogo astratto che vogliono rappresentare. Non ha più importanza se stiamo parlando di musei, di teatri, di spazi urbani o di altro. Qui le tipologie si mescolano e questi luoghi possono esprimere spazialità cariche di significati diversi, dove il marketing urbano si evidenzia in tutta la sua incisività, dove la spettacolarità, dalle persone alle cose, si esprime in modo evidente, dove l'arte si manifesta con sperimentalità sempre più esasperate e dilaganti, dove lo shopping fuoriesce dai propri perimetri fisici, dove ogni funzione può essere modificata velocemente senza curarsi della forma spaziale che la conteneva fino a quel momento, dove le tecnologie si sovrappongono ad ogni spazio a loro piacere. Pertanto, a differenza degli spazi che tradizionalmente ospitano l'allestimento, la museografia o la scenografia, in questi luoghi il senso dello spazio è posto come condizione drammaturgica a priori. Qui si mischiano media, spettacolo e realtà, allestimento e finzione scenica si confondono, attore e fruitore si scambiano i ruoli, realtà e simulazione si sovrappongono, secondo una trama ambientale che ci pervade e in cui ognuno di noi si muove con sempre maggior perizia e astuzia.

In queste condizioni cambia il nostro modo di guardare ed esplorare gli spazi del nostro agire quotidiano, che avviene come attraverso una macchina da presa o secondo "piani sequenza filmici" e questo oltre a modificare la nostra sensibilità verso l'architettura ha sicuramente un riflesso verso la struttura dello spazio. L'architettura non è

più percepita “nella distrazione” come sosteneva Walter Benjamin, ma al contrario, nell’attenzione ai messaggi che riceviamo (e inviamo) nel sistema dei mezzi e delle forme della comunicazione diffusa e globale che ci circonda. Sappiamo che da sempre l’architettura deve comunicare, ne va della sua sopravvivenza come prodotto dell’espressività umana.

Nella metropoli contemporanea le contaminazioni fra linguaggi e culture diverse formano la materia genetica di una nuova pelle sintetica e luminescente, che si fa carico del senso dell’edificio. In questo vorticoso mix, l’arte, il quotidiano e la tecnologia si intrecciano, si utilizzano, si citano, si nutrono reciprocamente. Si introduce in questo modo nell’architettura, attraverso l’utilizzo di facciate interattive multimediali, il plus-valore dell’informazione e della comunicazione come valore ideologico dominante, tipico della nostra epoca: il “Media Building”.

Un tipo di edificio che utilizza tra i suoi materiali da costruzione quello della virtualità, stabilendo il trasferimento dell’universo telematico dalla sfera privata e individuale della singola postazione informatica, alla scala collettiva dello spazio pubblico.

Tradizionalmente la distinzione tra il pubblico e il privato era localizzata e limitata dal fronte della facciata. Oggi una terza condizione sta proliferando: lo spazio elettronico ha introdotto un altro dominio pubblico, delocalizzato nell’“infinito” spessore dello schermo. Già oggi annotiamo casi in cui la redditività di un edificio dipende principalmente dal valore economico delle immagini trasmesse dalla parete-schermo, e quindi dal suo posizionamento strategico nella città, in grado di rendere fortemente efficace la comunicazione di messaggi. Un supporto che non riguarda solo le facciate degli edifici, ma anche una moltitudine di spazi di varia natura: strade e piazze dove sono presenti supporti pubblicitari di diversi tipi, interi comparti merceologici dove l’architettura scompare a favore di insegne di ogni dimensione e massa, interni di molti generi, concepiti come sequenze complesse di spazi nei quali l’unico sistema di orientamento è definito dalla sequenza dei messaggi pubblicitari, infrastrutture, da quelle impiantistiche ai trasporti, che si districano all’interno della città attraverso l’infinità degli elementi segnaletici che le contraddistinguono. E questa complessa rete comunicativa si espande oltre ogni limite fisico, invadendo perfino la sfera individuale attraverso le varie strumentazioni portatili e protesi tecnologiche.

La città dunque non è solo costituita da spazi tridimensionali, ma possiamo parlare di una vera e propria città multimediale, fatta oltre che di architetture, anche di megaschermi e “pelli architettoniche”. Una città dell’interattività digitale e dell’interscambio comunicativo,

una città-teatro-museo dai mille eventi e performance, organizzati o auto-organizzati, una città dell'esperre e dell'allestire, che con grande efficacia "intensifica le nostre vite", per riprendere un noto dettato di Ludwig Mies van der Rohe. È una città dove interni ed esterni si amalgamano in un unico grande spazio abitato, che come Michel de Certeau ci ha insegnato, si esprime nelle pratiche che ciascuno di noi esercita ogni giorno. Nella quotidianità del vivere, alle "strategie" delle istituzioni – che progettano e gestiscono le architetture – si affiancano le "tattiche" dei singoli individui: quelle "innumerevoli pratiche attraverso cui gli utenti si riappropriano dello spazio organizzato dalle tecniche della produzione socio-culturale", arrivando a comporre "una storia molteplice che non ha né autore né spettatore, che prende forma da frammenti di traiettorie e alterazioni degli spazi". Tali pratiche consistono nel superare le molte "soglie" che segnano passaggi successivi di stato e d'ambiente e nella continua presa di possesso degli spazi, che è individualmente esperita come abitare – *habitus* – tra solitudine e socializzazione.

Diciamo che il nostro vivere metropolitano consiste di un continuo destreggiarsi fra "luoghi del dimorare": casa, automobile, stazione ferroviaria o della metropolitana, vagone e nodi di interscambio, taxi, luogo di lavoro, tram, bus, supermercato, museo, teatro, cinema, ristorante...

Gli edifici e le reti di trasporto sono sempre meglio attrezzate per soddisfare questi modi d'uso degli spazi urbani, mentre le tecnologie dall'*Ipod*, all'*Iphone*, all'*Ipad*, dagli occhiali (che un prossimo domani ci permetteranno di vedere tv video e internet isolandoci, a comando, da ciò che ci circonda: vedi *Google Glass*), fino all'automobile con tutti i comfort, oggi di serie, permettono il continuo appropriarsi degli spazi in cui si agisce per abitarli, singolarmente o collettivamente, in via più o meno transitoria, senza uscire dai flussi dell'informazione a scala globale.

I luoghi della mobilità (stazioni, aeroporti, metropolitane, terminal portuali ed aeroportuali) si incrociano con gli spazi del lavoro (tra cui anche la casa), gli edifici per la cultura e il *leisure* (musei, spazi espositivi, mediateche, teatri e centri per le arti performanti, cinema multisala) e con i grandi contenitori e spazi per il commercio, ad alta permeabilità d'accesso (shopping malls, gallerie, grandi magazzini, mega-multi-store). Queste nuove "dimore oniriche del collettivo", per continuare ad usare le parole ancora attuali di Walter Benjamin, sono oggi sempre più orientati alla grande dimensione o alla smisuratezza. Sotto l'aspetto architettonico molti di questi edifici sono "aggregati" ricchi di funzioni, che tendono ad assimilare e omogeneizzare le diverse tipologie tradizionali in una sorta di "modello" multifunzionale

da grande contenitore edilizio. Architetture magari rivestite di sistemi di comunicazione che invadono la "scena" dove si sviluppa l'azione consumistica e l'estasi mediatica. Non a caso la luce artificiale in tutte le sue manifestazioni statiche e dinamiche ha un ruolo fondamentale: designa lo spazio esterno ed interno, si fa materia, diventa *light architecture* con superfici per proiezioni comunicative, pelli di led luminosi che sostituiscono le tradizionali decorazioni, proponendo una nuova versione della semperiana teoria del rivestimento.

In questa condizione dilatata dell'abitare nell'architettura e negli spazi urbani, mentre diverse combinazioni di parole descrivono nuove realtà ("non-lieux", "junk space", "superspace", "hyperspace", "cyberspace", "iperconsumo"), nuove parole si impongono, per descrivere i fenomeni, sollecitare immagini, adombrare nuove categorie o tipologie, comprendere differenti configurazioni spaziali, ipotizzare possibili scenari in divenire.

Adrian Forty, in un suo recente testo significativamente intitolato *Words and Buildings - A Vocabulary of Modern Architecture*, parla di "un flusso costante tra parole e significati": "Character", "Context", "Design", "Flexibility", "Form", "Formal", "Function", "History", "Memory", "Nature", "Order", "Simple", "Space", "Structure", "Transparency", "Truth", "Type", "User".

O forse più dinamiche appaiono le proposte fatte in un convegno del 2010, tenuto al Politecnico di Milano, sul tema *Interior Wor(l)ds** dove le parole trattate erano: "Shelter", "ConNoTaTion", "Transgressive", "Prosthesis", "Assemblage", "Theatricality", "Behaviour", "Nearness", "Interiority", "iSpaces", "In Between", "Haptic", "InfraMalls", "Memorialised", "Fetish", "Montage", "Ephemeral", "Camps", "Boundaries", "Contextile", "Programs", "Performance", "Unity", "Hybrid", "Network", "Permeable", "Performativity", "Patterns", "Configuration", "Elegance", "Transitions", "Contaminations", "Layers", "Inhabiting".

Leggere questo testo, dunque, è un po' come attraversare uno "spazio di rete", spostandosi tra le "parole" (che rappresentano "cose") e seguendo percorsi di conoscenza diversi e soggettivi, in cui si acquisiscono informazioni scegliendo o scartando i discorsi. Il nostro tempo ci ha abituati a discipline artistiche, stili e poetiche nei quali è fortemente presente il tema della trasversalità e della contaminazione e dove l'idea di moltitudine e di interdisciplinarietà ha superato le grandi narrazioni continue e circoscritte del passato, condizione che ha trasformato il sapere in una abilità interdisciplinare.

Lo sguardo sulle cose si è spostato, si è moltiplicato, si è sovrapposto ad altri sguardi ed ogni punto di vista è una visione, ogni sguardo è un'opinione, un modo di pensare. Possiamo forse affermare che tutto ciò sia dovuto soprattutto al fatto che la realtà, così come si è

proposta fino ad oggi non sembra essere più adatta al dinamismo che connota le nostre società attuali. Ecco allora che, secondo questa prospettiva, la città smette di essere una semplice stratificazione di piani di realtà, ma diventa anche un modo collettivo di pensare lo spazio, spesso anche un'opinione sullo spazio. I manufatti urbani, che classicamente erano intesi come fatti materiali oggettivi, stanno subendo una importante crisi di identità e la loro qualità non appare subito evidente. Spesso essi si riferiscono a realtà più mentali che volumetriche, più temporali che spaziali, e ci costringono ad interrogarci su un nuovo e più complesso sistema di relazioni. Ne deriva così una diversa ed inedita mappatura urbana, come la descrizione di una struttura composita che rinuncia ad un punto di vista privilegiato e fisso. Si incrociano più sguardi, tra i quali ci muoviamo con una capacità sempre maggiore di controllarne le mutazioni e gli spostamenti.

Sono anche cambiati i termini della rappresentazione urbana e anziché rappresentare la città dobbiamo sempre più spesso tentare di immaginarla. La scena urbana si descrive attraverso informazioni eterogenee e non coincidenti in un racconto discontinuo che richiede un costante aggiornamento del punto di vista. Allestimento, comunicazione, cinema, immagine, suono, componentistica, micro e macro tecnologie, e molte altre cose, sono diventate condizioni essenziali di costruzione dello spazio, che non è più soltanto descritto in termini di forma, di materiale e di volume, ma che si concretizza assumendo nuovi caratteri eterogenei e complessi. È a partire da questa complessità che la città si trasforma in un sistema di flussi vitali ininterrotti, che ci costringono ogni volta che ci immergiamo in essa, a ripassare la nostra capacità di orientarci e di utilizzare le nostre abilità percettive e sensoriali. È una città che incrocia spazio fisico e spazio simbolico, esterno e interno, stabile ed effimero, ma anche organico e inorganico, reale e virtuale. È chiaro che in una città così concepita l'uomo non può che essere un soggetto attivo, fortemente presente con la sua corporeità, ma anche con una forte capacità cognitiva, sempre pronto a distinguere e a scegliere.

È un altro il rapporto che oggi si genera con lo spazio e forse potremmo parlare di una sorta di ergonomia dei sensi, intesa come una diversa modalità di relazione con le cose e con lo spazio. È come una specie di passaggio di scala, non tanto riferito alla dimensione delle cose, quanto alla qualità delle cose stesse. Una nuova scala di valori che ci consente di leggere e interpretare la continua evoluzione dell'ambiente che ci circonda, ma che allo stesso tempo ci fornisce gli strumenti per la costruzione futura. Si generano pertanto differenti contesti nei quali la scala sembra essere diventata una condizione oscillante, o dove addirittura scompare del tutto, per trasferirsi

in un'altra dimensione, più percettiva e sensoriale, riguardante il puro senso delle cose. In questo contesto, le pratiche allestitive, nelle loro diverse declinazioni, occupano una nuova centralità nei processi di trasformazione della città: dalla *scenografia* all'*allestimento di musei e mostre*, dalla *comunicazione* ai cosiddetti *media-building*.

E così, a partire da queste considerazioni è nato il nostro libro, che si avvale di diversi altri contributi, anche molto differenti tra loro. Un libro trasversale ed inclusivo, che ha l'ambizione di affrontare i temi trattati secondo approcci né rigidi né schematici. Ma è forse proprio questo il segno dell'interesse delle questioni poste, il fatto cioè che da questo atteggiamento aperto siano potuti scaturire filoni di ricerca che si sono espressi secondo modalità di approfondimento diverse, sia nei contenuti che nella forma. Nel testo si alternano saggi di sola scrittura a questioni trattate con la predominanza dell'immagine, ma dietro a questa molteplicità di argomentazioni e di espressioni si potranno scorgere ampi accenni a diverse visioni di città e agli "spazi di vita" della contemporaneità.

Le drammaturgie architettoniche dello spazio urbano

Pierluigi Salvadeo

Si laurea in *Architettura* presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Titolo di *Dottore di Ricerca* in Allestimento e Architettura degli Interni. *Ricercatore* di ruolo confermato in Allestimento e Architettura degli Interni nella Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano, nella quale insegna *Progettazione architettonica e Scenografie e Spazi della Rappresentazione*. Autore di diverse pubblicazioni e curatore scientifico di diversi seminari internazionali di progettazione e di conferenze/convegni nazionali e internazionali. Vincitore di diversi premi di architettura nazionali e internazionali (con Stefano Guidarini, con il quale condivide lo studio di architettura Guidarini-Salvadeo Architetti Associati), tra cui:

- Menzione speciale al Premio Nazionale di Architettura Luigi Cosenza (1994) e (1996)
- Primo premio al Concorso Opera Prima (1995)
- Primo premio Domus/InArch (1996)
- Primo premio al concorso per un edificio ALER a Pioltello (2005)
- Primo premio ex-aequo concorso di idee per una biblioteca a Melzo (2006)
- Menzione d'Onore al premio Medaglia d'Oro all'architettura italiana (Triennale di Milano) (2006)
- Selezionato alla seconda fase del Premio Europeo di Architettura Ugo Rivolta. (2007)
- Primo premio al Concorso per la progettazione di tre edifici per alloggi di edilizia convenzionata, a Monteluze (2007)
- Premio speciale "Design for all" Dedalo Minosse (2011)
- Terzo premio al Concorso a inviti per la progettazione di un Hotel in Piazza Duca d'Aosta a Milano (2012)

Risale al 1905 l'opera di Gordon Craig *Drammi del Silenzio*¹ in cui l'autore rifiuta l'utilizzo della parola in quanto ritenuta insufficiente o addirittura inadeguata e per ciò attori, scena, illuminazione ed ogni altra componente dello spettacolo, concorrono alla definizione dell'azione drammatica.

Il suo ideale di teatro non nasce dunque dal poema, ma semmai dall'azione, dallo spazio, dalla musica, ma anche dagli stati d'animo e dalle suggestioni reali degli individui.

È nella super marionetta, specie di attore artificializzato, antica immagine di origine sacra dalle movenze perfette e dalla bellezza non insediata da emozioni, che Craig vede incarnata l'armonica purezza delle origini: "La super marionetta non competerà con la vita, ma piuttosto andrà oltre. Il suo ideale non sarà la carne e il sangue, ma piuttosto il corpo in catalessi: aspirerà a vestire di una bellezza simile alla morte, pur emanando uno spirito di vita"².

Ma ecco oggi la "super marionetta" SIRI³, ultimissima applicazione per iPhone che risponde "coscientemente" a qualunque domanda le si voglia porre. "SIRI, dimmi, sei maschio o femmina?" E una gentile voce inanimata risponde: "Non so, non mi è stato assegnato un sesso".

Ma chi avrebbe dovuto assegnare un sesso a SIRI? Il regista simile a un dio del Truman Show o qualche altro mago dell'informatica silenziosamente insinuato nelle vite private di tutti noi? E poi perché assegnare un sesso ad una applicazione che pur esprimendo "uno spirito di vita" ha una "bellezza simile alla morte"?

Ma forse proprio a questo tipo di bellezza ci siamo ormai abituati, e così siamo passati, senza neppure accorgercene, dal mondo analogico a quello digitale e inorganico.

"Darsi come una cosa che sente e prendere una cosa che sente, questa è la nuova esperienza che s'impone al sentire contemporaneo..."⁴,

così inizia *Il sex appeal dell'inorganico*, testo epocale di Mario Perniola.

Analogico, e digitale, due termini opposti, come dire animato e inanimato, oppure organico e inorganico. Analogico, sta per analogo. Così ad esempio, in un qualunque strumento di misura, i dati si rappresentano in analogia alla realtà attraverso una certa disposizione dei componenti dello strumento. In un orologio analogico l'orario è descritto dall'angolo della lancetta rispetto ad una posizione di riferimento: il mezzogiorno posto in alto come la posizione del sole alla stessa ora. Anche il cervello umano funziona secondo una logica analogica, esso percepisce, mette a confronto, prende decisioni, interagisce. Funzionare in maniera analogica significa utilizzare regole biologiche, adattarsi, essere flessibili e creativi, ma anche disordinati e imprecisi.

Tutto il contrario di digitale, che utilizza i numeri per garantire una precisione assoluta, ma senza nessun tipo di ragionamento. Il digitale non può sbagliare in quanto sono già predisposte tutte le combinazioni numeriche possibili. Analogico e digitale, due mondi diversi, ma con strette relazioni tra loro: alle carenze dell'analogico sopperisce il digitale e viceversa.

Ed ecco ancora Mario Perniola: "...sembra che le cose e i sensi non si combattano più tra loro, ma abbiano stretto un'alleanza grazie alla quale l'astrazione più distaccata e l'eccitazione più sfrenata sono quasi inseparabili e spesso indistinguibili"⁵. È l'uso sinergico di materiale e immateriale, organico e inorganico, animato e inanimato, reale e virtuale, che produce quella che oggi chiamiamo la realtà aumentata. Con essa ci immergiamo all'interno di realtà sensoriali e spaziali di maggiore intensità rispetto a quelle tradizionali.

Un nuovo scenario di immagini, di sensorialità, di comunicazione, di informazione e di promozione, determina oggi la qualità dello spazio, e il ruolo dell'architettura è sempre

più quello di un semplice supporto fisico. La qualità dello spazio non è più determinata dalla qualità dell'architettura, ma da altri fenomeni, come gli oggetti, la merceologia, le realtà esperienziali, i servizi materiali e immateriali, ma soprattutto la quantità di azioni umane di chi abita i luoghi.

L'architettura non è più una categoria capace di riassumere in sé l'intero senso dello spazio, ma rappresenta soltanto una parte di un più complesso sistema di relazioni, tra soggetti di differente natura, naturali e artificiali, animati e inanimati, reali e virtuali.

In queste nuove ed eterogenee condizioni il progetto di architettura assomiglia sempre più ad un progetto di regia. Una sorta di pratica curatoriale che affida la qualità dello spazio non tanto alle sue caratteristiche architettoniche, quanto alle sue possibilità d'uso: l'accesso ai servizi, lo sfruttamento delle qualità microclimatiche, la rete, i climi sonori, le qualità olfattive e sensoriali in genere, ecc. "Contro l'architettura"⁶ dice Franco La Cecla, e in questo suo monito avvertiamo l'inferiorità dell'architettura se confrontata con la pienezza della quotidianità: degli usi, delle azioni, dei sentimenti. Gli spazi e le cose vogliono uscire dai vincoli delle loro funzioni, vogliono vivere più liberamente. È una specie di contro-storia dell'architettura quella che si potrebbe tracciare, secondo la quale la natura dello spazio abitato non è descritta soltanto dai suoi aspetti fisici, ma da molte altre questioni che non appartengono specificatamente al mondo dell'architettura⁷.

Che Fare⁸

Tra il 24 settembre 2012 e il 3 novembre dello stesso anno con il bando *Che Fare* sono stati raccolti più di 500 progetti definiti di innovazione culturale, che dovevano rispondere ad alcune specifiche prescrizioni: collaborazione e co-produzione, innovazione, scalabilità e riproducibilità, sostenibilità economica e

ambientale, equità, positività dell'impatto sociale, comunicazione.

I progetti sono stati votati dal vasto pubblico della rete e i primi cinque classificati hanno dovuto passare il giudizio di una giuria composta da personalità del mondo della cultura che ha designato il vincitore.

Sono tutti progetti nei quali la cura, o per meglio dire la regia delle azioni che vengono proposte, non esprime in modo diretto la necessità di particolari assetti spaziali, ma di fatto quanto suggerito avviene in spazi dei quali è possibile descrivere le caratteristiche, o addirittura ricercarne progettualmente gli assetti più adatti. Sono spazi dai perimetri circoscritti o aperti, urbani o agresti, racchiusi all'interno di edifici o nelle piazze e strade delle città, ma comprendono anche ogni rete immateriale, da quella dei rapporti sociali a quella del web. Si parla di spazi le cui connotazioni si ricavano più dalle pratiche d'uso che non dalle loro caratteristiche morfologiche o materiche.

Così è per il progetto vincitore *Liberos*: gruppo di lavoro nato nel luglio del 2012, che sostiene una rete sociale voluta da scrittori, editori, librai, biblioteche, associazioni culturali, festival e altri professionisti dell'editoria sarda, che mettono insieme la forza comune delle loro competenze. Per dichiarazione stessa degli autori, *Liberos* è un vero e proprio luogo dove si riflette e si progetta, è un social network on-line dove incontrarsi, partecipare e informarsi sul mondo del libro in Sardegna e non solo.

Espressione spaziale ancora più evidente è quella proposta dal secondo classificato: *La Casa del Quartiere di San Saverio*, che coinvolgendo cittadini, associazioni, gruppi informali, operatori culturali o soggetti del mondo dello spettacolo, promuove l'utilizzo di uno specifico spazio urbano compreso tra edifici abitati, che per l'occasione si trasforma in uno spazio pubblico complesso tra piazza, strada,

slargo e cortile. Ci sono anche servizi, come una caffetteria, una ciclo-officina, un ufficio di co-working, una banca del tempo, sportelli informativi e di ascolto. In questo spazio, aperto e multiculturale, luogo di incrocio di incontro e di scambio, si assiste a spettacoli, si partecipa a corsi, si propongono idee e progetti con il generale obiettivo di promuovere un miglioramento della qualità della vita, dei suoi aspetti culturali e sociali.

Si occupa di spazio anche il progetto *Schermi in Classe* che fonda la sua idea sull'utilizzo di attrezzature appositamente pensate per allestire rapidamente sale cinematografiche temporanee nelle palestre, nella aule magne e nei corridoi delle scuole. L'organizzazione si fonda su un'intensa attività prestrutturata nella quale il sostegno economico avviene attraverso un ampio coinvolgimento, con azioni di crowdsourcing e crowdfunding. Anche in questo caso la cura dell'azione esprime una determinata qualità dello spazio, con vere e proprie trasformazioni degli utilizzi degli ambienti, che da spazi comuni di edifici scolastici si trasformano in sale cinematografiche e in luoghi di spettacolo.

Non è poi così differente il processo trasformativo messo in atto dal progetto *Social Book*, che crea reti sociali e culturali di prossimità attraverso internet, all'interno di quartieri o comuni. Tra gli utenti cittadini e le piccole biblioteche di quartiere si genera una rete di scambio di libri che trasforma ogni spazio privato e non, in uno spazio di lettura inteso come patrimonio comune.

È un'idea di stratificazione di usi che coinvolge significativamente anche *Parco Nomade*, grande parco tematico nella periferia sud-ovest di Roma, che si sovrappone a 40 ettari di campo a destinazione agricola, suggerendo un vasto parco tematico dedicato all'arte contemporanea e alla interazione con l'ambiente. Le balle di fieno o paglia si alternano ai container collocati liberamente in ogni

punto dello spazio. Ogni modulo sarà inteso come laboratorio creativo dove sperimentare idee e dove immaginare nuove opere d'arte: luogo di incontro tra diverse personalità artistiche. La trasportabilità dei container consentirà loro di spostarsi e di viaggiare costituendo sempre paesaggi diversi e nuove relazioni.

Actions: what you can do with the city⁹

Dal 26 novembre del 2008 fino al 19 aprile del 2009 il *Canadian Centre for Architecture* di Montréal e dal 16 ottobre del 2009 al 13 marzo del 2010 la *Graham Foundation for Advanced Students in Belle Arti* di Chicago presentano: *Azioni: Cosa si può fare con la città*. L'idea è quella di mostrare 99 azioni che producano cambiamenti positivi nelle città contemporanee di tutto il mondo.

Sono azioni comuni spinte oltre i loro consueti effetti, generate dalla creatività di architetti, artisti e da gruppi organizzati, presenti in ogni parte del mondo. La sfida è quella di immaginare nuovi modi di usare la città e i suoi spazi, siano essi pubblici o privati, grandi o piccoli, definiti o interstiziali, attraverso invenzioni intraprese da qualunque azione: camminare, giocare, fare uno spettacolo, dilettarsi con il giardinaggio, riciclare, etc. È attraverso le azioni che la città si evolve ed è attraverso di esse che si formano i suoi spazi. I progetti presentati esprimono l'attivismo e il coinvolgimento personale dei suoi ideatori, innescando semi di cambiamento radicale nelle pratiche d'uso della città e nella forma urbana che ne consegue. Sono motori umani di cambiamento che includono ogni professione possibile ed ogni lavoro immaginabile, nonché strati sociali differenti e ogni fascia di età. Dunque, azioni semplici, ma sorprendenti, ideate da architetti, ingegneri, artisti, professori, studenti, operai, impiegati, contadini, pastori, sportivi, pedoni, mangiatori di radici e tantissimi altri, accomunati dall'unico

intento di capire cosa fare per migliorare la vita all'interno delle città.

I progetti non usano gli strumenti tradizionali della pianificazione o dell'architettura, ma si articolano secondo una miriade di idee diverse che vanno dalla produzione di alimenti alla agricoltura urbana, dal riciclaggio all'uso di edifici o tessuti abbandonati, dal gioco all'uso alternativo degli spazi urbani, dal design dell'abbigliamento al come usare gli arredi della città in modo inedito e differenziato.

Nel 2005 a Toronto un gruppo organizzato di cittadini si stufa di aspettare che le autorità municipali diano il via alla costruzione di un adeguato numero di piste ciclabili all'interno della città. È così che ha inizio l'istallazione abusiva di piste ciclabili fai da te, incoraggiando in questo modo molti altri cittadini ad agire in modo deciso contro la cultura dell'auto. A partire da questo momento un gruppo di cittadini travestiti da operai comunali dipinge più di sei chilometri di piste ciclabili sia su strade secondarie che su arterie principali. Inizia una gara di velocità nella quale la municipalità insegue i cittadini cancellando le strisce dipinte, ma il lavoro di questi ultimi è più veloce e l'esperimento ha successo.

Perché subire la violenza dei pianificatori che decidono per te la forma dello spazio in cui vivere, o che concepiscono la città secondo una visione automobile-centrica? A questa domanda risponde con adeguata decisione nel 1993, in Germania, nella città di Kassel, un corteo di 600 persone capeggiato da Gerhard Lang, artista tedesco che indaga da sempre la percezione umana in relazione al paesaggio. Vernice bianca e trenta metri di tappeto nero per costruire una grande pedana di strisce pedonali da spostare di strada in strada, permettono la riappropriazione di brani di spazio urbano da parte dei cittadini. Negli Emirati Arabi Uniti, a Sharjah, nell'ambito della locale Biennale, viene dipinto, in una piazza pubblica, un campo di calcio

contrassegnato da strisce rosse. Agli estremi, come in ogni campo di calcio che si rispetti si piazzano le reti per i goal dei futuri cittadini-giocatori. Poiché i caratteri preesistenti dello spazio non sono stati alterati, comprese le panchine, i cestini e i lampioni stradali, la piazza è diventata uno spazio pubblico mescolato, nel quale convivono usi diversi, dal gioco del calcio alla sosta. Nuovi cittadini-spettatori passano il loro tempo rilassati nel bel mezzo del terreno di gioco a qualunque ora della giornata e della notte.

Il progetto esprime l'idea di una facile e rilassata integrazione tra diverse attività, ed è proprio questo l'intento di Mainer López, l'artista che ha voluto con il suo lavoro interrompere la relazione consueta tra l'architettura dello spazio e il suo uso convenzionale.

Nel 2007 l'amministrazione torinese è riuscita a risparmiare 30.000 euro utilizzando pecore per rasare i prati di tre parchi pubblici della città. La sperimentazione era già avvenuta l'anno prima portando nei parchi un certo numero di mucche, ma poiché questi animali di grosse dimensioni lasciavano alla fine del loro lavoro troppo letame, l'amministrazione ha pensato di riprovare l'anno dopo con le pecore, riportando un grande successo. Certo le strade della città non sono adatte al transito di greggi, ma se il risparmio è tale si potrebbero immaginare per il futuro forme urbane diverse. Per il momento il transito delle pecore è stato risolto interrompendo momentaneamente il traffico veicolare e restituendo per un attimo lo spazio alla natura. Dopo due mesi di lavoro durante i quali gli animali hanno rasato il prato e fertilizzato il terreno, le pecore sono state riportate ai pascoli alpini dai quali erano arrivate.

Ma non è finita, perché la lista è ancora lunga. Si contano casi di utilizzo di interstizi urbani o spartitraffico per la costruzione di parchi pubblici; parchi mobili che si spostano di città in città sui vagoni del treno; si allestiscono

scheletri di edifici abbandonati per risolvere sia pure provvisoriamente il problema della casa di famiglie con necessità; i cassoni dei camion parcheggiati anche per lunghi periodi possono diventare case provvisorie per i senza tetto; lo spazio dei cantieri edili diventa per poco tempo, durante certe fasi non pericolose del lavoro, luogo di spettacoli all'aperto o anche al chiuso. Molte altre sono le idee, ma ciò che le accomuna è uno spregiudicato uso dello spazio al di là di ogni convenzione possibile. Usi in grado di esprimere in modo propositivo proprie specifiche spazialità.

Tracce di sport¹⁰

Tracce di sport intende lo sport come un potenziale fattore di sviluppo sociale, ma anche urbano. Nasce come progetto di ricerca promosso da Elena Donaggio, ricercatrice di Politiche Urbane all'IRS di Milano (Istituto per la Ricerca Sociale) e da Andrea Zorzi, ora giornalista sportivo, ex campione di pallavolo.

Intendere lo sport non solo nella sua dimensione agonistica, ma anche secondo le sue qualità educative e quindi nelle sue pratiche quotidiane, significa riconoscere ad esso la capacità di influire nei processi generativi della città.

L'idea è quella di contrastare quel processo di specializzazione che ha portato lo sport ad essere praticato quasi solo esclusivamente negli spazi specializzati, trascurando la sua antica vocazione che lo vedeva come pratica integrante dello spazio pubblico, o addirittura come elemento in grado di esprimere il significato stesso dello spazio. Fare sport negli spazi della città può rappresentare un "esercizio pratico di cittadinanza"¹¹ capace di esprimere l'essenza stessa dello spazio pubblico in relazione agli assetti fisici che maggiormente ne facilitano la pratica, ripensando al disegno della città come diretta conseguenza delle pratiche che si esercitano in essa.

Molti sono i casi concreti di riappropriazione

dello spazio urbano da parte dello sport che Elena Donaggio e Andrea Zorzi hanno raccolto nella loro intensa attività di ricerca.

Interessante l'esempio di Barcellona dove negli ultimi anni sono stati utilizzati spazi abbandonati o in attesa di edificazione, come luoghi dove praticare legalmente sport di vario tipo, innescando così, in alcuni casi, un positivo processo di recupero e di rigenerazione. O il caso di New York dove la Bryant Park Corporation, associazione nata con lo scopo di riqualificare il parco storico ormai profondamente degradato a partire dagli anni Settanta, organizza quotidianamente eventi di intrattenimento all'aria aperta, dalle lezioni di ginnastica alla scherma, dallo yoga alla giocoleria.

Ma anche il caso del Comune di Parigi che organizza da tempo sessioni libere dedicate alla ginnastica, al *jogging* e al gioco, per la riscoperta della relazione tra sport e natura.

Ancora più naturale è la pratica della *Green Gym*, una ginnastica a contatto con la vegetazione praticata nel Regno Unito, che sotto la guida di istruttori specializzati unisce gruppi di persone di varia età nell'attività di vangare, zappare, rastrellare, ecc.

Tutte le esperienze descritte ci portano a domandarci quanto lo spazio influenzi l'uso, o al contrario, quanto le azioni compiute coinvolgano i processi di trasformazione dello spazio. E non è questa la solita riproposizione di origine funzionalista del fatto che forma e funzione abbiano una qualche relazione.

La città del XXI secolo si esplicita superando i propri caratteri fisici, esprimendosi attraverso architetture, che sia pure nella loro ricerca di espressività, dimostrano una forte genericità. Sono architetture paradossalmente anti-spaziali, che più sovente fanno da sfondo ad una infinita serie di usi diversi che si modificano progressivamente nel tempo. Ne consegue un basso grado di identità funzionale degli

spazi a favore di più ampie e innovative possibilità d'uso. In queste condizioni il progetto si adatta con maggior duttilità al contesto urbano, anziché vincolarsi ad un sistema di assunti teorici e preconcepi. Passiamo allora dalla strategia del "master plan" ad una nuova strategia che potremmo definire situazionale e policentrica.

Possiamo parlare del progetto urbano come di un *work in progress* (o in *process*) e della città come di un fenomeno inclusivo, in continuo movimento, fatto di esseri umani, azioni e cose, ma anche di immagini, di esperienze e di sistemi comunicativi. Quindi di cose e di azioni, di spazio e di tempo. Seguendo questa logica, la ricerca della forma degli spazi della città si sposta verso la ricerca delle possibilità d'uso degli spazi della città.

È il superamento del modello razionalista secondo il quale ad una certa forma dell'edificio corrisponde una determinata funzione e oggi, l'uso dello spazio, sembra essere molto più pressante rispetto a questo semplice assunto. L'architettura da sola non riesce più a dare risposte sufficienti e lo spazio abitato, per essere tale, deve possedere dotazioni che vanno ben oltre i consueti caratteri fisici, formali e materici. Esso deve esprimersi secondo differenti livelli, da quelli funzionali a quelli psichici, da quelli fisici a quelli percettivi, da quelli tecnologici a quelli sensoriali.

Si potrebbe aggiungere che oggi chiediamo allo spazio di essere molto più prestazionale e performativo rispetto a prima. Conseguentemente è cambiata, nella nostra visione, l'idea di spazio e molto probabilmente le tecnologie hanno avuto un ruolo importante nel determinare questa evoluzione. Possiamo progettare spazi come bolle climatiche svincolate dalle stagioni e dalla geografia dei luoghi; i requisiti acustici degli edifici e le tecnologie di propagazione del suono ci permettono di estraniarci dal contesto o di avvalerci di ascolti diversificati all'interno dello stesso

ambiente; la robotizzazione ci consente un elevato risparmio di energia e una differente organizzazione dei percorsi; l'informatizzazione ha prodotto spazi ibridi dove è possibile sovrapporre differenti usi superando il concetto di mono-funzionalità; la domotica ci fa essere in più luoghi contemporaneamente, comandando a distanza i più svariati apparati della nostra casa o del nostro luogo di lavoro; infine i nuovi mezzi di informazione e di comunicazione collegano i nostri spazi abitati con il resto del mondo producendo un singolare effetto di annullamento delle distanze. Ma oltre alle tecnologie, ciò che sicuramente è cambiato è il nostro modo di stare nello spazio, in altre parole di abitarlo. In un certo senso, oggi siamo in grado di portarci appresso lo spazio intimo del nostro abitare, spostandoci da un lato all'altro del pianeta senza perdere, in parte o del tutto, le nostre abitudini. Possiamo connetterci con i soliti luoghi e con le solite persone ovunque noi siamo e non più soltanto parlando, ma addirittura portandoci virtualmente dentro ogni spazio possibile. Possiamo anche svolgere moltissime delle nostre attività da lontano senza che se ne modifichino i caratteri. Sembra dunque che i luoghi nei quali svolgiamo le azioni della nostra vita siano diventati quasi ininfluenti rispetto all'importanza delle azioni.

È cambiato il senso di appartenenza ai luoghi, che al di là di comprensibili affezioni, non gioca lo stesso ruolo di prima. È l'evidente effetto di un processo di globalizzazione, che al di là dei suoi effetti politici o sociali, che possono essere anche considerati molto negativamente, produce in modo inevitabile un particolare senso di appartenenza a molti altri luoghi, oltre i soliti delle nostre abitudini. Gli stessi marchi, le stesse merceologie, le stesse forme spaziali, gli stessi strumenti, e molte altre cose si ripetono da un luogo all'altro della terra consentendoci di riconoscerci in esse e negli spazi da esse decritti. Un

singolare senso di appartenenza ci avvolge, quasi rassicurandoci, all'interno di alcuni spazi ripetuti a New York come a Milano, a Tokyo come a Londra.

Il fenomeno, sia pure in fase evolutiva e pertanto non perfettamente afferrabile, si evidenzia per alcuni suoi aspetti, sia nello spazio privato domestico, che il quello pubblico. Lo spazio domestico si caratterizza spesso, solo per citare un caso, per una certa ripetizione di una componentistica di marca che si ripropone inalterata in differenti contesti. Ad esempio, gli arredi mobili riferiti ad alcune marche che esportano i loro prodotti in differenti luoghi del mondo. Ma anche lo spazio pubblico risente spesso di un fenomeno di ripetizione, che si esplica, ad esempio, in modo evidente nelle espressioni pubblicitarie, dalla strada al grande magazzino, nelle tipologie spaziali dove si vendono alcuni marchi di moda, o perfino nelle cifre formali delle opere delle archi-star, di carattere internazionale e ormai comunemente riconosciute, che dispensano le loro forme in giro per il mondo.

Tutto induce a farci pensare che lo spazio in quanto tale non sia più il vero elemento caratterizzante, ma altri fattori concorrano in modo significativo alla sua realizzazione e al giudizio che ne possiamo dare.

Questo nuovo tipo di spazio è sicuramente meno oggettivo e più soggettivo. Non è sicuramente tipologico, anzi accetta continui mutamenti dei suoi caratteri, che sono eterogenei e multidisciplinari. È imperfetto e mai veramente concluso, pertanto non esprime una forma finita, ma al contrario accetta l'indeterminatezza e la reversibilità come condizioni fondative. Parliamo più di processi formativi che non di una vera e propria progettazione e pertanto, difficilmente questo tipo di spazio potrà essere descritto da codici riferiti esclusivamente all'architettura. Anche lo spazio pubblico è diventato un attributo provvisorio, non tanto legato alle qualità

formali, quanto alle condizioni d'uso che si vengono di volta i volta a determinare.

Cambia così il concetto di luogo, che trova nel vocabolo anglosassone di "location" un evidente spostamento del suo senso più originario, da luogo fisico a spazio significativo i cui caratteri non si evidenziano più attraverso la sola forma fisica, ma attraverso criteri d'uso pubblicamente riconosciuti e accettati. Un luogo è tale se in esso riconosciamo la possibilità di svolgere in modo significativo determinate azioni, se esso comunica anche in modo astratto un qualche significato parallelo: una specie di slogan o di titolazione autonoma che può anche cambiare nel tempo. L'instabilità della location si sostituisce alla permanenza e alla sacralità del luogo. Così, possiamo sostenere che uno spazio è adatto a contenere il design, un altro è più adatto alla moda, oppure una ex fabbrica è ora una location per l'arte, per lo spettacolo o per eventi a rotazione e che tutto questo potrà cambiare a seconda delle condizioni che di volta in volta si possono determinare.

Alla attività di costruzione vera e propria si affianca una attività di regia di singole scene che fanno dello spazio abitato un luogo complesso, eterogeneo e in continua mutazione. È una visione del progetto più globale, che si potrebbe definire cosmologica¹² e che mira ad una nuova prospettiva dove tutto è interconnesso. Se da tempo ormai parliamo di smart-city¹³, per orientarsi all'interno dell'odierna complessità, anche l'osservatore deve essere più smart, vale a dire più scaltro e disincantato, utilizzando molteplici livelli di cognizione, secondo una fitta rete che incrocia livelli diversi dello spazio, da quello fisico a quello astratto, da quello tattile a quello sensoriale. Dice Italo Rota a questo proposito: "...qualità trascurate dal razionalismo come il colore, le sensazioni climatiche, la decorazione, le qualità olfattive e l'acustica sono oggi variabili decisive dell'equazione progettuale

ed immettono l'uomo nello spazio dell'abitare secondo regole che non sono quelle della vecchia ergonomia¹⁴.

Dunque una diversa attenzione nei confronti dell'uomo inteso come soggetto presente con il corpo, ma anche con la mente e con lo spirito.

Una nuova realtà performativa, ampia e inclusiva, investe oggi la città contemporanea. Spazio tempo e azione, i caratteri tipici dello spettacolo, concorrono oggi alla formazione degli spazi della città che diventano luoghi drammaturgici in continua mutazione. In questi luoghi non si fa spettacolo, ma sono essi stessi una forma particolare di spettacolo in grado di mescolarsi a tutte le altre realtà¹⁵. E non dobbiamo considerare lo spettacolo come un'eccezione o una particolare condizione d'uso di certi spazi della città, al contrario, esso è il risultato di una completa totalità e inclusività di questioni, insinuate nel quotidiano della città e nella nostra vita di ogni giorno. Possiamo parlare di una drammaturgia dello spazio urbano che tutto comprende, dove a differenza della drammaturgia tradizionale, in stretta relazione con la narrazione teatrale, la scena è posta come condizione a priori e la drammaturgia diventa caratteristica peculiare dello spazio.

Note

1. Il primo scritto di Gordon Craig, *The art of the Theatre*, fu pubblicato nel 1905. Già qui compaiono i suoi temi fondamentali, che a partire dal 1908 si esprimeranno con ancora maggiore incisività nella rivista da lui fondata e diretta, *The Mask*. I principi base della sua poetica si fondano su una forte opposizione ad ogni forma di realismo rivendicando l'autonomia espressiva del linguaggio teatrale. Influenzato dalla cultura simbolista, Craig sostiene che la scena debba interpretare il significato del testo traducendolo nelle forme, nelle linee, nei colori e nelle luci, eliminando ogni elemento realistico e descrittivo. È in questo periodo e all'interno di queste riflessioni che Craig elabora i *Drammi del silenzio*.
2. Ferruccio Marotti (a cura di), 1971. *Edward Gordon Craig: Il mio teatro*. Milano: Feltrinelli. 51.
3. Così sta scritto nella pagina pubblicitaria di Apple riguardo a Siri: "Siri è l'assistente intelligente che ti aiuta in quel che fai: ti basta chiederlo a voce. Ti permette di usare la voce per inviare messaggi, fissare appuntamenti, telefonare e molto altro. Ma non è come quei software di riconoscimento vocale che ti obbligano a usare parole chiave e comandi specifici: Siri ti capisce quando parli con naturalezza, e fa domande se ha bisogno di più informazioni per completare una richiesta. Siri è disponibile su iPhone 5, iPhone 4S, iPad (terza generazione) e iPod touch (quinta generazione).
4. Mario Perniola, 1994. *Il sex appeal dell'inorganico*. Torino: Einaudi. 3.
5. *Ibidem*.
6. Cfr. Franco La Cecla, 2008. *Contro l'architettura*. Torino: Bollati Boringhieri.
7. Cfr. Franco La Cecla, 2011. *Mente locale*. Milano: Elèuthera.
8. [www.che-fare.com]
9. [cca-actions.org]
10. [www.traccedisport.com]
11. Cfr. Elena Donaggio e Andrea Zorzi, 2013. "Vita attiva, sport, città e spazio pubblico". In: *Territorio* n. 65. 139-146.
12. Cfr. Italo Rota, 2012. *Cosmologia portatile*. Milano: Quodlibet Abitare.
13. Solo a titolo esemplificativo segnalo la ricerca che Carlo Ratti conduce a proposito delle "Smart-City". Ad esempio cfr. Carlo Ratti, 2010. "Tecnologia: urbanistica, gli scenari del XXI secolo". In: *L'Espresso*. 21 Gennaio.
14. Conversazione tra Luca Molinari e Italo Rota. In: Italo Rota, 2008. *Project, Works, Visions 1997-2007*. Milano: Skira. 75.
15. Cfr. Pierluigi Salvadeo, 2009. *Abitare lo spettacolo*. Milano: Maggoli.



La città evento

Lucio Altarelli

Le analisi demografiche attestano che nel 2007, esattamente il 23 Maggio, la popolazione che vive in città ha superato quella che vive nei borghi, nei territori diffusi o in campagna. Questo dato, nella sua essenzialità, rafforza quell'immaginario collettivo che guarda alla città come luogo prevalente del vivere e, conseguentemente, come osservatorio ideale delle tendenze, linguaggi e contraddizioni che agitano i paesaggi metropolitani.

La città contemporanea è, quindi, una città affollata, luogo di piazze, di architetture, di monumenti e, nello stesso tempo, teatro della fisicità di corpi che abitano e si rapportano con questi spazi, stabilendo con essi diverse relazioni di senso. Le commistioni di corpi e spazi urbani, di *urbs* e di *civitas*, determinano l'identità della città contemporanea, marcadone, al contempo, la sua distanza dalle forme del passato.

L'iconografia cinquecentesca, celebrata in maniera esemplare nelle diverse raffigurazioni di città ideali attribuite al Laurana, stabilisce il primato dell'architettura attraverso la rappresentazione di una scena urbana sostanzialmente disabitata. L'unica presenza umana è quella *implicita*, non rappresentata, dell'osservatore che guarda la *prospettiva come forma simbolica* fuori campo, dall'esterno del quadro. Nei primi del Novecento la Metafisica, nelle assolate *Piazze d'Italia* e nelle *Muse inquietanti* del passato, raffigura nuovamente un paesaggio spoglio: all'ombra di portici e stazioni, di torri e ciminiere, le rade presenze umane, quando compaiono, hanno un ruolo del tutto secondario e

Startt, *Whatami*, progetto vincitore Young Architects Program, MAXXI, Roma, 2011.
Foto ©Lucio Altarelli

soccombente rispetto all'autorità della Storia e alle mute presenze urbane.

Negli anni Sessanta, la Pop Art celebra una città affollata dagli oggetti della produzione industriale che saturano sia lo spazio fisico che l'immaginario collettivo. Come nel celebre collage di Richard Hamilton, *Just what is it that makes today's home so different so appealing?*, la rivoluzione degli oggetti stabilisce un rapporto di ambivalenza fra soggetto ed oggetto, fra uomini e cose, rappresentati come un indistinguibile tutt'uno.

La città contemporanea, e in particolare quella europea, celebra l'insieme di corpi e spazi urbani come sovrimpressioni di natura e artificio, di presente e passato, di durata ed istantaneità. Temi che trovano un significativo riscontro in alcune opere contemporanee, come nelle *performance* di Spencer Tunik e Vanessa Beecroft.

L'americano Tunik affolla noti contesti urbani, dalla Muraglia cinese a piazza Navona, di innumerevoli corpi nudi con il concorso di volontari, arruolati attraverso i *social network*.

L'italiana Beecroft sensibilizza spazi architettonici, generalmente interni, attraverso la presenza di corpi nudi o in uniforme. Entrambi questi artisti guardano al palinsesto di corpi e spazi urbani come ad una figura rappresentativa della contemporaneità.

Storicamente, da sempre, le strade, le piazze e i luoghi del collettivo urbano, soprattutto in Italia, rappresentano lo scenario privilegiato di eventi alternativamente religiosi o laici. L'ostensione del Santo, le processioni liturgiche e le vie *crucis*, da un lato, le feste in maschera del carnevale, le macchine da *quarantore* del Barocco e le celebrazioni di personalità politiche, dall'altro, configurano una sorta di *teatralizzazione* dello spazio pubblico.

Tuttavia l'evento assume nella città contemporanea un ruolo parossistico, accentuato da diversi fattori. Nell'attuale società dello spettacolo, l'evento rappresenta la regola piuttosto che l'eccezione: non attende particolari ricorrenze, ma fa parte dell'ordinaria amministrazione, attiene al quotidiano e alla sua eventuale *invenzione*, come quella descritta da Michel De Certeau.¹

Un elemento che rafforza il tema dell'evento, come valore identitario della città contemporanea, è legato ad una diffusa *esternalizzazione* nello spazio pubblico di attività precedentemente confinate nell'*interieur* di singole tipologie. Rispetto a pratiche stanziali, di natura privata si eleggono frequentazioni dinamiche e rapsodiche dello spazio pubblico.

Nella condizione postmoderna si abitano più città che case: lo spazio pubblico crea e soddisfa quei processi di appartenenza e di identificazione che erano relegati, in maniera prevalente, nell'intimità della



Paolo Miccichè
(ideazione e visual
direction), Romagnificat
2010/Natale di Roma.
Foto ©Paolo Miccichè

sfera domestica. Come in un quadro di Magritte, le madie, i comò, le credenze e gli armadi della trascorsa civiltà contadina escono dal recinto della stanza e trasmigrano nei cieli dello spazio pubblico.

L'arte contemporanea invade strade, aree archeologiche, parchi e aree dismesse, uscendo dal chiuso di musei e gallerie. In quanto *mu-seo fuori dal museo*, la Public Art stabilisce significativi cortocircuiti tra spazio urbano e spettatori, questi ultimi chiamati ad un ruolo "attoriale". L'arte in piazza determina una singolare triangolazione tra pubblico ed artista attraverso il medium dello spazio pubblico inteso come spazio condiviso e reciprocamente reinterpretato. *Luci d'artista, Arte in piazza, Lumin-Aria e Luce di pietra*, rappresentano le diverse forme di un'arte che a Torino, Napoli e Roma, dà spettacolo, coinvolgendo un pubblico che non è più quello selezionato che frequenta abitualmente gallerie e musei.

L'immaginario cinematografico non è più circoscritto nel buio delle sale, ma emigra su edifici, palazzi e monumenti attraverso l'estetica proiettiva di *sunlight, videowall*, schermi digitali e superfici interattive che si sovrappongono alle loro facciate. Le azioni di video artisti e di



light-designer danno luogo a questo *Nuovo Cinema Paradiso* che aggiorna il lascito delle ombre del cinema dei fratelli Lumière sui nuovi distretti dell'elettronica, coinvolgendo la città tutta e il suo potenziale immaginario. Le stesse azioni teatrali, emancipandosi dalla scena dipinta e dal golfo mistico delle tipologie tradizionali, invadono a loro volta spazi urbani, aree industriali e siti archeologici, interpretandoli come scena attiva e come veicolo dell'immaginario collettivo.

In questo teatro fuori dal teatro, la città, con i suoi luoghi e le sue suggestioni, assume il valore di un vero e proprio testo, collocandosi oltre la dimensione di semplice fondale. Anche il teatro contemporaneo guarda allo spazio pubblico come luogo in cui sperimentare diverse forme d'interrelazione tra corpi e città, tra *performance* e architetture, tra pubblico ed attori. Il teatro di strada interpreta la città come spazio liquido, da attraversare linearmente o per successive stazioni poste tra loro in sequenze spazio-temporali.

In Italia l'associazione *Perypezye Urbane* lavora a Bologna nello spettacolo *Asfalti*: i ballerini e i coreografi usano strade e parcheggi come set teatrali. Le loro *performance*, una volta registrate su dvd, vengono esposte in mostre e installazioni urbane.

Il *Festival internazionale del teatro in piazza* di Santarcangelo di Romagna, il *Napoli Teatro Festival*, il *Festival del teatro di scena ed urbano* di Mantova e altre manifestazioni come *Roma in scena*, *l'Effetto Venezia* di Livorno, che anima i fossi medicei della città, e il *Teatro a corte*, che in Piemonte coinvolge sette dimore sabaude, rispondono, nel

Paolo Miccichè (ideazione e visual direction),
Romagnificat 2010, Natale di Roma.
Foto ©Paolo Miccichè

loro insieme, ad una comune volontà di relazionare spazi urbani ed eventi, legati, quest'ultimi, alla danza, alla musica, al teatro e, a volte, anche al cibo, come nello spettacolo *La bonne voie/La banquet* allestito nel Castello di Pollenzo dalla compagnia francese *Ilotopie*: in questa dimora sabauda un pubblico di spettatori/commensali viene servito a tavola da attori/inservienti in abiti e maschere zoomorfe del Settecento, collocati al centro di due lunghi banchetti contrapposti.

Coinvolgendo una molteplicità di strade e di contesti urbani, queste azioni individuano le mappe di una nuova geografia dello spettacolo che rileggono quelle della città esistente, riconducendo al tempo presente i luoghi della storia e della memoria.

Su un altro versante si colloca il *teatro dei luoghi* che si basa su un'idea di radicamento. Il *teatro dei luoghi* non è la semplice trasposizione all'esterno, *en plein air*, di un'opera, ma è il luogo stesso che, sensibilizzato dall'azione artistica, diventa testo oltre che scena; fondendo, in un unico palinsesto, presenza dell'artista, testo letterario e interpretazione del contesto urbano.

Il *teatro dei luoghi* contempla diversi ambiti: dalla presenza attiva di attori fino alla scena abitata unicamente dalle proiezioni di immagini o da semplici suoni. Inoltre, parimenti, il *teatro dei luoghi* abbraccia diversi linguaggi: da quello colto, espresso da Fabrizio Crisafulli con la sua *Luce attiva*, fino a quello più ludico dei *Wall dancers*, metà acrobati e metà danzatori, che durante la manifestazione *Roma in scena* volleggiano sulle facciate di *Palazzo Braschi* e dell'*Ara Pacis*.

Le tipologie tradizionali del museo, del cinema e del teatro partecipano a questo comune movimento di dispersione nella permeabilità dello spazio urbano. Se, come afferma Maurizio Ferraris, il postmoderno è "*l'Età dell'Evento*"², la città contemporanea è, a sua volta, la città dell'evento, luogo di apparizioni e di rapide cancellazioni, di allestimenti ed installazioni, di raduni ed esibizioni. Se la città degli anni Sessanta, a seguito del *boom* economico, rappresenta il luogo del consumo e della produzione di oggetti, la città del presente produce eventi, diventando essa stessa città evento, nei suoi usi e linguaggi. Come attrattore di presenze e come elemento di coinvolgimento dei media, l'evento entra a pieno titolo nel marketing urbano come elemento che, assieme ad altri, concorre a determinare l'attrazione o meno di una metropoli, decretandone il suo successo o declino nella competizione globale. L'evento rappresenta, inoltre, quello che Achille Varzi definisce "il punto di riferimento imprescindibile nel nostro quotidiano commercio col mondo"³. Nel loro insieme gli eventi agiscono come un esoscheletro che si stratifica sugli edifici e sui monumenti della città esistente, modificandola nel profondo. La presenza evanescente ed impermanente degli eventi, agendo sulla

pelle della città esistente, l'ha trasformata senza ricorrere a più intrusive operazioni chirurgiche, operando, per citare Giorgio Agamben, come "un momento che cambia integralmente il mondo lasciandolo quasi intatto"⁴.

Nella città evento convivono atteggiamenti di diversa natura. Alcuni eventi sono legati alla ricorsività: le partite di calcio, i campionati, i carri del carnevale, le feste dei lavoratori del 1° maggio, le notti bianche, le corse dei tori nelle strade di Pamplona o i *castells* della Catalogna, le piramidi umane dichiarate recentemente dall'Unesco patrimonio dell'Umanità, hanno una loro ciclicità sia rituale che temporale, fissata dalle scadenze del calendario.

Altri eventi, sia pure di massa, puntano invece ad azioni irripetibili, di stampo situazionista, in deroga all'eterno ritorno dell'eguale. Si tratta di azioni più immaginifiche che cercano modalità dello stare insieme, diverse dall'anonimato della folla, ricorrendo spesso alle pratiche di *flash mob*. Alla mancanza di rappresentatività sociale, propria della condizione postmoderna, si sofferisce con la fascinazione di riti di gruppo che promuovono appartenenze provvisorie, da consumarsi nell'istantaneità del momento: oggi sono qui, tra voi e con voi, domani si vedrà. Questi appuntamenti vengono promossi da persone che aspirano al ruolo di protagonisti della scena urbana e che guardano la città come un meraviglioso urbano da intensificare attraverso l'uso alternativo dello spazio pubblico. Si inscrivono in questo ambito alcune iniziative di creatività metropolitana che agiscono nello spazio permeabile della città attraverso la condivisione di un evento: sia esso festa, semplice raduno, oppure mobilitazione sociale o protesta. Molti di questi accadimenti che si svolgono nei luoghi del collettivo urbano, sono preceduti dalle pratiche immateriali della rete: ci si ritrova in luoghi fisici attraverso messaggi sms o dopo essersi incontrati su Twitter o Facebook.

In molte città si organizzano colazioni all'aperto nelle quali l'allineamento dei tavoli, snodandosi lungo strade, parchi ed aree verdi, assume le forme di un'opera di Land Art. Tramite il web ci si vede nei *Pop up store*, negozi temporanei che occupano edifici dismessi e che poi emigrano in altri contesti, altrettanto provvisori. Ci si incontra per prendere un aperitivo collettivo, seguendo la moda introdotta a Marsiglia con l'*Apero gèant*, oppure una *Twitter-pizza* o per assistere ad una promozione diffusa via sms. Si arriva in posti prefissati vestiti come i personaggi dei fumetti o delle saghe cinematografiche, popolando le strade urbane di Manga, di Principesse Leila, di Han Solo e di Darth Fener.

A Toronto lo *Streetcar Party* organizza feste a bordo di tram. I gruppi di *Pillow Fighth Club* si riuniscono in strade e piazze concordate per



Rafael Lozano Hemmer,
Body Movies, Rotterdam,
2001. www.lozano-hemmer.com

ingaggiare scontri con cuscini di tutte le forme e colori. La mattina del giorno dopo, intere zone di New York, Londra, Toronto, San Francisco, Madrid e Milano si svegliano ricoperte da una strato nevoso di piume. Gli *Street Wars Killers* vanno a caccia della vittima designata, identificata da una foto segnaletica fornita a tutti i partecipanti, armati di pistole a spruzzo e di sangue finto. A Londra la comunità dal *Mobile Clubbing* organizza party per strada: si balla negli atri delle stazioni, nei parcheggi e nelle piazze. Ognuno dei componenti balla, però, da solo, per conto proprio. Ciascuno con i propri passi e seguendo esclusivamente i ritmi del proprio iPod.

Il *Train Bombing* costituisce l'incursione metropolitana da parte dei GRL (*Graffiti Research Lab*), un gruppo di *writers* elettronici che, in occasione del festival *Ars Electronica* di Linz, in Austria, lanciano particolari led magnetici sulle fiancate dei tram in corsa, coinvolgendo mezzi di trasporto, utenti e luoghi della città in una inedita performance urbana. I passeggeri diventano parte del gioco, proprio in quanto presenze inconsapevoli di ciò che avviene all'esterno del tram⁵.

Al di là dei giudizi che si possono dare di queste, come di altre analoghe iniziative, quello che va sottolineato è che queste appropriazioni dello spazio pubblico avvengono attraverso la rete dei *social network* e degli sms. Alla invisibilità della rete corrisponde la fisicità di raduni e colazioni collettive che mettono in tensione vuoti urbani e presenze, come nelle *performance* artistiche di Spencer Tunik e di Vanessa Beecroft. Nell'era dell'elettronica la fisicità di corpi e di

architetture si sovrappone all'invisibilità della rete determinando un unico palinsesto.

Anche nel campo della pubblicità, sismografo sensibile della contemporaneità, si registrano strategie che favoriscono pratiche attive su quelle meramente persuasive, dove l'utente non è solo un consumatore da bombardare con campagne paramilitari. Il diffondersi delle pratiche interattive e della comunicazione spontanea rende la generazione di Google più critica nei confronti della pubblicità e dei mass media tradizionali.

Un'alternativa alla pubblicità impositiva è già in corso e passa attraverso un maggiore coinvolgimento dell'utente. Reso possibile dalle risorse dei *new media* che, attraverso internet e il web, favoriscono pratiche attive su quelle persuasive, attivando meccanismi di *low profile* alternativi alla pubblicità *packaging*. È la strada indicata dalla giornalista Arianna Huffington. Ospite di un dibattito sulla cultura Pop, alla domanda "come può fare la pubblicità ad essere interessante, invece di essere ciò che interrompe le cose interessanti", risponde in questo modo: "Il pubblico chiede interattività, vuole partecipare, chiede spazio. La pubblicità tradizionale non crea dialogo, parla da sola e non c'è possibilità di interazione. La pubblicità del futuro, quella dei nuovi media, sarà quella in cui il pubblico potrà partecipare"⁶.

Gli operatori più innovativi ed accorti dell'*advertising* sono quelli che fanno leva sul coinvolgimento del pubblico, puntando sulla provocazione, sul gioco e sull'ironia. Facendo intravedere nuove forme di relazione tra città e comunicazione. In questo contesto piazze e monumenti non sono visti come mero supporto delle insegne *over size* di Benetton, di Prada, di Calvin Klein e di Dior. Certo gli obiettivi di queste campagne non sono innocenti, si tratta pur sempre di vendere prodotti. Cambiano, però, i linguaggi ed i modi d'uso dello spazio urbano.

Alcuni interventi di *guerriglia marketing*, puntano ad un coinvolgimento diretto ed emozionale del pubblico: "Ehi, tu, vicino al finestrino, annoiato? Scomodo? La prossima volta, vola con Virgin Airways". Questa maxi-scritta compare ai margini delle piste di atterraggio di vari aeroporti americani. A Bruxelles le saracinesche di negozi che hanno cessato l'attività fanno da supporto alla scritta "*Trasferito su eBay*", noto portale di vendite *on-line*. A New York un braccio sporgente dal portabagagli di alcuni taxi reclamizza il *serial* televisivo *Sopranos* incentrato sulle vicende di una famiglia di mafiosi italo-americani. Bicchieri dimenticati sul tetto di alcune macchine fanno, invece, pubblicità a Starbucks, catena americana di caffetterie *take-away*.

Numerosi gli esempi di concettualizzazione della comunicazione attuati attraverso i dispositivi di *viral marketing* e di *open source*. Tra

questi, la promozione del *tv color* Bravia della Sony per la quale sono state lanciate 250.000 palline di plastica colorate in una strada di San Francisco, palline che simboleggiavano altrettanti pixel. Gli abitanti del quartiere hanno filmato la spettacolarità dell'evento e hanno spedito i filmati su internet, creando un *open source marketing* che ha anticipato lo spot ufficiale del video.

La Nike ha invitato i propri clienti a riprendersi con i telefonini mentre indossavano le scarpe. Usando il materiale così ottenuto per i propri spot televisivi e riciclandolo, successivamente, su un sito web. La Jones Soda, produttrice di bibite analcoliche, non potendo competere con i colossi della Coca-Cola e della Pepsi, ha delegato il *packaging* ai propri clienti: le etichette delle bottiglie presentano una selezione di foto inviate *on-line* dai consumatori-autori, accompagnate dal loro nome e dalla relativa città di provenienza.

La città evento è suscettibile di diverse interpretazioni, al pari di altre contrastate categorie della contemporaneità; tuttavia, al di là delle valutazioni di merito, spesso viziate da pregiudiziali ideologiche, è innegabile il suo radicamento nella città contemporanea. La figura debole, ma pervasiva degli eventi ha prodotto una modificazione forte della città contemporanea, più degli strumenti di previsione urbana caratterizzati dai tempi di lunga durata, come i piani, e, quindi, largamente ineffettuali; più, inoltre, della mitologia delle grandi mappe e narrazioni del Moderno che, come ricorda François Lyotard, non abitano più i tempi della postmodernità⁷.

Come tale, la città evento apre a nuove prospettive che devono essere colte da quanti si occupano, anche a livello progettuale e gestionale, dei centri urbani. Molti sono gli studi, le analisi e i convegni legati a questo tema. Possiamo rilanciare ulteriormente l'argomento, oppure, più prosaicamente limitarci a chiedere: dov'è la festa?

Note

1. Michel de Certeau, 2001. *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Edizioni Lavoro. (ed. orig. francese 1990).
2. Cfr. Maurizio Ferraris, 2010. "La società dell'Evento". In: *La Repubblica*, 4 dicembre.
3. Achille Varzi, 2006. *Parole, oggetti, eventi e altri argomenti di metafisica*. Roma: Carocci Editore.
4. Giorgio Agamben, 1990. *Glosse in margine ai Commentari sulla società dello spettacolo*. Milano: SugarCo.
5. Cfr. Lucio Altarelli, Romolo Ottaviani (a cura di), 2007. *Il sublime urbano. Architettura e new media*. Roma: Gruppo Mancosu.
6. Gabriele Di Matteo, 2006. "La pubblicità del futuro è molto virale". In: *La Repubblica (Affari e Finanza)* 3 luglio.
7. Jean-François Lyotard, 1979. *La condition postmoderne*. Paris: Minuit.



La nuova scena urbana

Giandomenico Amendola

La città si avvia a diventare, tutta e sempre, un palcoscenico. In questa direzione la spingono esigenze di sviluppo e di mercato ma soprattutto la domanda della gente. Nella nuova domanda sociale di città un posto preminente è occupato, infatti, dalla città spettacolo di cui è momento anche la città evento. Questa città, in cui confluiscono, mescolandosi, sovrapponendosi e impastandosi, consumi, spettacolo, eventi e cultura del display, sta, in progressione, diventando l'essenza stessa dell'urbanità.

La città spettacolo, intesa come sistema in cui si muovono attori e spettatori scambiandosi continuamente i ruoli, ruota intorno alla propria scena fisica. La città fisica è la ribalta su cui si spiega lo spettacolo urbano anche se è difficile scorgerla con precisione perché essa non è neppure pensabile senza la gente (attori o spettatori) che la calca. Lewis Mumford parlando della città barocca scriveva, pensando forse a Bernini, che le statue che arricchivano piazze, chiese e palazzi sembravano umane ma che, nello stesso tempo, le persone erano pensate come statue, in quanto elementi costitutivi del paesaggio urbano. Nella città contemporanea, non casualmente definita neo barocca, le persone che la vivono riprendono su di sé l'etimo greco, secondo cui persona significa maschera, e in quanto attori interpretano sulla scena della città le cento rappresentazioni di cui vive la metropoli contemporanea.

Un ruolo importante nello spettacolo urbano contemporaneo ed in particolare nella sua scena è affidato all'architettura. Se gli edifici



devono soddisfare i bisogni, l'architettura deve incontrare i desideri. Suoi nuovi compiti sono risaltare, segnare il paesaggio urbano, piacere. Gli edifici iconici arricchiscono di significati la nuova scena urbana e non sono più, come affermava Benjamin, opere d'arte fruitive in condizioni di distrazione. Il loro principale compito, sottolineato dalla affascinante diversità di ogni edificio, è quello di essere osservati. Non importa che piacciono o meno; ciò che è cruciale è che le architetture siano visibili ed osservate. L'architettura è spettacolo, l'intenzionalità scenica, che è una costante, ancorché carsica, nella città moderna è immediatamente percepibile.

Non solo gli edifici ma gli stessi architetti devono essere elementi dello spettacolo urbano. Gli *archistar*, attori della scena mondiale e protagonisti dell'estetizzazione della vita quotidiana, sono altrettanti landmark della città scena.

La forma estrema ed iconica della città spettacolo è l'evento in cui la città proietta se stessa ed i propri protagonisti sulla scena mondiale.

La città come spettacolo, dove ciascuno possa immergersi e diventare simultaneamente attore e spettatore, è oggetto di una diffusa domanda sociale. L'urbanità contemporanea risiede, infatti, in larga misura nello spettacolo urbano sia esso esplicito ed enfatizzato nella forma estrema dell'evento o del mega evento sia esso incorporato nella quotidianità dello shopping o del tempo libero.

La città fordista, macchina efficiente dell'abitare collettivo fondata sullo *zoning* e sull'ottimizzazione delle funzioni, sembra ormai un

New York, Guggenheim
Museum, Frank Loyd
Wright, 1959.

Foto ©Pierluigi Salvadeo

lontano ricordo anche se dal suo trionfo è passato poco più di un quarto di secolo. La lettura di New York, come adrenalinica *Delirious city*, fatta nel 1978 dal geniale immigrato Rem Koolhaas, non sorprende più nessuno. Che la città debba produrre shock per attrarre visitatori e soddisfare la propria gente lo sanno ormai bene tanto gli architetti che gli amministratori, entrambi imbevuti della cultura dell'eccitazione.

Per descrivere la città nuova dello spettacolo si è reso necessario, perciò, coniare nuovi nomi o, quando questo è troppo difficile, costruire gli acronimi di cui il lessico urbanistico contemporaneo è ormai pieno. Da *Rousification*, derivato dal nome della corporation a cui si debbono alcuni tra i primi e più famosi *Festival Marketplace* da *Quincy Market* a Boston a *South Street Seaport* a New York, a UED, *Urban Entertainment Developments*. Città *is where the party never stops*; per cui non importa che essa sia efficiente ciò che conta è che diventi spettacolo. Robert Venturi affermando che *Disneyland* e *Disneyworld* e le loro architetture erano un evento che la cultura progettuale avrebbe dovuto considerare con attenzione in quanto indicavano nuove direzioni per la città contemporanea, non si rendeva forse neppure conto di quanto fosse profetica tale affermazione. Si moltiplicano le aree della città dove il quotidiano sfuma in *Disneyland* ed il cittadino rapito sbarra gli occhi come *Alice nel Paese delle meraviglie*. Per questi nuovi luoghi spettacolo gli urbanisti statunitensi hanno coniato, con un termine da romanzi di fantascienza, l'etichetta *urbanoid environments*.

Verso un'accelerata e pervasiva estetizzante spettacolarizzazione la metropoli contemporanea è spinta anche dalla sua radicale terziarizzazione, resa indispensabile dalla deindustrializzazione, e dalla crescente importanza del turismo anche per città che sino a pochi decenni fa sembravano essere le *non mete* per eccellenza. Il turismo, infatti, richiede e produce bolle scenografiche che soddisfano le aspettative dei visitatori e consentono una rapida ed efficace produzione di esperienze. Il turismo, che è rappresentazione per eccellenza, non poteva non trovare nella città contemporanea l'ideale brodo di coltura ed un campo dove allestire con facilità i propri spettacoli. Sfumando i confini tra *front* e *back region*, il turismo, o meglio l'industria turistica, si avvantaggia degli strumenti potenti che la società post-moderna ha creato per sedurre attraverso un uso scenico della finzione e della realtà.

Nel ricreare *tableau* storici per visitatori avidi di esperienze, la città rinforza l'immagine stereotipata di se stessa e dei suoi luoghi tipici. Nella bolla turistica entrano non solo scenari storici come le piramidi, il *Taj Mahal* o *Montmartre* ma anche le icone della surmodernità

urbana (come per esempio Times Square a New York, che enfatizza e semplifica il *genius loci* del *theater district* più famoso del mondo).

Del resto, persino la fabbrica, una volta regno assoluto della razionalità e dell'efficienza, può diventare spettacolo. A Dresda nel centrale *Grosser Garten*, la Volkswagen mostra ed enfatizza la produzione della propria auto più costosa ed *high-tech* in un edificio di cristallo. Il grigiore fordista della vecchia catena di montaggio sembra, almeno a Dresda, lontano, perché, afferma la stessa Volkswagen nella brochure di presentazione, "il processo produttivo sembra una coreografia armoniosa".

La fabbrica di cristallo della Volkswagen è eccezionale ma è, a guardar bene, solo un caso estremo di quella che viene definita *staged authenticity*, l'autenticità messa in scena. La società dell'immagine e la cultura del display hanno, infatti, raffinato le proprie strategie per catturare lo sguardo del turista e convertirlo in denaro. Lo sguardo dietro le quinte è divenuto un business. Poter vedere mungere le vacche o fare il formaggio nell'agriturismo o, scortati da attente guide, esplorare la città oscura del degrado e del ghetto sono forti richiami turistici. L'altra città, presentata come inesplorata perché in quanto *back region* viene ritenuta inaccessibile agli interventi manipolatori del business turistico, è diventata appetibile oggetto, proprio perché ritenuta autentica da turisti sempre più alla ricerca di emozioni nuove. Il vicolo della città mediterranea, il ghetto della metropoli, il suk o il bazar medio orientale, i luoghi palermitani dei delitti di mafia, possono tutti diventare scene di *autentiche* rappresentazioni urbane.

Nella città contemporanea, o almeno nella sua parte affluente ed in vetrina, la cultura del display si sposa con quella del corteggiamento e dello spettacolo. Lo spettacolo e gli eventi sono considerati indispensabili per attrarre non solo persone fisiche ma anche quelle giuridiche, le corporation ed i loro capitali. La città scena è considerata un mezzo per richiamare investimenti o valorizzare quelli in atto, per soddisfare (la strategia del corteggiamento) il cittadino della postmodernità costantemente alla ricerca di spettacolo e di identità.

L'arte vola dal museo alla città non in maniera puntuale e monumentale, come è sempre stato, ma come strumento ed occasione per rafforzare la logica dell'esposizione e dello spettacolo urbano. Scopo della nuova Public Art è quello di arricchire la scena urbana e di colpire la folla. Attrazione e meraviglia sono i suoi obiettivi per cui questa nuova arte diffusa diventa uno strumento rilevante nei processi di rigenerazione urbana. L'arte diventa, di conseguenza, reddito investimento con rilevanti ritorni nel settore immobiliare.

Oggi, i grandi eventi sono diventati importanti nel definire e rafforzare l'identità di una città proprio come lo erano state in passato solo



Dubai, Piazza antistante al
Burj Khalifa.
Foto ©Pierluigi Salvadeo

le cattedrali. In gioco non c'è solo la possibilità di salire sulla ribalta mondiale. Obiettivi strategici sono il rafforzamento della *growth machine* economica costituita dalla città ed dal consenso dei cittadini. Il mega evento è perciò diventato un *Must*. Il *city marketing* fa aggio sulla spettacolarizzazione e persino una città-scena per definizione come Venezia deve accettarne la logica chiedendo di ospitare le Olimpiadi del 2020 dopo avere saggiamente ed orgogliosamente rifiutato solo 25 anni fa di accogliere l'Expo.

Anche un disastro come il terremoto, come abbiamo purtroppo appreso nel recentissimo passato, può, se manipolato, diventare scena di uno spettacolo di nuovo tipo. Le rovine possono diventare le tavole di un nuovo palcoscenico per un rinato demiurgico principe rinascimentale che aspira ad essere immortalato come Simon Bolivar il quale, dopo il terremoto del 1812 a Caracas, proclamò orgogliosamente in piedi sulle macerie, come ricorda una lapide: "se la natura si oppone a noi, noi la combatteremo e la costringeremo ad obbedirci".

La città spettacolo contemporanea è diretta discendente della città barocca. A questa è infatti legata dalla intenzionalità scenica e dalle rappresentazioni che in essa hanno luogo. Persino l'uso teatrale delle folle o delle parate sulle scene architettoniche urbane fa delle nostre metropoli spettacolo le eredi dirette delle città barocche dell'*Ancien Régime*. La dimensione scenica della città si amplia nelle pratiche tipicamente urbane del consumo e dello shopping e, per rincorrere la domanda, sviluppa le proprie potenzialità comunicative



e semantiche. Ieri, la città barocca comunicava solo per legittimare il principe, oggi, la neo barocca, lo fa per vendere. La scena barocca, arricchita dalla vetrina scintillante, dove si dispiegava la fantasmagoria della merce dei grandi magazzini ottocenteschi, incontra nello spettacolo del consumo un fattore moltiplicatore straordinario. La stessa moda esce dai propri spazi ristretti di produzione e di consumo per entrare a far parte dello spettacolo urbano di cui diventa con gli *street styles* parte integrante.

Le somiglianze ancorché forti non bastano, però, ad omologare due mondi profondamente diversi. Nell'età barocca la città era la scena per eccellenza del potere. Su di essa si esibivano, in una strategia legittimatoria, fondata sull'ammirazione, il monarca o la chiesa. Il filo rosso della rappresentazione legava la processione e la parata militare. Le stesse eleganti divise dei reggimenti erano non casualmente uguali alle livree dei servitori. Il principe o il vescovo, con le loro corti, sfilavano nella città offrendosi all'ammirazione dei sudditi e dei fedeli. Spesso piazze e strade (il "corso" era pensato proprio per questo) erano tracciate e progettate per uno scopo dimostrativo e spettacolare. La città era la scena di uno spettacolo concesso dall'alto a cui il popolo era chiamato ad assistere. L'ultima grande rappresentazione dell'*Ancien Régime* è probabilmente la ghigliottina rivoluzionaria che tagliò a Parigi, davanti ad una folla festante, 1100 teste nell'attuale Place de la Concorde (prima Place de la Révolution e prima ancora Place Louis XV).

Nella società barocca, di cui la città era fedele espressione spaziale, non solo gli spettacoli erano ben circoscritti nel tempo e nello spazio, ma soprattutto, era ben chiara la distinzione tra attori e spettatori, tra chi sfilava e chi era chiamato ad ammirare. Come nel teatro classico esisteva una chiara demarcazione tra pubblico e scena. Oggi, questa distinzione è scomparsa in quanto ognuno è o può essere, simultaneamente o alternativamente, attore e spettatore. Nella città alla Goffman, fatta di mille rappresentazioni sociali e di altrettante scene, si recita spesso a soggetto, in quanto i ruoli sono fluidi e mutevoli. Gli spazi pubblici, sia tradizionali che nuovi, sono pensati e costruiti per ospitare svariate rappresentazioni e coreografie.

Si diffondono, per aumentare le dosi di esperienza da rovesciare sulla gente, le cosiddette architetture partecipate: dalla *Plaza Mayor* a *Città del Messico* a *Dublino* l'immagine della città cambia in un gioco di luci attivate dai movimenti della gente. Si tratta, però, di esempi numerosi ma isolati che rendono esplicito, grazie alle nuove tecnologie digitali, ciò che è nei fatti già da tempo. Lo spettacolo urbano è di per sé aperto alle azioni della gente ed in tal modo rappresenta,

anche questa volta, intenzionalmente o meno, l'urbanità.

Il soggetto si pone come centro delle rappresentazioni urbane, potendo scegliere tra una molteplicità pressoché illimitata di ruoli. Centrale diventa, perciò, il concetto di esperienza che, in quanto fattore unificante di un ventaglio di ruoli, va assumendo crescente importanza nel nuovo lessico urbano. La molteplicità dei ruoli e dei palcoscenici offerti dalla metropoli contemporanea fa sì che ognuno possa realizzare in essa uno spettacolo su misura. Nella cosiddetta "città alla carta", che ciascuno può ritagliarsi, le rappresentazioni possibili sono praticamente infinite ed ognuno può scegliersi le proprie. "L'aria della città rende liberi" affermava Max Weber citando una frase scritta sulle porte di molte città del medioevo tedesco. Oggi, dati per scontati i diritti, ciò significa che la città rende liberi di scegliere le proprie esperienze.

La "città tutta da bere", per ricordare il fortunato slogan milanese degli anni Ottanta, è la città che produce continuamente esperienze. Quanti vivono nella galassia rarefatta delle *edge city* si dirigono verso la città tradizionale e compatta alla ricerca di un'*urbanity*, alimentata dallo spettacolo e dall'adrenalina. Essi cercano, anche nel tempo compresso di un solo giorno o di poche ore, di vivere la varietà di esperienze che solo la città nella sua totalità può fornire. Essi costituiscono la massa crescente di un nuovo tipo di consumatori, i consumatori di esperienze. Sono la città e le sue scene a divenire il vero oggetto di consumo.

Lo spettacolo è esperienza; è esperienza anche la *full immersion* nello spettacolo delle merci tra vetrine scintillanti e negozi-esperienza come quelli di Prada o della Nike, aperti alle invenzioni *coreografiche* della propria clientela. Crescono gli alberghi *firmati* che si propongono come alberghi-esperienza e Rem Koolhaas nel definire la propria *experience architecture* non fa altro che dare un nome ad una tendenza diffusa e consolidata. Esperienza non è altro che vivere la molteplicità dei ruoli possibili nella città spettacolo.

Nelle diffuse strategie per rendere le città leggibili e narrative ritorna, inevitabilmente, l'immagine del libro di pietra. Questo, nel quale si poteva leggere la storia anche minuta della gente, sarebbe stato ucciso (*ceci tuera ce la*), scrive Victor Hugo in *Notre Dame*, da quello di carta. La città parla ed in quanto libro di pietra si riempie anch'essa, al pari di un normale magazine, di accattivanti messaggi pubblicitari, che ne diventano parte integrante e seducente. Come pensare a *Times Square* senza le sue pubblicità luminose e, quando il fumo non era tabù e la sua pubblicità permessa (fino al '77), agli anelli di fumo della sigaretta Winston che uscivano dal cartellone pubblicitario illuminato?



Las Vegas, Caesar Palace,
mall interno.
Foto ©Pierluigi Salvadeo

Le strategie di comunicazione hanno nella città-scena il campo e lo strumento ideale. La rappresentazione deve, però, essere comprensibile a livello di massa o, quantomeno, efficace per tutti coloro che sono dotati di adeguato potere d'acquisto. Oggi, nella società dell'informazione dove il prodotto che ha più mercato è proprio l'informazione, si cerca di riaffidare alla città il ruolo del libro, rafforzandone la capacità significante e narrativa. La città nuova, però, non si limita a raccontare, ma deve incantare ed avvincere, deve affascinare il lettore e stordirlo. Non importa che la comunicazione sia semplificata e superficiale, l'importante è che assordi e che, soprattutto, raggiunga il maggior numero possibile di persone affascinandole esaudendo, sia pure in maniera illusoria, la loro crescente domanda di urbanità.



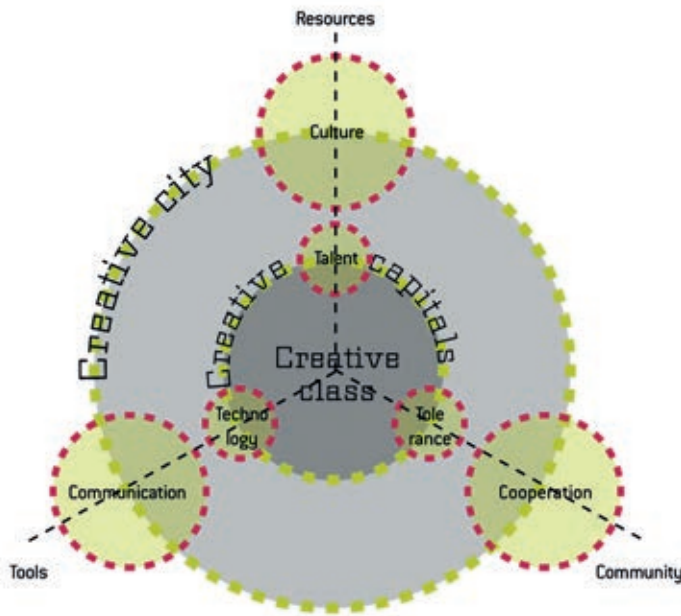
Creative City 3.0

Maurizio Carta

Nuovi scenari urbani

Le riflessioni e le sperimentazioni sulla creatività urbana come fattore competitivo, elaborate negli ultimi anni, a partire dai lavori di Florida e di Landry, hanno originato ulteriori riflessioni teorico-progettuali, mirate a fornire una maggiore dimensione territoriale e locale alla città creativa. Nel 2007 con il libro *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions* ho individuato la necessità di una evoluzione del concetto, individuando i fattori che permettono alla creatività urbana di diventare generatrice di nuove economie e creatrice di nuova città e non semplice attrattrice di risorse intellettuali. Oggi il paradigma della città creativa chiede un terzo salto evolutivo, perché sia capace di continuare a produrre gli effetti moltiplicativi e rigenerativi sullo sviluppo urbano. Nell'attuale situazione di crisi, con il PIL mondiale in calo, i poderosi flussi di capitali finanziari, sociali e relazionali, che hanno alimentato la rigenerazione urbana nell'ultimo quindicennio, non sono più disponibili ad essere intercettati in maniera indiscriminata, come sembrava fino a solo pochi anni fa. Le città più dinamiche non saranno più solo quelle capaci di attrarre progetti urbani alimentati dal mercato immobiliare, ma saranno quelle città detentrici di poderose risorse culturali ed identitarie, capaci di metterle a base della creazione di nuova cultura, di nuovo valore urbano. La rigenerazione delle città non è più facile occasione per investimenti a lungo termine o per impegnare le plusvalenze finanziarie delle multinazionali o dei fondi sovrani, ma la nuova città creativa dovrà offrire preziose

Amburgo, vista aerea dell'area di rigenerazione urbana di Hafencity con il nuovo quartiere eco-sostenibile sul waterfront e, in primo piano, l'iconico edificio della Philharmonie progettata da Herzog & de Meuron



occasioni di reale sviluppo, capace di produrre effetti sia nel dominio dei beni collettivi che nel dominio dei capitali privati.

La *Creative City 3.0*, dunque, non è più solo una categoria interpretativa degli economisti e dei sociologi, o una sfida del progetto urbano, ma chiama all'azione i decisori e chiede un vigoroso impegno progettuale agli urbanisti e agli architetti, poiché solo sulle città che affronteranno creativamente il *global change* finanziario si misurerà lo sviluppo delle nazioni e il benessere delle comunità. Il secolo urbano mostra l'emergere di metropoli intermedie, le "piccole capitali" produttrici di visioni alternative, qualitativamente fondate e culturalmente alimentate, rispetto all'esplosione delle megalopoli.

Nell'evoluzione frenetica, differenziata e molteplice delle città ci sono due comuni denominatori: l'ascesa della classe creativa (alcune città ne hanno fatto un carattere distintivo ed *asset* di sviluppo) ed il ruolo della creatività urbana come risorsa e strumento principale di una nuova evoluzione post-fordista, capace di competere nella soft and *experience economy*. Nell'evoluzione della città creativa i nuovi fattori competitivi sono la Cultura, la Comunicazione e la Cooperazione.

La *Cultura* è, infatti, il fattore primario della creatività urbana, una risorsa che affonda le radici nel palinsesto della storia delle città e che protende i suoi rami nel futuro. La cultura delle città europee è composta da luoghi e da persone, da patrimoni, ma anche da identità

Schema delle relazioni tra i capitali creativi e le Tre C della città creativa.

civica, e costituisce la loro "struttura fibrosa", il loro carattere distintivo, capace di resistere alle tentazioni della globalizzazione omologante. L'identità culturale di una città ne costituisce, quindi, *il talento*, la sua risorsa distintiva e competitiva, il suo valore da mettere in gioco, la sua eccellenza prodotta dalla storia e consegnata all'evoluzione. Le risorse culturali, quindi, non si limitano ad attraversare le reti immateriali della storia, dell'arte o della formazione, non si accontentano di attivare eventi e manifestazioni temporanee, ma si concretizzano in luoghi ed occasioni di incontro per la comunità e si consolidano nei servizi e nelle centralità culturali (i teatri, le sale da concerto e i *media-store*, i musei e le gallerie, gli *auditorium* e le biblioteche, ma anche i caffè, le associazioni culturali, etc.).

Il secondo fattore di creatività urbana è la *Comunicazione*, cioè la capacità della città di informare, divulgare e coinvolgere in tempo reale i suoi abitanti e, sempre di più, i suoi molteplici utilizzatori che la attraversano, che la permeano, che la connettono con altre realtà. La città è sempre stata un potente strumento comunicativo, e la sua funzione comunicativa è uno dei più potenti fattori di creatività, poiché consente di far addensare il *milieu* entro cui agiscono gli attori della trasformazione, orientando risorse ed attori verso obiettivi comuni. La comunicazione urbana, inoltre, facilita la partecipazione e consolida le aggregazioni, contribuendo a ridurre le conflittualità e ad agevolare le strategie e le collaborazioni.

Infine, il terzo fattore è la *Cooperazione*, intesa come forma attiva della partecipazione, nuova dimensione progettuale del *melting pot* urbano. Nelle città globali e multiculturali non possiamo più accontentarci della tolleranza, intesa come semplice accettazione dell'esistenza di altre culture e di altre etnie, ma che rimangono separate dal flusso vitale della città. La sfida delle città creative risiede, invece, nell'integrazione cooperativa delle differenze nel processo evolutivo, nella comune tensione verso la collaborazione delle diverse culture al progetto di futuro. La città creativa non è solo una città più aperta, multiculturale e multi-etnica, ma è una città capace di mobilitare le sue diversità verso il nuovo progetto di città, attivando *forum*, realizzando *luoghi di prossimità* dove agevolare il confronto e la visione collettiva, localizzando nuove centralità multiculturali.

L'impegno per il progetto della città creativa è chiaro: passare dalla città passiva *attrattrice* della classe creativa alla città creativa *produttrice* di nuova identità, nuove economie e nuove geografie.

Sfuggendo da una visione semplicistica in cui la creatività è solo una denominazione, occorre chiedersi se tutte le città possono utilizzare efficacemente i fattori della creatività urbana, se tutte possono ambire ad essere un nodo dell'armatura di città dell'innovazione che



reticola il pianeta. Solo una rigorosa individuazione e valutazione della presenza del *milieu creativo* può consentire di attivarne le risorse, utilizzandone il codice genetico per generare la città creativa.

Attivare la creatività urbana per rigenerare le città

L'impegno progettuale verso la città creativa richiede di non limitarsi alla identificazione dei caratteri del *milieu creativo*, ma ci sfida a ricercarne contorni e declinazioni locali, utili ad estrarne buone pratiche da utilizzare come metodologie o da trasformare in componenti per forgiare nuovi strumenti di rigenerazione e sviluppo urbano. La creatività può essere in grado di riattivare il "metabolismo urbano", generando nuova energia.

Le aree di trasformazione urbana, quindi, oltre al recupero della qualità fisica ambiscono a diventare veri e propri "*cluster creativi*" in cui le iniziative economiche, sociali ed infrastrutturali, a partire dalle attività preesistenti, siano in grado di realizzare "progetti innovatori", implementati all'interno di adeguate strategie pianificate di sviluppo locale, fondate sulla *soft economy* prodotta dalle qualità territoriali e dalle eccellenze locali. Proprio nel momento della crisi finanziaria e della recessione economica, gli investimenti in creatività dovranno essere più efficaci, perdendo alcune connotazioni troppo immateriali



Amburgo, cantieri di rigenerazione urbana ad Hafencity.

o puramente speculative ed acquistando la solidità degli effetti sul sistema socio-economico locale. Un'efficace politica per lo sviluppo dei *cluster urbani creativi* può essere scomposta in tre livelli interagenti.

Al primo livello appartengono *le politiche volte a rafforzare la competitività del cluster*, attraverso l'adozione di strategie di qualificazione e sviluppo, capaci di valorizzare le potenzialità della città e di favorirne l'integrazione con la dimensione metropolitana. Tale obiettivo si traduce nel rafforzamento delle infrastrutture locali, soprattutto, quelle di mobilità, di comunicazione, nonché sullo sviluppo dell'offerta di servizi innovativi alle *creative industries*. Non va trascurata l'importanza degli interventi per allargamento del patrimonio di risorse umane e del livello di competenze e professionalità disponibili, agendo sulla formazione e sulla ricerca e per la facilitazione delle relazioni tra i soggetti *intra e inter-cluster*, anche attraverso la nascita di opportuni soggetti di intermediazione. Bordeaux, ad esempio, ha avviato un *Projet Pilote Urbain* per la riqualificazione delle due rive della Garonna. Gli interventi sulla riva sinistra riguardano la riabilitazione di spazi ad uso commerciale e sociale, il prolungamento del *Mercato Colbert* nel quartiere Chartrons, il Roller Park e zone ricreative, la dislocazione di zone verdi nel quartiere Quinconces e il parco a Sainte-Croix.

Un secondo livello riguarda *le politiche per la distribuzione degli*



effetti del cluster creativo all'intera città, rivolte, soprattutto, agli interventi attivi per lo sviluppo sostenibile, basati non solo sulla riduzione dell'impatto ambientale ed energetico, ma anche sullo stimolo alla responsabilità sociale delle imprese, incentivando le azioni di compensazione monetaria e di redistribuzione di parte degli utili in interventi per la qualità urbana. Ad Hamburg il progetto per *HafenCity* prevede nel 2012 la realizzazione di un nuovo quartiere composto per un terzo d'acqua: una vera e propria "città liquida". Dopo l'approvazione del Masterplan, è già stata avviata la ristrutturazione di numerosi edifici e sono stati realizzati i primi progetti, anche se la crisi economica ridefinirà i tempi di completamento. Secondo le previsioni i magazzini frigoriferi di *Oevelgonne* diventeranno alloggi di alta qualità per i nuovi abitanti e verranno costruiti l'*International Maritime Museum* e il nuovo *terminal* delle England-Ferry. Il *Fish Auction Hall* verrà restaurato e costituirà un nuovo attrattore urbano insieme alla nuova mediateca, mentre nel *Greenery Flowery Gross Sale Market* viene trasferito il centro espositivo per le arti figurative. Infine, è prevista la costruzione di un'arena multifunzionale ad Hammerbrook, capace di ospitare eventi sportivi di livello internazionale. Il progetto più interessante, vero e proprio nodo creativo dell'area, sarà la nuova *Philharmonie* di Herzog & De Meuron, progettata come una grande struttura

Clore Gallery, Tate Gallery, Liverpool, James Stirling, Michael Wilford and Associates, 1988.

a vele sovrapposta alla vigorosa struttura dei vecchi magazzini fluviali, proponendosi come un nuovo "faro" nella città-porto ed accogliendo funzioni miste, culturali e residenziali.

Alle politiche di centralità deve corrispondere una razionalizzazione della localizzazione delle attività e delle imprese all'interno del cluster, in modo da ridisegnare i flussi e riequilibrare le centralità, evitando il rischio di una congestione prodotta dalla nuova domanda di suolo e di servizi. Liverpool da alcuni anni ha avviato un processo di rinnovo del proprio ruolo nel sistema urbano europeo, attraendo grandi eventi, recuperando il grande patrimonio di archeologia industriale dei suoi spettacolari *docks*, investendo sull'identità culturale di città delle arti, connessa all'eredità dei Beatles e delle avanguardie artistiche. Il processo ha avuto un'accelerazione nel 2007 con i festeggiamenti per l'ottocentesimo anniversario ed ha raggiunto il culmine con gli eventi, i progetti e i programmi di sviluppo legati alla nomina di Capitale Europea della Cultura nel 2008. Il percorso è stato accompagnato da progetti di riqualificazione che nei prossimi anni la trasformeranno profondamente da città industriale a città creativa.

La prima tappa è stata la riqualificazione degli *Albert Docks* come distretto culturale, proseguita con la grande missione denominata *Big Dig*. Un imponente programma di risanamento urbano che ha già generato 14.000 posti di lavoro ed un investimento di più di 6 miliardi di sterline per il rinnovamento della città. Il programma coinvolge numerose aree urbane, articolandosi nell'area commerciale, ricettiva e residenziale *Liverpool One*, nella *Echo Arena* e *Convention Centre* con annessi alberghi di *Kings Waterfront*, nella zona commerciale e direzionale di *St.Paul's Square*. Aree interconnesse dalla *City Centre Movement Strategy* mirata ad infrastrutturale da una "armatura di creatività", finalizzata alla integrazione delle risorse e delle attività culturali con lo sviluppo economico e il potenziamento del benessere degli abitanti. In tempo di interventi anticiclici, il poderoso programma di interventi della città appare un antidoto adeguato alla crisi.

Infine, il trasferimento degli effetti del successo del *cluster* deve essere attuato attraverso azioni di comunicazione e valorizzazione dell'immagine della città, ai fini del potenziamento della credibilità e della conseguente attrattività di investimenti, popolazione e fruitori. A Bilbao, la realizzazione del *Guggenheim Museum* è stato senza dubbio il punto di partenza della riqualificazione edilizia e architettonica che hanno trasformato il quartiere di Abandoibarra, ponendolo come simbolo della rinascita culturale. La presenza della multinazionale dell'arte contemporanea colloca la città nei principali circuiti internazionali e le consente di trarre beneficio dagli scambi culturali con l'ampia rete gestita dalla Guggenheim Foundation. Il recupero

ambientale dell'estuario del fiume Nervión costituisce una condizione necessaria per il processo di rigenerazione complessivo della città. Uno dei maggiori interventi del progetto è il sistema integrato di parchi urbani attorno al nuovo centro direzionale della Diputación provinciale, centrato sul parco Ribera, che si estende per 1 km lungo il fiume, tra il *Guggenheim Museum* e il *Centro Congressi*, presso il quale sono state concentrate la maggior parte delle attività per il tempo libero e l'edutainment.

Al terzo livello appartengono *le azioni per ridurre gli effetti negativi* prodotti dallo sviluppo del *cluster* creativo, attraverso azioni nei confronti delle dinamiche del mercato immobiliare per evitare fenomeni di *gentrification*. Ad Amsterdam, ad esempio, la realizzazione del nuovo distretto di IJburg viene coniugata con la necessità di recuperare alcune aree di *waterfront* per edilizia sociale. Il quartiere diventa un laboratorio dove sperimentare nuovi modelli insediativi alimentati dai principi di accessibilità, diversità e libertà di scelta. Il progetto delle aree destinate a residenza sperimenta inediti modelli insediativi, tra l'alta densità abitativa ed i principi della città giardino, e prevede la costruzione di abitazioni di due e tre piani con giardino privato, il cui principio fondativo è il legame tra lo spazio residenziale e l'acqua. Si configura, quindi, una nuova visione della casa nel tessuto cittadino, e non solo destinata a pochi, ma a disposizione della comunità grazie all'intervento del Comune. L'insenatura del canale IJ diventa oggi un nuovo "arcipelago urbano", offrendo un terreno ideale per la sperimentazione di soluzioni da realizzare anche a grande scala e per proposte creative di nuovi insediamenti urbani in cui l'acqua sia paradigma della contemporaneità. Anche a Rotterdam il quartiere di Kop van Zuid è il campo di sperimentazione di una schiera di giovani architetti olandesi che, con entusiasmo, stanno sperimentando alcune innovazioni architettoniche ed urbanistiche, facendone il luogo della creatività come motore delle trasformazioni più vivaci della città.

Città creativa ed eventi: la sfida della legacy

L'attrazione di eventi o la loro generazione sono oggi un fattore primario del successo delle città creative, che richiede un'offerta adeguata di "luoghi" e "condizioni" che facilitino non solo il manifestarsi di tali occasioni, ma la loro territorializzazione. In questo senso, l'interazione dei luoghi di prossimità e di relazione, con la promozione degli eventi culturali, sportivi o di *loisir*, rappresentano una condizione importante per il rafforzamento del capitale sociale tra gli attori che costituiscono il distretto.

Tuttavia, nel passaggio dalla città attrattrice di classe creativa alla città creativa generatrice di nuove forme, relazioni ed economie, la



Amsterdam, recuperi e riusi di archeologia industriale.

presenza di un distretto costituito attorno ad un evento internazionale rischia di sradicare una parte di città dal suo contesto locale, proiettandola direttamente nella rete-mondo. Occorre, quindi, definire preventivamente linee di azione volte a fare in modo che i fattori di sviluppo attivati dalla presenza del *cluster*, non solo siano coerenti con l'identità e con il modello di crescita sostenibile della città, ma che, addirittura, se ne alimentino, portando l'intera città nel *network* globale delle città creative.

La legacy degli eventi è la sfida che attende le città creative. L'eredità che essi lasciano alle città, perché la reinvestano creativamente, può essere scomposta in tre livelli, ciascuno articolato in linee di azione:

Primo livello

Eredità volta a rafforzare la competitività della città, declinabile in:

- adozione di processi strategici di qualificazione e sviluppo capaci di valorizzare le potenzialità della città e di favorirne l'integrazione con la dimensione di area vasta;
- rafforzamento delle infrastrutture locali, soprattutto, quelle di mobilità e di comunicazione, intervenendo, nello specifico, sui nodi di connessione alle grandi reti transnazionali (porti e aeroporti);
- allargamento del patrimonio di risorse umane e del livello di competenze e professionalità disponibili, agendo sulla formazione e sulla ricerca, sulla comunicazione e sull'*edutainment*;



- sviluppo dell'offerta di servizi alle imprese, soprattutto, servizi innovativi e ad alto valore aggiunto che ne facilitino il *networking*;
- facilitazione delle interazioni tra gli attori coinvolti nell'evento, anche attraverso la nascita di soggetti di intermediazione (agenzie, società miste, *advisor*, etc.);
- infine, attivazione di strumenti di incentivazione fiscale e finanziaria.

Rotterdam, realizzazioni a Kop Van Zuid.

Secondo livello

Eredità relativa alla valorizzazione degli effetti dell'evento nei confronti della città, articolata in:

- interventi attivi per lo sviluppo sostenibile, basati non solo sulla riduzione dell'impatto ambientale ed energetico, ma anche sull'incentivo alle azioni di compensazione e di redistribuzione degli utili in interventi per la qualità urbana;
- sfruttamento del successo dell'evento in termini di comunicazione e valorizzazione dell'immagine della città ai fini della certificazione delle politiche e della conseguente attrattività di investimenti, popolazione e fruitori, anche attraverso *flagship project* utilizzati come elementi di accreditamento.

Terzo livello

Eredità relativa alla riduzione degli effetti negativi che possono essere prodotti dall'evento, attraverso:

- azioni dirette sulle dinamiche del mercato immobiliare per evitare fenomeni di esclusione sociale e per tenere sotto controllo la speculazione edilizia, soprattutto, in assenza di politiche compensative;
- miglioramento delle condizioni di mobilità urbana, attraverso una pianificazione delle infrastrutture e dei sistemi di trasporto pubblico per evitare l'aggravio della congestione, anche attraverso il potenziamento dell'intermodalità;
- miglioramento dell'offerta di lavoro qualificato e assistenza al mercato locale del lavoro, in modo da accompagnare la trasformazione verso i settori delle *creative industries*, con forte collegamento al sistema formativo e professionale.

Città creativa, economia dell'esperienza, pianificazione strategica ed efficace *governance* sono nuove parole chiave per guidare i processi di sviluppo della città, ma al contempo devono costituire risorse e procedure del nuovo progetto di città.

Parafrasando Antoine de Saint-Exupéry: se devi costruire una città creativa, non radunare uomini per raccogliere pietre e distribuire compiti e non usare l'oro per comprare l'equipaggio. Ma trasmetti loro la potente energia della creatività.



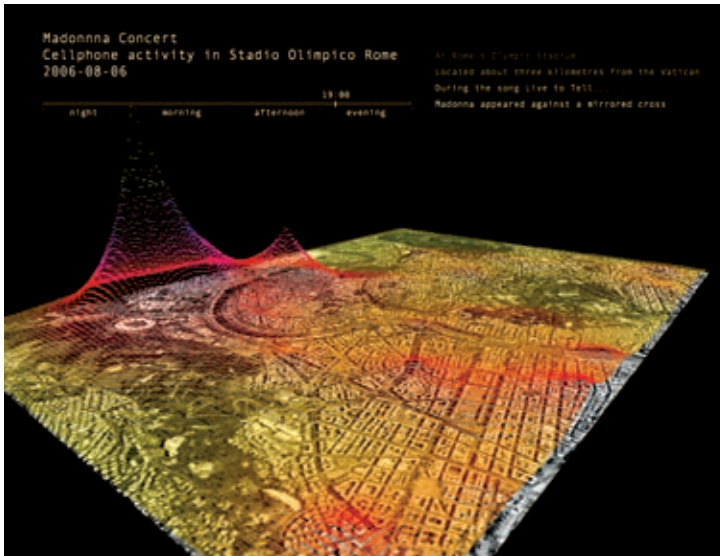
Percependo la città

Carlo Ratti e Nashid Nabian

Le nuove tecnologie consentono nuovi modi di percepire la città attraverso i sensi. Per esempio, possiamo sfruttare sistemi per altre ragioni, ma che possono rappresentare fonti di informazione su come le nostre città funzionano. Definiamo questo come *viral sensing*.

La premessa metodologica di tali pratiche di rilevamento è il riconoscimento del fatto che il soggetto contemporaneo lascia involontariamente, con ogni sua azione, tracce digitali sulle diverse reti che attraversano le aree urbane. Ogni volta che si utilizza una carta di credito, si invia un messaggio di testo o una *e-mail*, si lancia un quesito su Google, viene fatta una telefonata, o si acquista *on-line*, come ad esempio sistemi già esistenti che sono stati sviluppati Amazon.com, il tempo e la posizione di queste azioni si aggiunge ad una rete di dati su un *server* centrale, gestito e mantenuto dalla struttura organizzativa che fornisce la piattaforma attraverso la quale abbiamo svolto l'operazione. Una volta che i dati interagiscono spazialmente e temporalmente con il territorio fisico, i paesaggi urbani che ospitano queste tracce si trasformano in paesaggi informativi: *land-scapes* in *info-scapes*. Ad esempio, nel *MIT SENSEable City Lab del Wikicity Roma project*, la visualizzazione dei dati estratti dalle reti di comunicazione si incrocia con il territorio geografico, consentendo agli osservatori di rivelare in tempo reale le dinamiche urbane e offrendo un maggior controllo sull'intero ambiente, "permettendo loro di prendere decisioni più approfondite sui loro ambienti, riducendo le inefficienze dei sistemi urbani attuali"¹.

The *Cloud*, MIT SENSEable City Lab, 2009.
Project site: www.raisethecloud.org
Credits: The *Cloud*, a project for London 2012, credits: www.raisethecloud.org
Foto ©MIT SENSEable City Lab



A parte la possibilità di attingere dalle reti esistenti, reti personalizzate di sensori possono essere realizzate anche per decodificare vari altri flussi all'interno delle città. È come una "polvere intelligente" che satura lo spazio urbano, in grado di scovare grandi quantità di informazioni relative ai processi che si sviluppano all'interno dell'ambiente costruito e di canalizzarle verso un meccanismo di controllo e di comando centrale.

Un importante esempio di questa modalità operativa si può riscontrare nel lavoro del *MIT SENSEable City Lab's Trash Track project*.

Il progetto consisteva nella creazione di etichette digitali in grado di arricchire l'informazione, che potevano essere applicate agli oggetti segnalando continuamente la loro posizione, via rete cellulare, ad una infrastruttura intesa come spina dorsale del sistema. *Trash Track* ha fatto uso di queste etichette digitali per mantenere la traccia di tutti gli smaltimenti urbani e studiare l'efficienza della catena di rimozione dei rifiuti. Di conseguenza, potrebbero essere concretamente affrontate una molteplicità di domande sulle dinamiche di rimozione dei rifiuti urbani: la nostra catena di rimozione è efficiente? Nel caso di rifiuti pericolosi, questi sono gestiti correttamente, o ci sono falle nel nostro sistema che pertanto potrebbe essere migliorato?

Invece di un approccio dall'alto al basso, come la realizzazione di reti sensibili, dovremmo anche considerare un più basilico approccio dal basso all'alto per rilevare le dinamiche della città. Una possibilità è quella di pensare ad ogni utente come ad un sensore umano, per

Wikicity Rome, MIT
 SENSEable City Lab, 2007.
 Foto ©MIT SENSEable
 City Lab

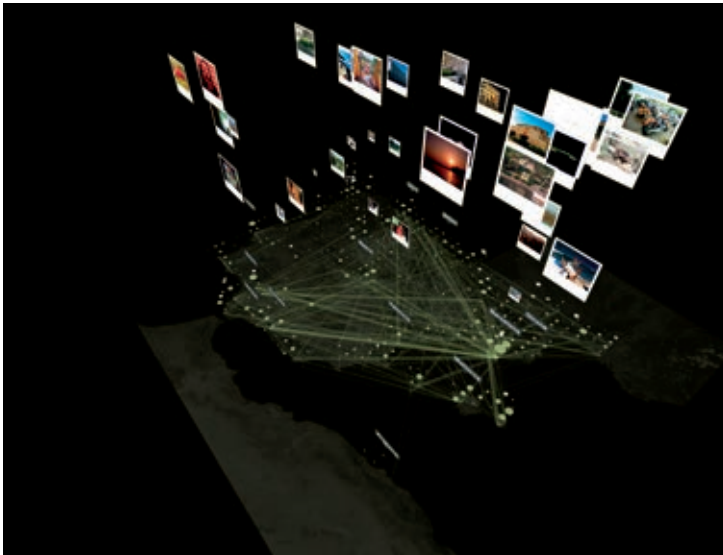


Trash Track, MIT SENSEable City Lab, 2009.
 ©MIT SENSEable City Lab

rilevare e riportare informazioni che passano dall'esperienza individuale. È possibile rilevare tutte queste informazioni attingendo i dati dai contenuti forniti dagli utenti che frequentano le piattaforme di condivisione.

Quindi, arriviamo alla terza possibilità di rilevamento urbano: il *crowdsensing*. Piattaforme di condivisione (*user-generated content sharing platforms*) come Flickr, Twitter, Facebook e Wikipedia sono depositarie di diversi tipi di dati che forniscono una visione unica su come le persone fanno esperienza, navigano e guardano la città. La folla diventa quindi una rete distribuita di sensori che ci permette di comprendere i modelli dinamici della città e le esperienze dei suoi cittadini. Quindi, ci proponiamo di chiamare questo fenomeno *crowdsensing*².

Sfruttando le possibilità fornite dall'uso delle piattaforme di condivisione, abbiamo portato avanti vari progetti che si focalizzano sulla restituzione delle dinamiche di quelli che potremmo chiamare *paesaggi civici*, attraverso ciò che si poteva rilevare e la collaborazione diretta degli abitanti. Ad esempio, nel *Los Ojos del Mondo/the World's Eyes project*, la popolarità di luoghi ed eventi è rivelata visualizzando la densità dei dati generati dagli utilizzatori ed in particolare attraverso informazioni relative alla posizione e al tempo, rilevati attraverso l'azione degli utenti Flickr, le quali rivelano come le città sono interpretate dai loro occupanti, e ciò che viene catturato dagli occhi delle persone che sono lì³.



Perché è importante essere in grado di percepire le dinamiche della città? Essere in grado di percepire la città attraverso i meccanismi descritti consente di comprenderla in relazione a ciò che sente davvero secondo il tempo reale delle sue dinamiche.

I soggetti operativi e le interfacce utilizzate per la consegna delle informazioni, sono le componenti dello spazio, controllato in uscita dal sistema operativo, sulla base delle variazioni registrate dai sensori e segnalato al sistema operativo stesso come nuovo dato in ingresso.

I cambiamenti possono essere descritti attraverso schermi digitali incorporati nelle superfici architettoniche, in grado di offrire immagini animate per i soggetti che abitano lo spazio.

È questo il caso del sistema di visualizzazione *Cloud*. I modelli delle sue animazioni si esternano attraverso superfici sferiche, che offrono interfacce a scala umana, attraverso le quali le informazioni arrivano in tempo reale agli abitanti e ai visitatori della città. In casi estremi, liquidi integrati o erogatori di gas, permettono al progettista di immaginare scenari architettonici smaterializzati, come ad esempio nel caso del progetto *Digital Water Pavilion*.

Tuttavia, la manipolazione dello spazio attraverso mezzi integrati non è l'unica possibilità di regolazione spaziale dei sistemi urbani. Gli abitanti stessi delle città possono essere considerati possibili agenti di regolazione e comando.

Dunque, quella che riconosciamo come la caratteristica più premettente della città e che consideriamo la risposta a ciò che sono

*Los Ojos del Mundo /
the World's Eyes*, MIT
SENSEable City Lab, 2009.
Foto ©MIT SENSEable
City Lab



Digital Water Pavilion, MIT SENSEable City Lab, USA, 2008.

Foto ©MIT SENSEable City Lab

veramente le sue dinamiche, è il fatto che essa si fa *astuta* mediante la collaborazione indiretta delle attività dei suoi cittadini.

I cittadini possono da una parte agire come agenti indiretti di trasmissione delle informazioni, contribuendo al monitoraggio della città intesa come un organismo dinamico, dall'altra, essi possono controllare le loro azioni sulla base delle conoscenze in tempo reale delle dinamiche della città, raccolte dalle piattaforme del sistema.

A partire da questi scenari, la città funzionerà come mezzo attraverso il quale i cittadini comunicano tra loro, trasformandosi da abitanti passivi a partecipanti attivi, o attuatori di scenari spaziali. Questo è ciò che definiamo come una città performativa.

Note

1. Francesco Calabrese, Massimo Colonna, Piero Lovisolo, Dario Parata e Carlo Ratti. 2010. "Real-Time Urban Monitoring Using Cellular Phones. A Case-Study in Rome". *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems*.
2. Francisco C. Pereira, Andrea Vaccari, Fabien Giardin, Carnaven Chiu e Carlo Ratti, 2011. "Crowdsensing in the Web. Analyzing the Citizens' Experience in the Urban Space". *Senseable City Lab*. MIT. USA. 359-373.
3. Ibidem



Architetture viventi

Ila Bêka

"Il film cult sull'architettura" (*El Pais*)

"Emozionante, provocatore e divertente" (*The New York Times*)

"Un film davvero delizioso" (*The Wall Street Journal*)

"Magico!" (*Le Monde*)

"Figure cult nel mondo dell'architettura europea" (*Nicolai Oroussoff, The New York Times*)

"Hanno spirito da vendere e ci riservano grandi emozioni: tutto ciò che fino ad oggi mancava nei film consacrati all'architettura."

(*Frédéric Edelmann, Le Monde*)

Architetture viventi è una serie di film che si propone di sviluppare un nuovo modo di guardare l'architettura superando la tendenza attuale ad idealizzare la rappresentazione di quanto descritto. Il culto della perfezione o l'uso di forme smembrate e completamente svuotate dalla presenza di persone, porta inevitabilmente a una rottura della relazione tra architettura e spazio abitato.

Attraverso i nostri film, descriviamo gli edifici mettendo in discussione il "fascino" di un'immagine sovrapposta ed espressa attraverso una preconcepita idea di perfezione, di virtuosismo e di infallibilità. Vogliamo dimostrare la vitalità, la fragilità e la bellezza vulnerabile dell'architettura, raccontata e testimoniata dalle persone che la abitano e la usano davvero. Così, lasciamo che sia l'architettura stessa a parlarci, da un punto di vista "interiore", personale e soggettivo.

Diversamente dalla maggior parte dei film sull'architettura, i nostri

Rem Koolhaas, Casa a
Bordeaux, Francia.
Film: Koolhaas HouseLife.

film non si focalizzano sulla spiegazione degli edifici dal punto di vista della loro struttura o dei loro dettagli tecnici ma piuttosto sull'accoglienza che essi possono fornire a chi vi abita.

Descriviamo solitamente edifici firmati da progettisti icone dell'architettura contemporanea, ma all'interno di essi cerchiamo di scorgere quella bolla spesso invisibile di intimità quotidiana attraverso la descrizione di frammenti di vita. Ritratto insolitamente spontaneo di edifici la cui fama ha reso la loro immagine praticamente intoccabile. È un altro modo di considerare l'architettura, un altro modo di rappresentarla.

Rem Koolhaas

Casa a Bordeaux, Francia

Film Koolhaas HouseLife, 2008 (durata 58')

Ila Bêka & Louise Lemoine

Immagine e suono Ila Bêka,

Editing Tiros Niakaj, Louise Lemoine

Produzione Bêka Films

Il film ritrae uno dei capolavori dell'architettura contemporanea degli anni recenti: la casa a Bordeaux disegnata da Rem Koolhaas (OMA) nel 1998. Il film lascia che lo spettatore entri nell'intimità quotidiana della casa attraverso le storie e i lavori quotidiani di Guadalupe Acedo, la custode e governante della casa, e delle altre persone che si prendono cura dell'edificio. Interagendo con Guadalupe, sboccia un insolito e imprevedibile sguardo sugli spazi e sulla struttura dell'edificio.



Herzog & De Meuron

Refettorio, Stabilimento Jean-Pierre

Moueix, Pomerol, Francia

Film Pomerol, Herzog & de Meuron, 2011 (durata 62')

Ila Bêka & Louise Lemoine

Immagine e suono Ila Bêka

Editing Tiros Niakaj, Louise Lemoine

Produzione Beka & Partners

Il film ci porta nell'atmosfera festaiola dei pasti tra vendemmiatori, nella sala da pranzo immersa tra le prestigiose vigne Jean-Pierre Moueix, disegnata da Herzog & de Meuron a Pomerol.

Il film è stato girato durante il tempo del raccolto, al fine di cogliere al meglio i caratteri distintivi dell'edificio, del quale offre una vista insolita, attraverso le attività quotidiane dei vendemmiatori, unendosi addirittura a loro durante i pasti e le celebrazioni che segnano le lunghe giornate di questo periodo di duro lavoro.



Richard Meier

Jubilee Church, Roma, Italia

Film *Xmas Meier*, 2011 (durata 50')

Illa Bêka & Louise Lemoine

Immagine e suono Illa Bêka

Editing Tiros Niakaj, Louise Lemoine

Produzione Beka & Partners

Xmas Meier esplora l'impatto di un'architettura contemporanea sulla vita delle persone che la utilizzano. Esso descrive come la nuova chiesa disegnata da Richard Meier nel 2003 ha trasformato la vita del quartiere Tor Tre Teste a Roma, spostandolo dall'anonimato ad una inaspettata fama internazionale. I residenti del quartiere, le cui azioni sono state filmate durante il periodo di Natale, parlano di come questa nuova icona architettonica influenza le loro vite. Un multiforme e contrastante ritratto della nuova identità di questo distretto.



Frank O. Gehry

Museo Guggenheim, Bilbao, Spagna

Film *Gehry's Vertigo*, 2011 (durata 55')

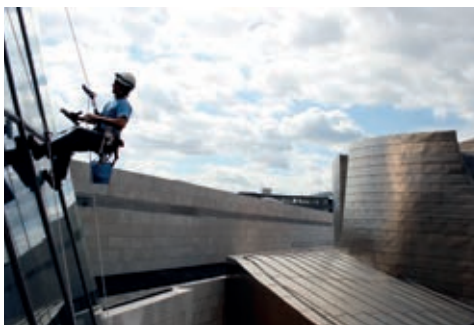
Illa Bêka & Louise Lemoine

Immagine e suono Illa Bêka

Editing Tiros Niakaj, Louise Lemoine

Produzione Beka & Partners

Gehry's Vertigo offre allo spettatore un viaggio raro e vertiginoso sopra le coperture del *Museo Guggenheim* di Bilbao. Attraverso il ritratto della squadra di arrampicatori, incaricata della pulizia dei vetri, con le loro ascese, le tecniche e le difficoltà da superare, questo film osserva la complessità e il virtuosismo dell'architettura di Frank O. Gehry.



Renzo Piano - Rpbw

B&B Italia, Uffici, Novedrate, Italia (1973),

Fondazione Beyeler, Riehen, Svizzera

(1997), IRCAM (con Richard Rogers, 1977-

1990) Parigi



Film Inside Piano / Triptyque, 2010 (durata 45' / 58' / 62')

Illa Bèka & Louise Lemoine

Immagine e suono Illa Bèka

Editing Tiros Niakaj, Louise Lemoine

Produzione Beka & Partners

Pellicola #1: B&B Italia (durata 45')

Il film ci permette di riscoprire un edificio poco conosciuto di Renzo Piano, che costituisce in realtà il luogo di sperimentazione in cui l'architetto ha sviluppato molti elementi usati un anno dopo nel famoso Centro Pompidou a Parigi. Seguendo i percorsi quotidiani di una serie di impiegati della società di design B&B, siamo stati accompagnati in una visita architettonica completa, dai sotterranei al tetto dell'edificio.

Pellicola #2: Fondazione Beyeler (durata 58')

Attraverso i ritratti e i percorsi di alcuni impiegati lo spettatore è immerso nell'atmosfera calma e serena di questa architettura di luce.

Pellicola #3: IRCAM (durata 62')

Il ritratto di un sottomarino a Parigi. Questa visita architettonica è un'immersione reale nel mondo della ricerca e della sperimentazione musicale, nelle profondità del suolo di Parigi.





Eventi, spazi mediatici e drammaturgia urbana

Giòforma

Just Cavalli Fashion Show 2008

Durante l'ormai celeberrima settimana della moda milanese si propone un evento nell'evento. Lo spazio urbano viene trasformato per dare vita ad uno spettacolo unico. Una tenda in mezzo al traffico e alla frenesia della città, in cui dare vita e forma alla fantasia di uno degli stilisti più conosciuti ed apprezzati al mondo. La sfilata della seconda linea di Roberto Cavalli si svolge ogni stagione in un mondo immaginario, ogni volta completamente diverso, in grado di trasmettere il *mood* e dare una connotazione alla collezione che verrà presentata. In questo caso, uno spazio ispirato all'architettura delle case californiane, in particolare di Palm Spring, ispirazione da cui è partito lo stilista anche per i vestiti della collezione. Una *casa-non-casa*, con riferimenti reali a spazi e materiali, ma anche una visione prospettica forzata per dare dinamismo e sorprendere gli invitati alla sfilata. Una *passerella-non-passerella* che, eliminando la ormai scontata pedana rialzata, lascia spazio al percorso delle modelle direttamente tra gli ospiti, costituito da un immenso pavimento in parquet che accentua la sensazione di calore e intimità.

Studio televisivo per Aljazeera Sport Asian Games 2006, Doha, Qatar

Il maggiore canale televisivo del mondo arabo seguiva 24 ore su 24 lo svolgimento dei Giochi con interviste, tavole rotonde, pareri tecnici, collegamenti, telegiornali sportivi. Si rendeva quindi necessario uno spazio unico vasto di circa 30x20 mq con tre o quattro zone diverse che potevano vivere ed essere riprese sia singolarmente che tutti insieme contemporaneamente. Le due zone principali e di maggior uso erano unite da una grande pedana e da un grande elemento scenografico a formare un ponte simbolo dell'unione tra le diverse culture. Gli elementi scenografici ritmici si ricollegavano ai vetri strutturali degli edifici e degli stadi per ricondurre lo spettatore agli impianti sportivi delle gare. La maggior parte della scenografia era retroilluminata con dispositivi cambia-colori in modo da variare le tonalità in base al momento della giornata: luci più "fresche" durante la mattina e luci soffuse nelle ore serali e notturne.



Studio televisivo per Aljazeera Sport a Doha, Qatar, in occasione degli Asian Games, 2006.
Foto ©Giovanni Pinna

RAI TG1 Roma 2010

TG 1 Rai, allestimento nuovo studio, Roma, 2010.



Il Tg1 è uno storico mezzo di informazione, il primo in Italia, e, per questo, il nostro intervento rappresenta un delicato incontro tra tradizione e innovazione. Incaricati da una agenzia di design esterna alla Rai, abbiamo cercato di dare vita ad un'immagine chiara, diretta e semplice. Per la prima volta il set del Tg1 è diventato un interfaccia attivo grazie alla creazione di una serie di finestre sul mondo formate da schermi che circondano il conduttore.

Isle of MTV

Piazza Unità d'Italia, Trieste 2005

Uno spettacolare concerto con ospiti internazionali nella bellissima cornice di una delle piazze più affascinanti d'Italia. Per integrare al meglio gli edifici della piazza è stato progettato un palco aperto, cioè senza fondali. La piazza diventava quindi parte integrante dello spettacolo e delle riprese televisive. Il *concept* del *set-design* nasceva dalle stravaganze dei luna park di inizio secolo fusi ad elementi macro tipicamente musicali come i *woofer* delle casse audio. Uno schermo diviso in fasce ricurve e frastagliate in tante piccole mattonelle circolari, creava un gioco grafico di luce e colore in grado di cambiare le ambientazioni durante il susseguirsi dei vari artisti. Due cavalli fuori scala, posti lateralmente, realizzati dai costruttori di carri viareggini, incorniciavano il boccascena per ricondurre la memoria alle giostre antiche. Un grande fascione a sbalzo che sovrastava la scena e una scritta luminosa di lampadine *cabochoun* completavano la scena.

Isle of MTV in Piazza Unità d'Italia, Trieste, 2005.



Lancio della nuova Fiat 500 Torino 2007

Il ritorno di un mito italiano. Per la prima volta un lancio di un'automobile viene eseguito mettendo in scena uno spettacolo emozionante e coinvolgente, fatto di *performer*, video, fuochi e grandi elementi scenici, al pari di una cerimonia di inaugurazione olimpica. Il Po diventa il teatro naturale dell'evento per entrare nel cuore della città e per essere visionato da un alto numero di spettatori disposti lungo le rive. Il palco è una struttura galleggiante che si compone durante lo spettacolo, fattore che rende il progetto molto complesso dal punto di vista funzionale.



Lancio della nuova Fiat 500, evento sul Po, Torino, 2007.

Concerto di Vasco San Siro 2003

Da sempre l'artista ispira dimensioni di palco enormi, considerate le masse dei *fan* che attira e la potenza delle sue *performance*. Si richiedono dei concetti forti ed una progettazione *high-tech*, in grado di risolvere le difficoltà di trasporto e montaggio. Il palco, questa volta, diventa un vero edificio su cui vive lo spettacolo e su cui l'artista si esibisce, muovendosi sui diversi livelli della struttura che si estende per ben 104 m. A San Siro, in sole 36 ore, viene costruita un'architettura dinamica, dietro a cui la V gigante si innalza durante un brano, rendendo monumentale il palco anche in altezza.



Concerto live Vasco Rossi Italian tour, Stadio comunale San Siro, Milano, 2003.

Cerimonia di Inaugurazione di Kaust (King Abdullah University of Science and Technology)

Thuwal, Jeddah, Arabia Saudita

Alla presenza del Re Abdullah e quaranta rappresentanti di Stato provenienti da tutto il mondo, nel Settembre 2009 è stato allestito questo evento in un grande piazzale sulle rive del Mar Rosso antistante l'università, partendo dalla costruzione di tre tensostrutture per un totale di 23.000 mq coperti. Il progetto comprendeva la costruzione e il rivestimento di una grande facciata cinetica all'ingresso, costituita da migliaia di piastrelle di metallo messe in movimento dal vento, una zona ricevimento con esposizione dei contenuti dell'università attraverso tecnologie interattive, *touch screen*, proiezioni 3D, un teatro da 4.000 posti per la cerimonia di inaugurazione con una scenografia in grado di aprirsi completamente per svelare l'università, uno spettacolare gioco di fuochi di artificio, getti d'acqua e *laser*, una zona riservata al Re e ai capi di Stato ospitati, una zona per la cena di gala per tutti gli invitati.

Cerimonia di Inaugurazione di Kaust (King Abdullah University of Science and Technology), Jeddah, Arabia Saudita, 2009.





Altri luoghi per il teatro

Marina Spreafico

Si potrebbe definire il teatro come un atto poetico-sociale, in cui una parte a ciò preparata si incontra con un'altra parte a ciò convenuta, al fine di compiere insieme un atto di rifondazione dell'identità collettiva, attraverso il racconto della propria storia, o di un solo momento della propria storia, dei casi umani che ci legano o dividono, del nostro vissuto interiore... È un atto di rifondazione sociale costante, un atto di comunicazione tramite il corpo vivo delle persone che sono (o dovrebbero essere) soggette ad un sistema di regole, la prima delle quali è quella di *non annoiare*. La seconda è che *qualcosa resti depositato dentro di noi*; e altre se ne potrebbero elencare, non meno importanti di quelle già citate, tra cui sicuramente *la bellezza*.

I limiti estremi del teatro si fondano da un lato sull'arte dell'attore, che agisce sulla scena e comunica direttamente da corpo a corpo con lo spettatore, dall'altro sono riconducibili ai famosi versi di Giambattista Marino "È del poeta il fin la meraviglia, ... chi non sa far stupir, vada alla striglia!" A quest'ultimo sono riconducibili gli spettacoli basati sulle macchinerie, *sons et lumières*, effetti speciali (dei quali oggi i più frequentati sono video e 3D), nei quali la presenza umana non è fondamentale ed è ridotta o ad un semplice meccanismo dell'ingranaggio, oppure è addirittura inesistente, bastando in questo caso il solo spettatore, e dove l'arte dominante non è più dell'attore ma dello scenografo o dell'architetto.

Quello che distingue i due modi (sempre parlando per estremi) è la centralità, accolta o negata, della parola. Direi di più: della *parola*

detta. Tra *parola detta* e *parola scritta*, difatti, c'è di mezzo la vita.

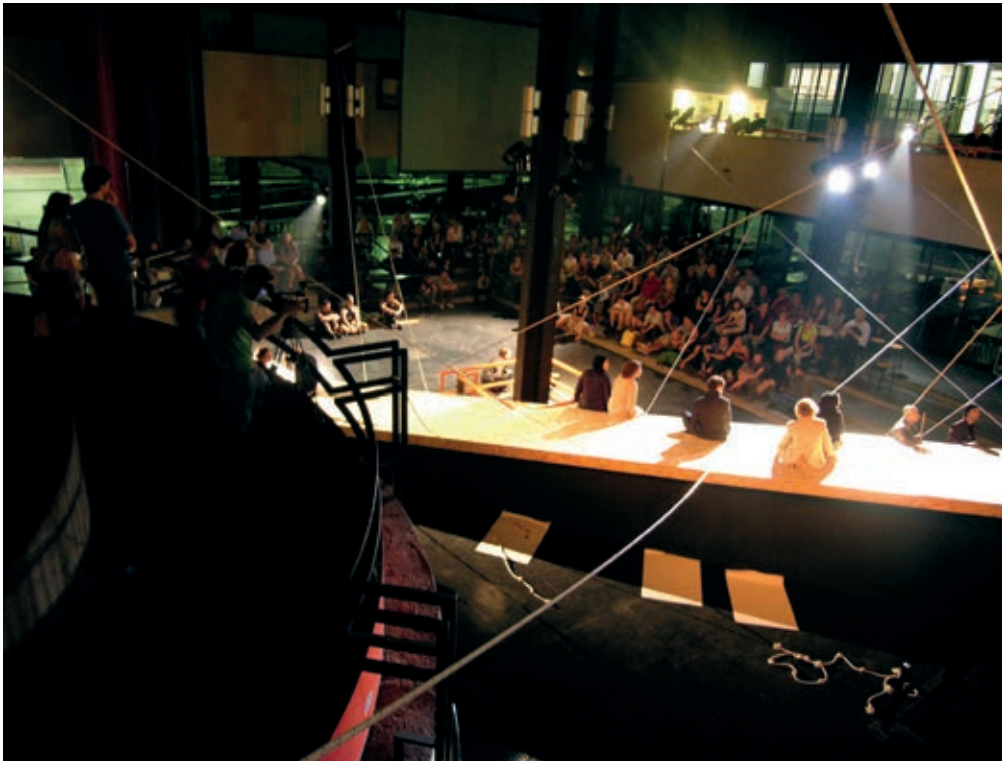
Come tutti i tentativi di definizione (che sono solo un modo di fare un ordine provvisorio) anche questo soffre di schematicità e di una conseguente riduttività. Chiaramente tra i due opposti tipi di teatro citati, ne esistono in mezzo molti altri, che si presentano con innumerevoli sfumature e miscele, a seconda dei periodi storici e delle epoche.

Ma parlare di teatro significa anche riferirsi al *luogo dove avviene il teatro*. Pertanto sorge spontanea una domanda che mi sta molto a cuore: "quali sono oggi i luoghi per il teatro?" Noi attori sentiamo l'esigenza di nuovi spazi nei quali incontrare il pubblico per ripetere quell'atto primario e fondante della comunicazione su cui la nostra arte è incentrata, dove parlare all'umanità dell'umanità, rappresentarne e recitarne le eterne tragedie e commedie, fondate sulla natura umana, che infondo non è mai cambiata. Per suo conto, il pubblico desidera luoghi in cui condividere insieme ad altri un'esperienza profonda. Teatro come pretesto oltre che finalità di un atto di condivisione estetica e sociale. Mi rivolgo a voi che siete architetti: "aiutateci".

Personalmente, nella mia lunga ricerca di *luoghi sensibili* e, direi, *risonanti*, ho intrapreso svariati percorsi e lavorato in luoghi di ogni genere. Questo mi ha permesso di scoprire che l'unica cosa che, per me, avesse senso, era cercare di far parlare prioritariamente i posti. "Ditemi, oh posti, quello che avete da dire! e vediamo se siete atti ad accoglierci e cosa siete atti ad accogliere". Sono emersi allora i geni dei luoghi. I luoghi hanno cominciato a parlare.

Quello che resta

Non è secondario prendere in considerazione un altro aspetto del teatro: "che ne resta?" Viviamo in un'epoca in cui, grazie ai mezzi che abbiamo a disposizione, sommati allo smisurato culto della personalità, si verifica una forte tendenza alla continua archiviazione e conservazione di ciò che viene fatto. Ma per il teatro questo non è possibile... Il teatro è per sua natura scritto nel vento, come un *mandala* si disfa mentre lo si fa. Le testimonianze video o sono un promemoria o sono qualcos'altro, ma nulla restituiscono del fenomeno. Ogni riproduzione è, nel caso del teatro, un falso. Quello che resta di autentico sono le *parole scritte* (naturalmente poca cosa rispetto alle *parole dette*), i disegni e i modelli (naturalmente poca cosa rispetto a un allestimento vero), i luoghi del teatro (che restano come sono e quindi fatalmente invecchiano). Ma soprattutto, quello che resta di veramente autentico e completo, è l'esperienza sensibile dell'atto condiviso, che si deposita consapevolmente o inconsapevolmente dentro di noi, e non è poco. Il teatro non è conservabile perché è un'esperienza a cinque dimensioni. Oltre alle tre dimensioni dello spazio, la sua componente essenziale è il tempo (e



il tempo nel teatro si presenta sotto tre forme coincidenti: il *tempo misurabile* che la persona spende a teatro, il *tempo interno alla narrazione* che può essere un'ora, un giorno o cento anni, e il *tempo che uno vive nella propria sensibilità*, che può essere un istante, il tempo si è fermato, è passato senza che mi accorgessi). L'ultima dimensione, la quinta, è quella rappresentata dal *respiro comune* e dal *rapporto sensibile*.

Un'esperienza concreta. "Materiali per la caduta di un impero"

Siamo chiamati a far parlare lo *Spazio Patio* della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano, uno spazio d'uso, non ancora invecchiato. Sogniamo e speriamo che sia il luogo che cerchiamo. Questo spazio viene comunemente chiamato dagli studenti *Agorà*, non è un caso.

Come in tutti i lavori che si rispettano, vi sono vari obblighi. Spiego cosa intendo per obbligo citando il caso di una pittura su commissione: dimensioni dell'opera, sua collocazione, soggetto, raccomandazione che da qualche parte compaia il committente, *budget* a disposizione, ecc.



Nel caso del nostro spettacolo gli obblighi erano: la collaborazione tra tre diversi centri di formazione, il Corso di Scenografia della Facoltà di Architettura e Società (60 studenti), la Scuola di Teatro Arsenale (16 neo-diplomati), il seminario di musica elettronica *Il Segno del Suono* della Fondazione MMT (13 partecipanti); i diversi tempi di studio dei tre gruppi componenti; gli stretti e difficili tempi di realizzazione essendo l'*Agorà* aperta ai suoi normali utenti durante prove e allestimento; un *budget* modesto; la necessità che il progetto rivesta carattere didattico, cioè arricchisca i suoi partecipanti di esperienza inerente i loro studi. E quando si parla di didattica, cioè di preparare gli studenti al futuro che si costruiranno e che abiteranno, è importante considerare le permanenze, che come correnti sotterranee portano acqua che scorre profonda e non evapora al primo sole. Sono convinta che ogni reale invenzione, ogni vera e propulsiva libertà creatrice, sia impossibile senza l'esperienza profonda delle grandi permanenze. Senza quell'esperienza c'è il rischio che si prenda una forma per la sua sostanza, riproponendola in modo vuoto e sclerotico, facendone un *tic* e un *cliché*, facendone un modello, dove essa era invece un provvisorio punto di arrivo.

Le grandi permanenze del teatro sono due: Commedia e Tragedia, declinate in molteplici forme. Le permanenze degli spazi dedicati al teatro sono anch'esse poco numerose.

È questa la seconda volta che il Corso di Scenografia della Facoltà di Architettura e Società e il Teatro Arsenale, progettano un lavoro

interattivo per lo *Spazio Patio* della Facoltà di Architettura.

Questi progetti sono nati in seguito alla collaborazione iniziata nel 2003 con il seminario *Architettura A Teatro*, che affrontava la progettualità di uno spazio scenico in rapporto alla scrittura contemporanea e a un luogo non tradizionale per la rappresentazione. Nel 2007 il progetto *Il Denaro* (ideato prima della grande crisi del 2008) ha visto la realizzazione di 15 stazioni scenografiche per 15 numeri di Commedia appositamente ideati per lo *Spazio Patio*, fruito come virtuale città multifocale. Il *genio del luogo* sta cominciando a parlare, ma ancora non parla chiaro.

“... Agorà...”

Questa volta ci siamo orientati verso la *fonte delle fonti*, agli inizi del teatro, così come pervenutoci: la *Tragedia greca*.

Lo *Spazio Patio* potrebbe ricordare un po' un *teatro greco* e un po' un antico *foro*: ha facilità di circolazione, converge verso il basso, propone, pur con qualche contraddizione, un punto focale, è un luogo di passaggio nel quale tutti si soffermano, è riparato dalle intemperie ma è all'aperto.

Il tema proposto è ispirato al primo storico Erodoto, e alla prima tragedia pervenutaci, *I Persiani* di Eschilo, e si organizza intorno al titolo *Materiali per la caduta di un impero*. Il tutto ci parla dell'antica e insanabile lotta tra Oriente e Occidente e della caduta di un grande impero... Anche questo tema è stato scelto prima dei grandi sconvolgimenti economici e politici in atto. Classici, dunque contemporanei.

I materiali di lavoro sono stati

- lo *Spazio Patio*;
- il testo di Eschilo, *I Persiani* (prima tragedia pervenutaci) che affronta il tema del grande scontro Grecia-Persia;
- le *Storie* di Erodoto, il primo storico, che dichiara di volere, con la sua opera, indagare sull'origine del perché oriente e occidente siano venuti in conflitto tra loro;
- la poesia *Oriente e Occidente* di Adonis, il grande poeta siriano contemporaneo;
- 16 neo-diplomati della Scuola di *Teatro Arsenale* che desiderano entrare a fondo nel mondo classico per scoprire poi quanto esso sia in realtà contemporaneo;
- 60 studenti del Corso di Scenografia della Facoltà di Architettura e Società, che studiano il testo, sperimentano il teatro, e progettano 20 possibili allestimenti per lo spettacolo. (Uno soltanto sarà selezionato e realizzato);
- 13 partecipanti al seminario di musica elettronica *Il segno del suono* della Fondazione MMT, che dedicano un anno di incontri alla sperimentazione delle sonorità del testo.

MATERIALI PER LA CADUTA DI UN IMPERO da Eschilo, Erodoto, Adonis

24 e 25 giugno 2010 – ore 21

Partners: Politecnico di Milano, Scuola di Architettura e Società, Teatro Arsenale, Scuolar-senale, Arsenale-lab, Fondazione MM&T

Autori del progetto: Pierluigi Salvadeo con Davide Fabio Colaci, Marina Spreafico, Walter Prati

Con: Alberto Baraghini, Nando Dessena, Giovanni Di Piano, Maria Elena Franchina, Maurizio Guerci, Aurora Martinetti, Matteo Melzi, Anna Ongaro, Vincenzo Paladino, Elisa Peruzzi, Valentina Rho, Victor Righi, Davide Roberti, Fabrizio Rocchi, Carmela Servino, Daniela Teti

Adattamento e coordinamento registico:

Marina Spreafico

Regista assistente: Valentina Colorni Vitale

Sonorizzazione musicale: Laboratorio Il Segno del Suono

Con: Andrea Bolzoni, Michele Ferrara, Mattia Gregorio, Andrea Laino, Stefano Lazzari, Davide Livornese, Andrea Marinelli, Mario Mariotti, Sergio Montemagno Mattia Palagi, Matteo Rossi, Danilo Sala, Alessandro Sesana

Coordinamento musicale: Walter Prati, Massimo Falascone, Matteo Pennese

Allestimento scenico: Corso/Laboratorio di Scenografia, Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano, Pierluigi Salvadeo con Davide Fabio Colaci

Le parole

I. LE ORIGINI (Erodoto)

Questa è l'esposizione che fa delle sue ricerche Erodoto di Turi, affinché gli avvenimenti umani con il tempo non si dissolvano nella dimenticanza e le imprese grandi e meravigliose, compiute tanto dai greci quanto dai barbari, non rimangano senza gloria; tra l'altro, Erodoto ricerca la ragione per cui Oriente e Occidente vennero in guerra tra loro. Raccontano i dotti persiani che furono i Fenici a provocare l'inizio delle ostilità: s'affacciarono a questo nostro mare che tuttora essi abitano e subito si diedero a grandi navigazioni, trasportando merci egiziane e assire e sarebbero giunti anche ad Argo che in quel periodo primeggiava tra le città della Grecia. Arrivati, dunque ad Argo vi esponemmo le nostre mercanzie. Quattro o cinque giorni dopo il nostro arrivo, quando quasi tutte le merci erano state vendute, vennero alla riva del mare anche numerose donne e, fra esse, la figlia del re: il suo nome era Io. La maggior parte riuscì a fuggire, ma Io e alcune altre furono rapite: i Fenici, imbarcatele sulla nave, se ne andarono



facendo vela verso l'Egitto. Fu così, dicono i Persiani, che lo arrivò in Egitto. Non come raccontano i Greci; e questo fatto segnò il primo inizio delle rappresaglie. Più tardi, alcuni Greci, approdati a Tiro in Fenicia, avrebbero rapito la figlia del re, Europa. Così la partita poteva dirsi pareggiata. Ma in seguito i Greci si resero colpevoli d'un secondo sopruso: poiché, arrivati con una potente nave a Ea, nella Colchide, dopo aver condotto a termine l'impresa per la quale erano venuti, portarono via Medea, la figlia del re. Allora il re dei Colchi mandò in Grecia un araldo chiedendo soddisfazione per quell'atto di brigantaggio e richiese indietro la figlia del re Medea; i Greci risposero che, siccome i barbari non avevano dato soddisfazione per il rapimento dell'argiva lo, neppure loro intendevano farlo. Nella generazione successiva, Alessandro, figlio di Priamo re di

Troia, saputo questi fatti, fu preso dalla voglia di procurarsi una donna in Grecia per mezzo di un rapimento, sicuro com'era che non sarebbe stato punito, poiché non lo erano stati nemmeno gli altri. Fu così che egli rapì Elena; allora i Greci decisero, prima di tutto, di mandare ambasciatori a richiederla e pretendere soddisfazione per il ratto. Ma i barbari, a tali proteste, rinfacciarono il rapimento di Medea, cioè: non avendo i Greci dato soddisfazione e non avendo restituito Medea dietro formale richiesta, non pretendessero ora di ricevere soddisfazione dagli altri! Fino a questo punto si trattava soltanto di rapimenti tra un popolo e l'altro; ma, da questo momento, grave divenne la responsabilità dei Greci, poiché furono i primi a muovere in armi contro l'Asia, prima che quelli d'Asia andassero contro l'Europa. Ora, a giudizio dei dotti persiani, se

il rapir donne è azione da uomini ingiusti, è agire da stolti prendersi pena di vendicarle, mentre è da uomini assennati non curarsene affatto, poiché è chiaro che, se esse non volessero, non si lascerebbero rapire. Dunque, gli abitanti dell'Asia, non si preoccuparono per nulla delle donne rapite mentre i Greci, a causa di una donna spartana, raccolsero una grande spedizione militare, e distrussero in Asia il regno di Priamo.

II. SERSE (Erodoto)

Serse: Persiani, quali popoli abbiano conquistato e aggiunto al loro regno Ciro, Cambise e mio padre Dario non è il caso di dirlo a voi, che già bene lo sapete. E io, da quando ho ereditato questo trono, non ho fatto che pensare al modo di non essere inferiore a coloro che, prima di me, si trovarono in questa dignità regale e di aggiungere all'impero dei Persiani una potenza che non fosse da meno. E a forza di pensare, trovo che noi possiamo aggiungere gloria alla nostra gloria, e un territorio che non è né più piccolo né meno fertile di quello che ora possediamo, anzi più ricco in prodotti di ogni genere, e nello stesso tempo possiamo prendere vendetta sui nostri nemici e punirli. Per questo vi ho ora convocati, per informarvi di ciò che penso di fare: io intendo aggirare le rive dell'Ellesponto e condurre un esercito attraverso l'Europa contro la Grecia, allo scopo di punire gli Ateniesi per il male che hanno arrecato ai Persiani e a mio padre. Voi avete visto che anche mio padre Dario si preparava a marciare contro quegli uomini, ma egli è morto e non gli è riuscito di vendicarsi. Ora io, in nome suo e degli altri Persiani, non avrò tregua se prima non avrò espugnato e dato alle fiamme la città degli Ateniesi, che sono stati i primi a usare ingiustizia contro di me e contro il padre mio. Questi sono i motivi per cui mi accingo a muovere in armi contro costoro, ed ecco quali grandi vantaggi, io trovo in questa

impresa: se noi assoggetteremo questi uomini faremo sì che la patria persiana confini con l'etere di Zeus, poiché il sole non vedrà più paese alcuno che sia limitrofo al nostro, ma di tutte quelle regioni io, con il vostro aiuto, ne farò una sola. Non resterà più alcuna città né popolo alcuno che sia in grado di venire a battaglia con noi. Ma per non aver l'aria di prendere deliberazioni solo da me, io pongo la cosa in discussione e invito di voi chi vuole ad esporre il suo parere.

Artabano: O Re, se non si esprimono dei pareri contrari tra loro, non è possibile, facendone una scelta, adottare il migliore. Anche al padre tuo, mio fratello Dario, io sconsigliavo di marciare contro gli Sciti, ma egli, indotto dalla speranza di poterli assoggettare, non mi diede ascolto e, compiuta la spedizione, se ne tornò dopo aver perduto gran parte del suo esercito. E tu, o Re, ti accingi a muovere in armi contro gente molto più forte degli Sciti; uomini che per mare e per terra, si dice, sono fortissimi. Tu, dunque, non volerti esporre a un tale pericolo, dato che non c'è alcuna necessità. Tu vedi come la divinità scaglia i suoi fulmini contro i viventi che si innalzano a dismisura e non permette che ne facciano ostentazione, mentre nulla ne provoca il risentimento per i piccoli; tu vedi che la divinità lancia i suoi dardi contro gli edifici più alti e gli alberi più elevati, poiché la divinità ama umiliare tutto ciò che si leva in alto. È così che da un pugno di soldati viene distrutto un esercito potente. La divinità, infatti, solo a sé, permette di concepire pensieri di grandezza. *Serse*: Artabano, tu sei fratello di mio padre e questo ti salverà dal ricevere un degno premio per il tuo parlar temerario. Tuttavia questo disonore te lo infliggo, perfido e vile come sei: non parteciperai, al mio fianco, alla campagna contro la Grecia e rimarrai qui in compagnia delle donne. Io, anche senza di te, porterò a compimento tutto quello che ho detto. Che io non sia nato da Dario, figlio

di Istaspe, figlio di Arsane, figlio di Ariaramne, figlio di Teispe, figlio di Ciro, figlio di Cambise, figlio di Teispe, figlio di Achemene, se non punirò gli ateniesi, convinto come sono che, se ce ne staremo in pace noi, essi non faranno così; ma certamente marceranno nuovamente contro il nostro paese, essi, che già invasero l'Asia. Non è più possibile né a loro né a noi ritirarci. La posta che ormai si impone è di fare la guerra o subirla.

Ma poi venne la sera e le ragioni addotte da Artabano rendevano inquieto Serse. Nella notte, fra se stesso meditando, riconosceva che non era impresa per lui condurre una spedizione contro la Grecia.

Presa quindi una decisione contraria a quella di prima, si addormentò, e fu qui, durante la notte, che avrebbe avuto un sogno.

III. SOGNO DI SERSE (a soggetto)

IV. GUERRA (Eschilo – Erodoto)

Nessuno, per quanto valente, potrà resistere a quell'immensa fiumana di uomini, né arginare con barriere salde l'assalto irresistibile della marea: è incontrastabile l'esercito dei Persiani, forte il cuore del popolo. Ma chi tra i mortali potrà fuggire all'agguato se è un dio che lo tende?

Ate, la dea che acceca, blandisce benevola gli umani,

poi li travia nelle sue reti: là non è scampo.

Per volere divino il destino domina da sempre, e ai Persiani

impose guerre che sgretolano torri, bramosia di scontri a cavallo, città in rovina.

L'oracolo: Ma quando essi avranno con un ponte di barche aggogato l'Ellesponto e animati da folle speranza, distrutta la splendida Atene, la divina giustizia soffocherà la violenta sazieta, figlia di orgoglio. E infatti bronzo cozzerà contro bronzo e Ares arrosserà di sangue il mare. Allora l'ampiveggente figlio di Crono e l'augusta Vittoria riporteranno per

la Grecia il giorno della libertà. Adesso piange tutta la terra di Asia, svuotata. Serse li guidò, Serse li condusse a morte, Serse follemente li spinse per tutti i mari sulle navi.

Dov'è la moltitudine dei nostri?

Dove sono i tuoi generali?

Farandakes Susas Pelagon Agabatas

Dotamas Psammis e Susiskanes

che partì da Ecbatana?

Morti. Li ho lasciati laggiù.

Caduti da una nave di Tiro

sulle spiagge di Salamina, sbattuti contro la costa dura.

E dove sono Farnuchos

e l'eccellente Ariomardos?

Dove Sevalkes sovrano

e Lilaos di nobile stirpe

e Memphis Tharibis Masistras

e Artembares e Istaichmas? Rispondi!

V. SOGNO DELLA REGINA ATOSSA (Eschilo)

Oh signora, eccelsa tra le donne persiane dalla vita snella,

madre augusta di Serse, salute a te, sposa di Dario.

Di un dio tra i persiani fosti sposa, di un dio sei madre,

se il demone antico non ha voltato le spalle al nostro esercito.

Atossa: Sempre, ogni notte, è con me la folla dei sogni,

da quando mio figlio mosse l'esercito e partì per distruggere

e fare persiana la terra degli Ionici, ma nessun sogno

fu così nitido come quello sognato la notte appena trascorsa.

E ti dirò che mi apparvero due donne, in belle vesti, e una

indossava pepi persiani l'altra abiti dorici, e vennero dinnanzi ai miei occhi, assai più imponenti per statura

delle donne di adesso e di più perfetta bellezza,



ed erano sorelle nate da una medesima stirpe, e all'una era toccato in sorte di abitare come propria patria la terra di Ellade, all'altra la terra barbarica. E, per quanto mi parve di scorgere, c'era discordia tra loro, e mio figlio se ne accorse e cercò di placarle e le aggiogava al carro e serrava le redini al collo. E una si ergeva come una torre, fiera di questo ornamento, e offriva la bocca, docile, alle briglie; ma l'altra scalciava e spezzava con le mani i finimenti del carro e li trascinava a forza, ormai senza freno, e squarciava il giogo nel mezzo.

Cade, mio figlio, e il padre Dario, gli si avvicina, piangendo per lui. E Serse, a vederlo, si strappa le vesti che indossa. Questo è il sogno che mi ha portato la notte.

VI. IL RITORNO (Eschilo, soggetti)

VII. ORIENTE E OCCIDENTE (Adonis)

Una cosa si era distesa nel cunicolo della storia una cosa adorna, esplosiva che trasporta il proprio figlio di nafta avvelenato al quale il mercante avvelenato intona una canzone esisteva un oriente simile a un bambino che implora, chiede aiuto

e l'occidente era il suo infallibile signore.
Questa mappa è mutata
l'universo è un fuoco
l'oriente e l'occidente sono una tomba
sola
raccolta dalle sue ceneri.

La musica

di Walter Prati

Una partitura costruita sul *suono che viene da lontano e da quello di oggi*. Il suono che viene da lontano è la voce umana, il canto; sintesi massima tra rumori del corpo, grida, lamenti. Viene da lontano anche il suono della percussione che scandisce il tempo (ritmico e cronometrico) che dona vigore, forza, che getta scompiglio. C'è poi il suono di oggi, o meglio, gli strumenti che oggi abbiamo per poter *fare e indagare* il suono. L'elettronica non è più un concetto estetico, è l'altro versante del suono, quello a cui più difficilmente è permesso di emergere nel quotidiano; quello che inquieta, quello che parla direttamente alla nostra anima. Il senso di questa opera rimane, quindi, la ricerca dentro una sconfitta; il passare attraverso il dolore per potersi rigenerare in un nuovo progetto futuro. Proporre (come forse già era ai suoi tempi) in forma di teatro musicale contemporaneo la prima delle grandi tragedie greche a noi giunte, ci permette di riportare gli spettatori a una partecipazione personale ed emotiva, ad uno dei fondamenti dell'esperienza artistica: il passaggio obbligato attraverso il buio, il caos, il conflitto e l'oscurità dell'esperienza umana. I personaggi, parte presenti in persona e parte trasposti nella propria immagine parlante, il coro, riappropriato della propria funzione di folla in azione, e il rapporto complessivo tra recitazione, musica e movimento saranno mutuati dalla tradizione e veicolati fino a noi e alle nostre forme contemporanee attraverso le permanenze che ne sono il motore

profondo. Due tradizioni che si confrontano e che, assumendo due funzioni differenti, ritrovano la loro origine.

La critica

di Claudio Elli, lunedì 09 Agosto 2010 ore 10:34

Lungo un palco obliquo, quasi a voler essere il simbolo fisico dell'instabilità degli imperi, vengono consumate, in una *pièce* in costume che rimanda al mondo teatrale greco, le vicende legate alla fine dell'Impero Persiano. Più che un aneddoto storico, in realtà, si ripercorrono le tappe *dialettiche* che preludono alla necessità delle guerre e conseguente crollo degli imperi nella storia dell'umanità, come la *guerra preventiva* a salvaguardia di una pace stabile o *Koinè eiréne* (pace comune) dettata proprio dai rapporti internazionali. A prescindere da Gian Battista Vico e dalla sua concezione legata ai corsi e ricorsi storici cara all'interpretazione idealistica della storia, il lavoro firmato Salvadeo/Prati/Spreafico e interpretato dai giovani allievi di Arsenale-Lab, sembra rimarcare l'errore tristemente umano dei comportamenti nei secoli. Errore che, a dispetto dello stesso Vico, si potrebbe evitare con un uso più razionale della mente secondo il precetto cartesiano *cogito ergo sum*, con una corretta analisi del presente in riferimento all'esperienza passata. Purtroppo, come già il Siracide insegna, i comportamenti umani deleteri e volti alla distruzione sono sempre in agguato e si ripetono nei millenni. Uno spettacolo intelligente, che lega il rapporto multimediale tra musica e teatro, con l'aggiunta del supporto video, nell'ambito della già dichiarata intenzione di portare alla creazione, abbracciando un desiderio dello stesso Politecnico, di uno spazio *sociale* di cui il *Patio* è emblematica espressione. A tutti gli effetti, una riflessione sul presente e passato dell'umanità per un teatro del futuro.



Per una nuova drammaturgia del progetto

Andrea Branzi

Secondo una interpretazione corrente l'architettura è il testimone più alto della storia di un popolo; immersa nell'universo sociale, principale artefice della scena urbana, strumento evidente delle istituzioni civili e del potere, interprete del progresso tecnologico e dei costumi di vita, essa sembra rappresentare il diagramma più completo della storia.

Questo tipo di affermazione corrisponde più ad una ipotesi accademica che alla verità dei fatti; ciò che l'architettura rappresenta non è la storia di una società ma piuttosto "la storia dell'architettura in quanto tale". Questo paradosso deriva dal fatto che l'architettura è sempre il risultato di un coacervo di eventi, tecnici, sociali e istituzionali che invece di immergerla nella realtà dei tempi, la collocano in un contesto disciplinare autonomo, dove le forze della storia sono rappresentate in forma di lontana metafora, che si alimenta di stilemi e leggi compositive, che fanno origine in codici auto-referenziali.

La cultura del progetto (design e architettura) è l'unica attività creativa che ha attraversato le due guerre mondiali, le stragi, le dittature, gli sconvolgimenti sociali e culturali del XX secolo senza che niente di tutto questo lasciasse un segno evidente (anche esile) sul suo cammino.

Impermeabilizzata, auto-referenziale, ha sempre garantito *un lieto fine* a ogni tipo di tragedia; come un testimone cieco e muto, come un soggetto autistico, non ha mai confrontato i suoi fondamenti epistemologici con gli sconvolgimenti in corso. Arte, letteratura, musica

Andrea Branzi, *Natura Morta*, Collezione Galleria Clio Calvi Rudy Volpi, Milano, 2011.
Foto ©Studio Branzi



hanno generosamente, e più volte, cambiato radicalmente le proprie fondamenta disciplinari, sperimentando sul proprio corpo le cicatrici prodotte dalle delusioni e dalle speranze della società moderna, fino a divenire *altro* rispetto alla propria identità storica.

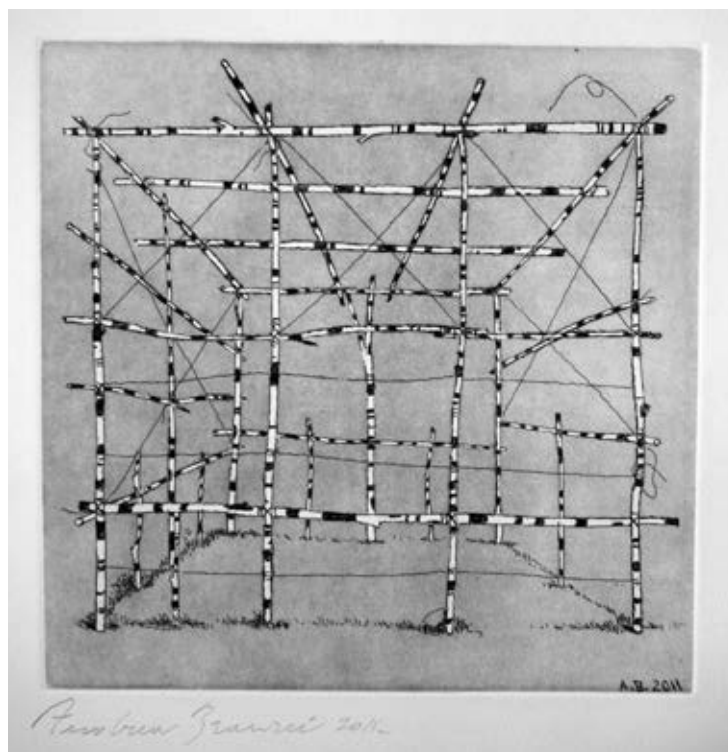
La categoria della *tragedia* è scomparsa dai dispositivi del progetto moderno, al punto da far supporre che *la vera tragedia consiste nella scomparsa della tragedia stessa*.

Ludwig Hilberseimer, Franz Kafka, Ludwig Wittgenstein, Robert Musil e molti dei protagonisti del *pensiero negativo viennese* si impegnarono a eliminare ogni punto di appoggio alla cultura borghese in crisi, ogni residuo ottimismo e ogni possibile motivo di esibizione della propria angoscia, assorbendo la tragedia nella *normalità quotidiana*, nel nobile sentimento dell'*indifferenza*.

Un'architettura inespressiva, una città catatonica, una musica inscoltabile, una letteratura illeggibile. Quasi a dire: "Non c'è più niente da vedere, niente da ascoltare; il silenzio è lo specchio futuro del mondo industrializzato. Nella massima alienazione, la massima libertà...".

Oggi la condizione urbana ha raggiunto il punto massimo di

Andrea Branzi, *Assolo di Croci*, Dieci acquaforti/acquatinte originali di Andrea Branzi di tiratura limitata, Galleria Nilufar Milano, Lithos edizioni Como, 2011.
Foto ©Andrea Branzi



Andrea Branzi, *Architettura Povera*, Dieci acquaforti/acquatinte originali di Andrea Branzi di tiratura limitata, Galleria Nilufar Milano, Lithos edizioni Como, 2011.
Foto ©Andrea Branzi

smaterializzazione, varcando la soglia del puro pensiero e la presenza dell'architettura ha superato il limite *retinico*, nessuno la vede perché non c'è niente da guardare...Ma la lontananza della pratica del progetto dalla realtà della vita è diventata un inutile e frustrante fardello.

L'assenza della ruvidità del realismo dai linguaggi costruttivi non corrisponde più a una sofisticata strategia di *sdrammatizzazione della storia*, ma solo a un deficit culturale. Il galleggiamento del progetto rispetto ai suoi tempi è soltanto il risultato del fallito rinnovamento delle pratiche sia costruttive che professionali. È il frutto di un imbarazzante ritardo culturale e niente altro. L'architettura è uscita dal teatro della storia ed entrata in un'esausta esibizione di sé stessa.

Ci muoviamo dunque tra due poli: da una parte un'architettura quotidiana astratta, non figurativa, sensoriale e non compositiva; dall'altra l'urgenza di recuperare una relazione tra la drammaticità dei tempi nuovi e le pratiche del progetto.

Esiste un'enorme lontananza tra questi due poli, specchio storico di una società che non ha *immagine di se stessa* e cerca di dare un senso



visibile a questa assenza. Di rendere parlante il proprio silenzio. La soluzione di questo *ossimoro* non può avvenire in tempi brevi e facendola coincidere con una ipotetica (e improbabile) committenza. Occorre invece che la cultura del progetto prenda in mano il suo destino; si collochi (anche temporaneamente) fuori dalle normali pratiche professionali, per dare forma a una riflessione individuale sui contenuti e sulle ragioni del proprio lavoro: il problema non è l'architettura, ma sono gli architetti...

La rifondazione del progetto può avere inizio soltanto a livello privato, soggettivo. Una rifondazione che non propone certezze o strategie generali, ma soltanto testimonianze isolate di una nuova *drammaturgia* del progetto, che rispecchi il travaglio dei tempi che stiamo vivendo. Dentro al magma inespressivo dell'attuale scena urbana, nel suono neutro delle infinite voci, nel colore grigio prodotto dal multi-colore, gli oggetti sono le uniche presenze ambientali in grado di provocare un'emozione, un'interfaccia memorizzabile; i soli protagonisti parlanti di una scena altrimenti muta.

Sono le molecole, ingovernabili e imprevedibili, di un possibile *paesaggio antropologico* dove i temi della cultura possono trovare una rappresentazione: l'amore, la morte, la storia, il mistero; e non soltanto l'eleganza, la perfezione tecnologica, l'edonismo. Su questa strada non si arriverebbe da nessuna parte.

Il "progresso" non ha più un'unica direzione e il *progetto* (ugualmente) non ha più una finalità condivisa; passato, presente e futuro si

Andrea Branzi, *Natura Morta*, Collezione Galleria Clio Calvi Rudy Volpi, Milano, 2011.
Foto ©Studio Branzi



Andrea Branzi, *Grandi Legni*, Nove pezzi unici di Andrea Branzi, Produttore esecutivo Design Gallery Milano, Nilufar, 2010.
Foto ©Rui Teixeira

sono fusi in un tempo circolare e lo spazio della globalizzazione non ha più un esterno.

I limiti imposti dalla modernità devono essere valicati: enormi territori ne sono rimasti esclusi. Gli animali, le religioni, la verdura, il sole, le stagioni, la penombra, l'umidità, i rumori di fondo, la paura, il terrorismo. Si illude chi tra noi ritiene che le questioni del progetto restano fuori dai conflitti in atto: ricordatevi che Mohammed Atta, ideatore dell'attentato alle Twin Towers, era un architetto egiziano laureato in Germania... Le attuali guerre religiose avvengono tra una società progettante (la nostra) che cerca il suo futuro, e una società non-progettante (quella islamica) che cerca il suo passato.

Il precipitare degli eventi negli ultimi mesi dimostrano che il XX secolo è definitivamente finito e il XXI ha avuto inizio con la simultanea manifestazione di terremoti, inondazioni, rivolte, inquinamento radioattivo, nuove guerre: il nostro razionalismo (abituato ad affrontare i disastri uno alla volta) è andato in corto-circuito, sconvolto da queste connessioni cosmiche di una nuova storia.

L'intervallo è finito e il lieto fine non è più garantito...

Note Biografiche

Lucio Altarelli

Professore ordinario di Composizione Architettonica presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza". È docente del Dottorato in "Composizione architettonica (Teorie dell'architettura)" del Dipartimento di Architettura e Progetto DiAP; dell'Accademia Adrianea di Architettura e di Archeologia e del Premio Piranesi. Ha partecipato a mostre e concorsi e ha pubblicato scritti e saggi sui temi della progettazione. Si è occupato di Roma con analisi e proposte che hanno riguardato l'Esquilino, San Giovanni, l'Ostiense, l'area della Piramide Cestia, le Terme di Caracalla, l'anello ferroviario e alcuni *spazi aperti* della città, tra cui piazza Vittorio, piazza delle Muse, piazza dei Re di Roma, il Borghetto Flaminio, il Parco di Aguzzano e quello di Centocelle. Molte di queste analisi e proposte sull'area romana sono state oggetto di singole pubblicazioni. Tra le pubblicazioni più recenti: "Light City" (2006); "Il mostro di San Lorenzo. Progetti per la Tangenziale Est di Roma" (2008); "Luci della città. Dall'Eden elettrico del moderno all'Eden elettronico della contemporaneità", in «Luce» (2009); "Paysages de la ville électronique/Landscapes of the electronic city" in «Intermedialités» (2009); "La rovina come metafora, l'archeologia come progetto" e "L'architettura degli allestimenti vs l'architettura della città", in: Donini G., a cura, "L'architettura degli allestimenti" (2010); "Stratigrafie/Stratigraphies" in «Disegnare Idee Immagini» (2011); "Forme e metafore della Rete", in: Loiacono A. M., "Lo spazio arcaico" (2012). Ha curato inoltre i seguenti volumi: "Allestire" (2005), "Il sublime urbano" (2007).

Giandomenico Amendola

Professore ordinario di Sociologia Urbana, fino al 2011, nella Facoltà di Architettura dell'Università di Firenze dopo avere tenuto la stessa cattedra nell'Università di Bari e nella Facoltà di Architettura del Politecnico di Bari. Ha insegnato in numerose università straniere tra cui il M.I.T. di Cambridge, MA. Tra i suoi numerosi volumi, largamente tradotti, possono ricordarsi i più recenti dedicati ai temi della città e della progettazione architettonica: "Uomini e Case: I presupposti sociologici della progettazione architettonica", Dedalo Bari 1985, 1991 (III edizione); "La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea", Laterza, Bari 1997, IV ed. ampliata 2003, VI edizione 2009; con Dennis Frenchman, Anne Beamish e William J. Mitchell, "L'Immaginazione Tecno-

logica e la Città d'Arte: Firenze", Liguori, Napoli 2009; "Il progettista riflessivo. Le scienze sociali e la progettazione architettonica", Laterza, Bari-Roma, 2009; "Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città", Laterza, Bari - Roma, 2010; "Il Brusio delle Città: le architetture raccontano", Liguori, Napoli 2013. È stato presidente dell'Associazione Italiana di Sociologia.

Maurizio Carta

Professore ordinario di Urbanistica presso la Facoltà di Architettura di Palermo, dove insegna "progettazione urbanistica" e "pianificazione territoriale". È Pro-Rettore allo sviluppo territoriale dell'Università di Palermo e Direttore Vicario del Dipartimento di Architettura. Dal 2009 al 2011 è stato Assessore al piano strategico e al centro storico del Comune di Palermo. Esperto di pianificazione urbana e territoriale, pianificazione strategica e progettazione urbana, consulente di numerose amministrazioni pubbliche in Italia e *advisor* in alcune esperienze estere, per le quali ha seguito la redazione di piani urbanistici, piani paesaggistici e piani strategici. È autore di più di 200 pubblicazioni sulla pianificazione territoriale e la valorizzazione delle risorse locali, tra le più recenti: *L'armatura culturale del territorio* (2002), *Next City: culture City* (2002), *Teorie della pianificazione* (2003), *Creative City* (2007), *Governare l'evoluzione* (2009), *Culture, communication and cooperation: the three Cs for a proactive creative city* (2009), *Il coraggio di governare. Sfide del mutamento ed etica della responsabilità* (2010), *Piani strategici 2.0 per un Mezzogiorno propulsivo* (2010). Per le sue ricerche e pubblicazioni viene invitato a tenere lezioni e conferenze in numerose università ed istituzioni italiane ed estere, tra cui Milano, Roma, Firenze, Napoli, Torino, Genova, Venezia, New York, Londra, Parigi, Newcastle, Dortmund, Madrid, Praga, Pechino, Valencia.

Carlo Ratti

Architetto, Ingegnere e Agit-Prop, Carlo Ratti è titolare dello studio carlorattiasociati | walter nicolino & carlo ratti di Torino e direttore del MIT SENSEable City Lab di Boston. Laureato presso il Politecnico di Torino e l'École Nationale des Ponts et Chaussées a Parigi, consegue un PhD presso l'Università di Cambridge, UK. Ratti ha partecipato ad oltre 200 diverse pubblicazioni ed il suo lavoro è stato esposto alla *Biennale di Venezia*, al *Design Museum* di Barcellona, al *Science Museum* di Londra, al *GAFTA* di San Francisco ed al *Museum of Modern Art* di New York. Il progetto per il *Digital Water Pavilion* è stato nominato da Time Magazine una delle migliori invenzioni dell'anno 2008. Nel giugno 2007 il Ministro della Cultura Italiano ha nominato Carlo Ratti membro dell'*Italian Design Council* - un'istituzione creata dal Governo Italiano che include 25 personalità di spicco del design italiano. Nel 2009 Carlo Ratti è stato nominato *Inaugural Innovator in Residence* dallo Stato del Queensland, Australia. È stato incluso nel-

la lista "2008 Best & Brightest" di Esquire Magazine e nella selezione di Thames&Hudson per 60 innovatori negli ultimi 60 anni, in Blueprint Magazine "25 People who will Change the World of Design" ed in Forbes Magazine "People you need to know in 2011". Fast Company l'ha inserito nella lista dei "50 Most Influential Designers in America". Ratti ha presentato le sue ricerche a TED 2011 ed è membro del World Economic Forum Global Agenda Council for Urban Management, oltre ad essere program director dello Strelka Institute for Media, Architecture and Design di Mosca e curatore del BMW Guggenheim Pavilion 2012 a Berlino. Per ulteriori informazioni sui progetti di Carlo, potete visitare carloratti.com e senseable.mit.edu.

Ila Bêka e Louise Lemoine

Definite da Nicolai Oroussoff in «The New York Times» come le "figure cult del mondo dell'architettura europea", Ila Bêka e Louise Lemoine concentrano principalmente la loro ricerca sulla sperimentazione di una nuova narrativa e di forme cinematografiche in relazione all'architettura contemporanea. L'unicità del loro lavoro sta nel look personale, creativo e umoristico rivolto alla lettura di capolavori riconosciuti di architettura, da loro ritratti attraverso la rappresentazione della vita quotidiana. Ila Bêka è un artista e regista italiano che vive e lavora a Parigi. Si è formato come architetto presso lo IUAV di Venezia e l'Ecole Nationale Supérieure de Paris-Belleville. Louise Lemoine è una regista francese che vive e lavora in Francia. Si è laureata in cinema e filosofia presso l'Università Sorbona di Parigi.

Giò Forma

Giò Forma è uno studio di design operante a livello internazionale con base a Milano, specializzato in *production design*, architettura e *industrial design*. Lo studio viene fondato nel 1996 da Florian Boje, Cristiana Picco e Claudio Santucci. Essendo formato da architetti, designer e *graphic artist*, pensiamo che Giò Forma sia molto vicino a un bureau multidisciplinare rivolto al design. Siamo partiti dalla musica rock e abbiamo continuato anche nel campo della TV, degli show e della progettazione di eventi, attraversando stili e approcci diversi. Negli ultimi anni lo studio ha progettato diversi eventi importanti: Piazza delle Medaglie dei XX Giochi olimpici invernali, 2006; MTV Music Award (spettacolo all'aperto) presso il Colosseo di Roma, Madrid e Berlino, 2004-2010; Vasco Rossi 1998-2003; Cappellini-Frau padiglione della mostra a Milano, 2008; Padiglione di Venezia alla EXPO di Shanghai, 2010; Cerimonia di apertura per il Monumento Nazionale del Bahrain; Cerimonia di apertura mondiale della Ferrari ad Abu Dhabi; The Show World Tour di Hello Kitty; Adriano Celentano, Arena Show, 2013; Tiziano Ferro Tour, 2012; Great Wall of China Show, 2013; Supreme Voice China, 2012; Bicentenario Mexico, 2011; Allestimento di studi TV tra i quali: MTV, Sky Sport, Aljazeera Sport,

LA7, Nickelodeon, Comedy Central, E Entertainment, Rai; Eventi aziendali per: Discovery Channel, Samsung, Siemens, Pirelli, Nokia, Diesel, Vodafone, Mediamarket, PerSol; Eventi di moda per: Cavalli, Exté, Miss Sixty e Diesel.

Marina Spreafico

Marina Spreafico si è diplomata all'*Ecole Internationale de Théâtre Jacques Lecoq* di Parigi nel 1975. Nel 1978 ha fondato a Milano il Teatro Arsenale, un mondo dentro il mondo. Da allora quel luogo straordinario è divenuto il centro ideale del suo pensiero teatrale e del suo lavoro di attrice, autrice, regista e insegnante. Per amor della musica ha realizzato spettacoli per il Teatro La Fenice di Venezia, il Festival Opera Barga, il Teatro Comunale di Bologna e Ravenna in Festival, il Teatro Massimo di Palermo, l'Accademia Filarmonica Romana e altri enti. M.S. nutre una vera passione per l'insegnamento teatrale, al quale si dedica dal 1976. La Scuola di Teatro Arsenale, da lei fondata nel 1978 insieme a Kuniaki Ida, è conosciuta in Italia e all'estero. Dal 1999 al 2006 è stata docente ospite all'*Ecole Internationale de Théâtre Jacques Lecoq* di Parigi. Ha collaborato con l'Università degli Studi di Milano e ha tenuto seminari per *Autunno Musicale a Como*, il *Festival of the Youth and Art* di Hong Kong, il *Colorado Festival of the World Theatre* e Conferenze-dimostrazione sulla Scuola e il lavoro che vi viene svolto. L'esperienza maturata nel tempo lavorando in spazi non teatrali l'ha portata negli ultimi anni a concentrarsi sui rapporti creativi tra teatro e spazio della rappresentazione, grazie anche all'assidua collaborazione con Pierluigi Salvadeo. Insieme hanno realizzato numerosi spettacoli, workshop e performance.

Andrea Branzi

Andrea Branzi, architetto e designer, nato a Firenze nel 1938, dove si è laureato nel 1966, vive e lavora a Milano dal 1973. Dal 1964 al 1974 ha fatto parte del gruppo Archizoom Associati, primo gruppo di avanguardia noto in campo internazionale, i cui progetti sono oggi conservati presso il *Centro Studi e Archivio della Comunicazione* dell'Università di Parma; la sua tesi di laurea e numerosi progetti sono conservati presso il *Centro Georges Pompidou* di Parigi. Co-fondatore di *Domus Academy*, prima scuola internazionale post-laurea di design. Autore di numerosi libri sulla storia e la teoria del design, ha curato numerose mostre di questo settore in Italia e all'estero. Nel 1987 ha ricevuto il *Compasso d'Oro* alla carriera. Nel 2008 ha ricevuto la *Laurea Honoris Causa* dall'Università di Roma "La Sapienza" Facoltà di Architettura ed è membro onorario della *Royal Society for the encouragement of Arts, Manufactures and Commerce* (RSA), Londra. Nel 2010 viene invitato da Kazuyo Sejima alla *XII Biennale di Architettura di Venezia* con una sala dedicata alle sue ricerche su *Nuovi Modelli di Urbanizzazione Debole*. È Docente del Corso di Laurea in Design degli Interni alla Facoltà di Design del Politecnico di Milano.

Allestimenti e musei nell'età della comunicazione globale

Luca Basso Peressut

Architetto, Ph.D. in Composizione architettonica (IUAV, Venezia), è Professore Ordinario di Architettura degli Interni e Museografia e coordinatore del Dottorato in "Progettazione Architettonica, Urbana e degli Interni" del Politecnico di Milano. È docente al corso "Museography" alla cattedra Unesco, Polimi-sede di Mantova e docente di "Architettura degli Interni e Allestimento" alla Scuola di Specializzazione in Beni Culturali dell'Università di Macerata. È co-fondatore, e membro del comitato scientifico del Master "IDEA in Exhibition Design" del Politecnico di Milano che ha diretto fino al 2012. È direttore del Seminario Internazionale di Museografia e Archeologia "Villa Adriana-Premio Piranesi" che si tiene a Tivoli e Roma dal 2003. È membro del comitato scientifico e co-organizzatore delle conferenze internazionali IFW-interiors Forum World (dal 2008). È membro del comitato scientifico della Collana di Museografia della casa editrice Edifir, Firenze e consulente per la rivista di architettura "Area" dal 1997. È stato responsabile locale della ricerca PRIN 2008-2010 "L'intervento nelle aree archeologiche per attività connesse alla musealizzazione e alla comunicazione culturale". È attualmente coordinatore generale del progetto di ricerca "MeLa-European Museums in an age of migrations", finanziato dalla Commissione Europea-Settimo programma quadro (2011-2015).

- L. Basso Peressut, *Musei. Architetture 1990-2000*, Federico Motta, Milano 1999.
- L. Basso Peressut, *Il Museo Moderno. Museografia e architettura da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano 2005.
- L. Basso Peressut, C. Pozzi (a cura di), *Museums in an Age of Migrations: Questions, Challenges, Perspectives*, EU-Polimi, Milano 2012.
- L. Basso Peressut, F. Lanz, G. Postiglione (a cura di), *European Museums in the 21st Century: Vol. 1; 2; 3*. EU-Polimi, Milano 2013.

un alto livello di dibattito e confronto tra i diversi attori coinvolti nell'ordinamento delle collezioni e nella creazione delle esposizioni – i musei stanno mediando tra la loro missione di custodi del passato e il ruolo attivo di agenti di divulgazione della conoscenza e di sviluppo di nuove relazioni sociali.

Sappiamo quanto la cultura agisca sui domini individuali e collettivi, determinando una crescente importanza della soggettività nella selezione, organizzazione ed elaborazione della conoscenza. I visitatori di mostre e musei sono oggi caratterizzati da una grande varietà di atteggiamenti, da un ampio bagaglio culturale, da diverse personalità, identità e interessi, da una molteplice dimensione cognitiva nell'interpretazione delle rappresentazioni espositive. Le aspettative nei confronti delle proposte si fanno in tutti i campi sempre più forti; sempre più visitatori chiedono di affermare la propria individualità, di essere protagonisti nel, e dell'evento espositivo, di partecipare anche all'elaborazione dei suoi contenuti, alle pratiche curatoriali, fino a diventare co-creatori.

L'istituzione museale è oggi più che mai *popolare*, non solo perché è al centro delle attenzioni delle amministrazioni pubbliche e delle fondazioni private, che ne riconoscono le potenzialità di promotori di "immagine" e di prestigio, e conseguentemente di economie dirette o indotte, ma anche perché in molti esempi di nuovi allestimenti si esercita un linguaggio della comunicazione espositiva più attento alle molteplici *categorie* dei visitatori. "La pluralità dei visitatori", ha scritto Mieke Bal, "ciascuno con il proprio bagaglio intellettuale ed estetico, di stati d'animo, di conoscenza e aspettative, rende superata la nozione di 'pubblico' inteso come tipologia unitaria", dunque "dobbiamo più propriamente fare riferimento alle innumerevoli individualità di cui esso è composto"⁹.

La condizione attuale del progetto espositivo

non può non confrontarsi con gli effetti indotti dal rimescolamento del corpo sociale e dalla dimensione globale della comunicazione, in un'età in cui i flussi di informazioni viaggiano in rete, senza filtri e anche senza selezione critica a priori. L'affermarsi delle tecnologie informatiche e la messa in rete della conoscenza influenzano profondamente le pratiche della conservazione e archiviazione dei patrimoni culturali. Nello spazio globale dell'informazione e della comunicazione (la "network society" delineata da Manuel Castells)¹⁰, ci sono, per usare le parole del sociologo Martin Pröslér, "flussi permanenti di informazioni, immagini e conoscenza [che] generano rapporti di intenso scambio, su scala mondiale", e questo anche nei musei¹¹. La mobilità e il nomadismo delle persone è in continua accelerazione. Possiamo adottare il termine "migrazione" come una cornice concettuale che indica una condizione della società contemporanea, in cui le culture, le idee e le cose sono soggette a fenomeni spinti di mobilità, traslazione e transizione; è un termine significativo per pensare attraverso processi planetari di scambio culturale. Le migrazioni non coinvolgono solo popoli in diaspora (come generalmente si intende), ma includono anche il nomadismo di persone singole (per lavoro, studio, ricerca o turismo), e la movimentazione di prodotti, merci o oggetti e collezioni a carattere culturale, in viaggio per vari motivi, come mostre temporanee o prestiti da museo a museo. Il concetto di migrazione comporta dinamismo, instabilità, mancanza di permanenza, incertezza. Si tratta di una condizione che rimescola gli stili di vita delle persone e anche la *governance* della cultura e della sua fruizione, e dunque interviene nell'organizzazione della comunicazione e delle sue forme – quali sono gli allestimenti espositivi – a sollecitare sempre nuovi e più efficaci modelli e forme di coinvolgimento¹².

un edificio museale, coinvolge non solo la capacità che l'edificio ha di trasmettere, attraverso le sue forme, i valori e i significati istituzionali, e anche di raccontare, di descrivere i contenuti, quasi di esibire fin da subito ciò che è raccolto nel museo e allestito dentro i suoi spazi espositivi. L'architettura del museo, come segno e simbolo urbano o *landmark* territoriale è elemento di richiamo, "marchio" a carattere pubblicitario che deve soprattutto far parlare di sé, coinvolgendo i media, sollecitando curiosità e attenzione anche per attrarre continuamente schiere di visitatori, attivando economie dirette e indotte capaci di giustificare gli investimenti (si pensi al ruolo avuto dal *Guggenheim* di Bilbao per rivitalizzare una città già industriale e da tempo in crisi, riposizionandola nella rete dei percorsi turistico-culturali mondiali, e dove l'architettura di Frank O. Gehry è stata il detonatore di un successo planetario)¹⁶.

Alla rappresentazione di forme e linguaggi che pubblicizzano ed enfatizzano la dimensione popolare del museo con le figurazioni spesso roboanti da archistar fanno da contrappunto le scenografie allestitive che altre categorie di progettisti (gli *exhibit designers*) mettono in campo con lo stesso obiettivo di seduzione: è noto che, abitualmente, chi progetta gli allestimenti espositivi è figura professionale diversa da quella che progetta l'architettura, e che studi come Casson Mann in Gran Bretagna, Ralph Appelbaum negli Stati Uniti, HG Merz e Uwe Brückner in Germania, Studio Azzurro in Italia, solo per citarne alcuni, sono noti a livello internazionale per la loro specializzazione in campo museografico.

È come se ci trovassimo di fronte a un doppio "guscio": uno più stabile che corrisponde all'esterno, all'architettura della città e alla sua immagine, e uno mutevole, adattabile, che corrisponde allo spazio (o agli spazi) interni, e che è la cornice modificabile (quasi fosse una macchina teatrale), entro cui si possono

collocare i differenti apparati espositivi o direttamente le installazioni degli artisti. Il contenuto allestitivo è sempre più transitorio, con un continuo rinnovamento di mostre, esposizioni temporanee e itineranti: una questione che riguarda oggi l'organizzazione di quasi tutti i musei.

Riconoscendo che le mostre temporanee sono state e sono parte integrante di quel rinnovamento dell'idea di museo che si è verificato nel corso dell'ultimo secolo, oggi osserviamo che i modelli espositivi temporanei possono essere l'espressione di emozionanti esplorazioni culturali, veri e propri laboratori sperimentali in prima linea in un processo dialettico di interscambio tra la stabilità degli spazi del museo e la ricerca di nuove forme di comunicazione.

È questo, per esempio, il motivo che ha portato, due decenni fa, alla scelta da parte della *Fondazione Guggenheim* di New York di trasformare la rotonda wrightiana in spazio per mostre temporanee dei più vari generi (dalle motociclette, all'architettura, al barocco brasiliano, alla moda), con la difficoltà di far interagire nuovi e diversi allestimenti con uno spazio architettonico che fu pensato, progettato e realizzato in stretta connessione con la collezione di quadri astratti di Solomon Guggenheim (e che da questa condizione originaria ha anche tratto il suo senso di architettura museale). Una sfida con cui si sono confrontati, a più riprese e con esiti discontinui anche se non privi di interesse, architetti come Frank Gehry e Jean Nouvel, progettisti di allestimenti come Andrée Putman e scenografi teatrali come Robert Wilson¹⁷.

Organizzare il museo come uno spazio per mostre continuamente rinnovate, cioè come pura cornice per le opere da esporre a rotazione con ininterrotti rinnovamenti delle strutture espositive, è l'estremo portato dell'idea che fu alla base della creazione, nel 1929, del *Museum of Modern Art* di New York, e che

posizionamento nel settore dei luoghi pubblici in quanto macchine di intensificazione delle esperienze, e partecipano di una vita metropolitana basata su una rete di relazioni, eterogenee, discontinue, reticolari, secondo una morfologia puntiforme di stili di vita, spazi, oggetti e nuove configurazioni architettoniche. Mentre la mobilità ridisegna costantemente le forme del paesaggio contemporaneo, i musei si delocalizzano nel territorio o negli stessi nodi infrastrutturali (stazioni, aeroporti, metropolitane) che incrociano le reti dei collegamenti che rendono possibili nuove centralità – anche culturali – geograficamente diffuse. Pensiamo all'*Imperial War Museum* realizzato da Daniel Libeskind quale parte del piano di recupero del vecchio porto industriale, area dismessa posta a oltre tre chilometri dal centro di Manchester e a soli venti minuti di treno da uno dei maggiori aeroporti europei, interessante un bacino di utenza di sedici milioni di persone. Oppure al *San Francisco International Airport Museum (SFOM)*, creato nel 1980, la prima istituzione museale che si trovava in un aeroporto e che oggi è utilizzata da oltre 40 milioni di passeggeri all'anno, tutti potenziali visitatori delle sue esposizioni. Lo *SFOM* dispone di più di venti gallerie in tutti i terminal dell'aeroporto con un programma di mostre di arte, storia, scienza e altre manifestazioni culturali, nonché di un museo permanente che ospita una collezione dedicata alla storia dell'aviazione commerciale²¹.

Un'esperienza, questa, ripresa nel 2002 all'aeroporto *Schiphol* di Amsterdam, con l'apertura di una sezione staccata del *Rijksmuseum*, in cui sono esposte a rotazione di opere di maestri olandesi appartenenti alla collezione del museo.

Un caso italiano è quello de *Le Gallerie* a Trento, due tunnel stradali in disuso trasformati nel 2008 per ospitare mostre della *Fondazione Museo Storico del Trentino*, e definite "spazio

laboratoriale dove si sperimentano nuovi approcci alla storia e alla memoria"²².

Non diversamente da quanto accade per l'arte contemporanea, che si appropria degli spazi urbani intervenendo in lotti abbandonati, sui muri ciechi delle case, nei recinti delle fabbriche dismesse, nelle piazze pubbliche, attraverso installazioni, performance, proiezioni, mischiando i propri messaggi a quelli della mega-cartellonistica pubblicitaria, gli spazi espositivi dei musei trasmigrano alla scoperta di nuovi riferimenti tra "interno" ed "esterno". Il museo diffuso nei luoghi diventa strategia di intervento a valore sociale e ha dimostrato, al pari delle *actions* dell'arte contemporanea, di poter essere un elemento di rigenerazione urbana e territoriale, secondo una linea di "sconfinamento o, quanto meno, [di] coinvolgimento di tutte le pratiche visuali"²³ orientata a un progetto culturale ed estetico applicato all'habitat che ci circonda. Nel flusso della comunicazione globale, il museo, da un lato fa sbocciare al suo interno la teatralità degli allestimenti che trascinano nuove forme di partecipazione attiva dei visitatori e, dall'altro, nella ricerca di nuove espressioni architettoniche, esce "fuori di sé" per allestire gli spazi metropolitani e territoriali con frammenti e schegge della sua non più operante tipologia storica.

Il museo "disperso" intesse una mappa cartografica per punti notevoli, rilanciando l'arte dell'espore quale costante e feconda ricerca di uno stretto rapporto fra opere e ambienti umanizzati.

Note

1. Come ebbe a scrivere Giuseppe Pagano nel 1941 su un numero monografico della rivista *Casabella Costruzioni*, le mostre temporanee sono i luoghi dei "sogni architettonici degli architetti moderni" in cui "si son potute realizzare delle affermazioni plastiche, delle esperienze spaziali, delle nuovissime atmosfere architettoniche". Giuseppe Pagano, 1941. "Parliamone un po' di esposizioni". In: *Casabella Costruzioni*.



Dialogare con gli oggetti

Italo Rota

Vorrei soffermarmi su tre questioni.

Prima questione: il ruolo che ha oggi l'immagine di cui si caricano gli oggetti che usiamo per fare spettacolo, per mostrare o attirare, per comunicare

La natura di questi oggetti del comunicare, oggi è molto complessa: hanno una fisiologia molto simile a quella vegetale, che è diversa da quella animale. Essi, in un certo senso, lavorano in proprio, il che significa che nonostante tutti gli sforzi che noi possiamo fare, ad un certo punto prendono il sopravvento e ci raccontano quello che loro stessi ci vogliono raccontare, ma soprattutto quello che noi vogliamo che ci raccontino. Come le macchine di Rothko, che usano immagini comunicative, e lambendo il mondo della psicanalisi, ci dimostrano che gli oggetti possono avere una natura e un ruolo davvero speciali nella nostra vita.

Che cosa succede agli oggetti? Attivazione, implementazione, consumismo, sessualità, incantesimo e manipolazione, sono categorie della comunicazione che influenzano gli oggetti e rappresentano chiavi di lettura fondamentali per consentirci di operare su di essi.

Nel Ventesimo secolo Marcel Duchamp ha rivelato un trucco che però era noto da secoli, ma che non era mai stato reso così evidente: ha *attivato gli oggetti*, mettendoli in relazione con colui che li usa o che li guarda.

Un'altra categoria, ormai evidente nel nostro secolo, è quella



dell'*implementazione*: attitudine relativista degli oggetti, i quali sono ciò che appaiono, indipendentemente da ciò che realmente sono.

Per esempio, se siamo in un igloo con *La Gioconda di Leonardo da Vinci* e ad un certo punto si rompe un pezzo di parete o di ghiaccio facendo penetrare all'interno un freddo glaciale, sicuramente decideremmo di usare il quadro per tappare il buco.

Il nostro rapporto con gli oggetti è complesso, ed essi rappresentano, oggi più che mai, il futuro e la vita. Questo significa che tutti i criteri legati alla conservazione e alla preservazione tendono ad azzerarsi e solo il consumo degli oggetti permette la loro sopravvivenza così come la loro estinzione. Questo processo, che è un processo vitale proprio degli umani, porta a riconoscere gli oggetti sia su un livello mistico che su un livello di sostanza. In questa lettura ritroviamo il concetto di vita e di morte che gli oggetti contengono da sempre. In questo senso il *consumismo* che ci accompagna nella vita porta con sé il mondo degli oggetti.

Tra la vita e la morte intercorre a tutti i livelli la *sessualità*. Consideriamo allora tre tipi di sessualità: quella apparente, quella metaforica e quella praticata. L'uso degli oggetti prevede la profanazione, la violenza, la penetrazione, cioè tutto quel repertorio di aggettivi che appartengono alla sfera della sessualità. Questo è particolarmente vero per tutti quegli oggetti che noi vorremo possedere. Ad esempio, in ambito museale, rispetto al tema del mostrare e del collezionare, oggi accade qualcosa di molto interessante: tutti corrono al bookshop

Italo Rota, *Boscolo Exedra Hotel*, Milano, 2009.
Foto ©Leo Torri



Italo Rota, *Boscolo Exedra Hotel*, Milano, 2009.
Foto ©Leo Torri

del museo per comprare un ricordo. In realtà vogliono possedere qualcosa che hanno visto e sostanzialmente si portano a casa una riproduzione per una collezione impossibile. Chi non porta a casa il trofeo ha un atteggiamento superiore e menefreghista. Nell'odierno complesso rapporto con gli oggetti, molti di noi hanno intrapreso un processo di spogliamento, che potrebbe essere interpretato con il fatto che quando ci concentriamo in maniera ossessiva sulle cose, a volte reagiamo paradossalmente con un atteggiamento di distacco dagli oggetti stessi, o con particolare leggerezza.

L'ossessione verso gli oggetti e il desiderio di possederli è conseguenza di un *incantesimo*. Per attirare qualcuno noi lo dobbiamo incantare. Incantare è un processo: vuol dire affascinare, sedurre, ammaliare. In francese potremmo definirlo *charme*, che insieme all'incanto comporta un incantesimo. Esiste anche un'altra definizione collaterale che riguarda la *vendita all'incanto*, terminologia che deriva da un latinismo: *in quantum*, cioè *quanto vale*.

Tutto ciò ci porta verso un'altra questione fondamentale: la *manipolazione degli oggetti*. Non va dimenticato che il loro valore dipende anche da quanto si spende per esporli, così, ad esempio, ci sono mostre di oggetti che costano molto di più di ciò che è esposto. Questo avviene in quelle mostre dove non c'è più il designer, non c'è più l'architetto, ma semplicemente qualcuno a cui viene concesso, per un certo tempo, di usare un patrimonio oggettuale per raccontare una storia. Ne derivano mostre che non rispondono più ai criteri classici

di una esposizione, ma a quelli di una *istallazione*, così, viene messa in atto una qualche forma partecipativa in cui il fruitore si relaziona attivamente alla mostra stessa. Ma le mostre si possono fare anche su internet. In questo modo esse non prevedono né la presenza degli originali, né la presenza fisica del visitatore. Al massimo si può verificare, come diceva Walter Benjamin, che l'originale sia conforme alla riproduzione. È inoltre assolutamente sciocco ed illusorio pensare che una mostra compia un suo presunto dovere pedagogico o didattico; essa può al massimo suscitare un interesse, per cui, una volta vista la mostra, possiamo cominciare a studiare qualcosa che abbiamo osservato e che ci è piaciuto.

Al contrario della mostra, l'istallazione tocca la sfera della sensibilità, nel senso che ci permette di sperimentare la sfera instabile dei sensi, di generare tra di essi dei disequilibri, predisponendoci ad interpretazioni e avventure. Nell'esperienza dell'istallazione l'incantesimo prosegue secondo sviluppi autonomi, libero di espandersi, in una condizione di assoluta libertà.

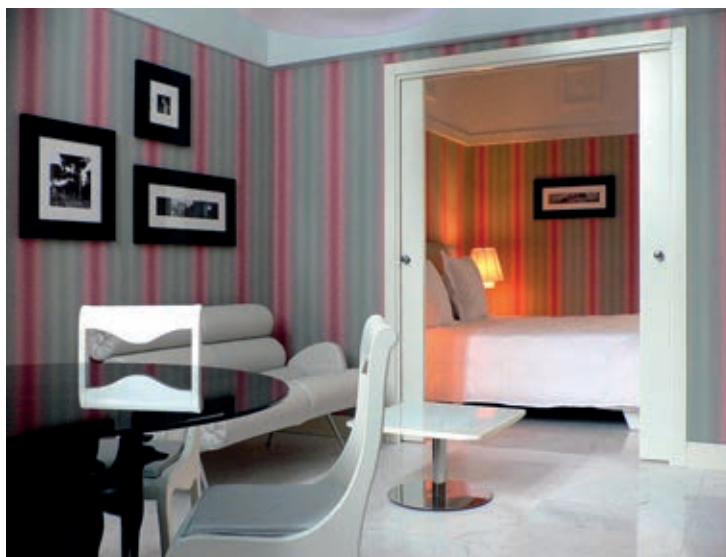
Peter Greenaway nel lungometraggio *Rembrandt's J'Accuse...!* e nell'istallazione *l'Ultima Cena di Leonardo*, entrambe del 2008, è riuscito a dialogare con il passato, attraverso gli oggetti, con l'ausilio di immagini, godendo di una libertà etica, poetica e politica, assolute.

Seconda questione: la pedagogia dell'esperre

Mentre Peter Greenaway lavorava sull'*Ultima Cena*, il museo della Triennale di Milano mi aveva chiesto di lavorare sulla moda, curando un numero di *Vogue* per la collezione *Casa Vogue*. La rivista uscì in edicola per una settimana con una produzione di 600.000 copie, dopodiché è stata organizzata una semplice esposizione di vestiti prodotti in tutte le taglie, affinché le persone potessero provarli.

Un evento come questo può reggere finanziariamente solo se può contare sulla partecipazione di grandi numeri di persone. Arriviamo dunque ad evidenziare una questione complessa: che cosa sono, a che cosa servono e perché esistono i grandi numeri? È evidente che non sempre è possibile fare i grandi numeri. Sicuramente, un museo che contiene una collezione sofisticata avrà un pubblico più ridotto. Inoltre, bisogna considerare che ci sono temi per adulti, per ragazzi e per bambini. Non ci sono temi che coprono contemporaneamente le tre fasce. Questo è un grosso problema, che riguarda la pedagogia dell'esperre, anche se io penso che il ruolo pedagogico della mostra sia completamente finito. Essa ha un semplice ruolo evocativo ed emozionale.

Altra cosa è studiare e approfondire argomenti, questioni per le quali non esistono scorciatoie. La relazione tra pedagogia e emozione



Italo Rota, *Boscolo Palace Hotel*, Restrutturazione e interior design, Roma, 2010.

Foto ©Riccardo Balzarotti

investe soprattutto il ruolo del museo, toccando la questione di ciò che è vero e ciò che è falso. Oggi è molto più difficile ingannare qualcuno, perché le persone hanno un istinto formidabile contro i falsari. Il falso oggi è materia corrente, ma soprattutto è materia cosciente e la gente compra i falsi, ma non è disposta a trovarsi in situazioni false. Sono due questioni profondamente diverse.

Il museo, in fin dei conti, ha ancora oggi delle regole semplici, molto vicine a quelle cronologiche; tuttavia, l'unica cosa che emerge con forza è la solitaria bellezza degli oggetti. Questi, liberi da ogni vincolo, prendono posizione come se fossero contrassegnati dalla lettera che hanno in comune due definizioni di un cruciverba: una posizione contrassegnata da un'assoluta casualità. Eppure, queste posizioni appartengono ad uno schema tra i più rigidi, poiché la lettera comune è frutto di uno schema organizzato e razionale. Tuttavia, questa lettera è ciò di cui disponiamo. Allora che cosa accade sulla griglia enigmistica rappresentata dagli oggetti del museo? Se ad esempio osserviamo l'ultimo museo di Alessandro Mendini alla Triennale di Milano, ci troviamo di fronte ad una tipica *Settimana Enigmistica*, in cui tutti gli oggetti stanno all'incrocio di due definizioni, ma non appartengono a nessuna delle due definizioni. Essi si identificano invece con quella famosa lettera di cui parlavo.

Il museo oggi assomiglia molto ad una specie di condominio. Chi fa un museo è come il gestore di un condominio, il quale ha delle precise regole: ci sono gli appartamenti, le scale, gli ascensori, le



pattumiere, quello che urla a mezzanotte, e poi ci sono metaforicamente i nostri oggetti. Che cosa fa il gestore del condominio? Intanto può capire le relazioni che esistono fra i condomini. Per fare un esempio basterebbe vedere le relazioni che intercorrono tra i condomini nei libri di Daniel Pennac. Qui i condomini compiono percorsi, passano e ripassano, spesso non si incrociano mai e dopo tantissimo tempo si incontrano sulle scale.

Come nei condomini di Daniele Pennac, il museo contiene una nozione di tempo, che si esprime anche nelle relazioni che esso intrattiene con l'attualità. Pertanto, ogni museo è visto in maniera diversa, a seconda della relazione con gli avvenimenti e conseguentemente con le nostre emozioni. In questo senso è possibile sostenere che il museo parla anche di futuro.

Gli oggetti di un museo sottendono relazioni tra spazio e tempo estremamente precise, poiché esprimono la possibilità di spostare l'attenzione dal contingente al trascendente.

Tornando all'analogia tra gli oggetti e la fisiologia vegetale menzionata all'inizio di questo discorso, vorrei ricordare che gli alberi non si sono estinti, a differenza degli animali. Questi ultimi, pur potendosi spostare rapidamente sono spesso scomparsi, a differenza degli alberi che non potendosi muovere hanno messo in atto spostamenti ciclici. Gli alberi non hanno gambe, non hanno ruote così come i quadri esposti in un museo. Con questo voglio dire che le cose non si spostano realmente, tuttavia mettono in atto spostamenti profondi.

Italo Rota, *Boscolo Palace Hotel*, Restruutturazione e interior design, Roma, 2010.

Foto ©Riccardo Balzarotti

Siamo noi stessi a spostare gli oggetti, con dei movimenti necessari. Per esempio, due quadri, dopo un certo numero di anni, sono insopportabili uno vicino all'altro, vi chiedono loro di essere separati. Analoghi problemi di insofferenza ambientale o di incompatibilità comunicativa generano talvolta l'impossibilità di esporre determinati oggetti, pertanto, non tutto può né vuole essere esposto.

Terza questione: la relazione tra il museo e i nuovi media

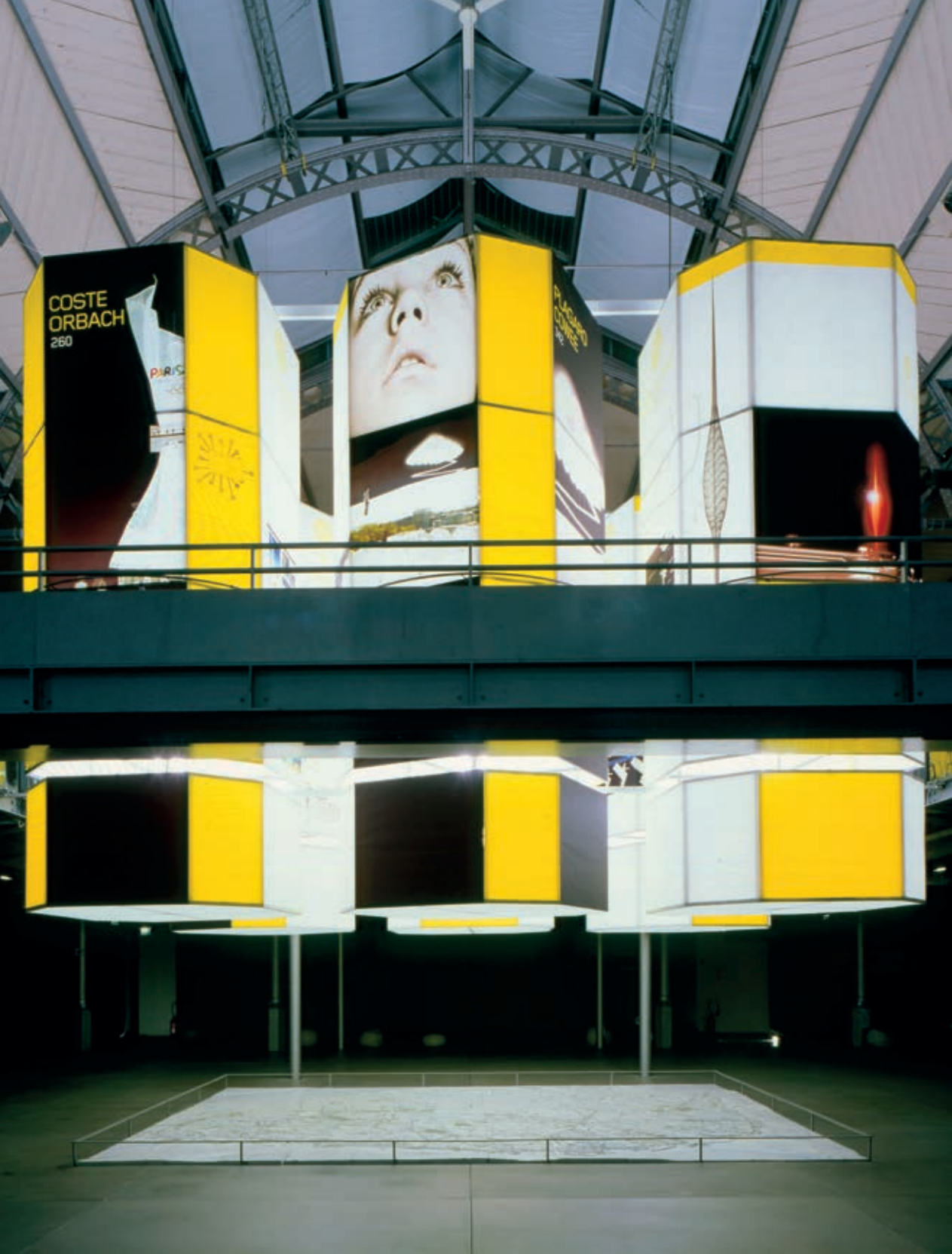
Internet rappresenta di fatto la prima sala del museo. Questo spazio ha una vita autonoma ed è in diretta relazione con ciò che vedremo nell'esposizione. Va tuttavia notato che non si può visitare la prima sala senza aver visto la mostra e non si può vedere la mostra senza passare per la prima sala. Per risolvere questo problema è necessario intraprendere un lavoro molto sofisticato che implica l'utilizzo di notevoli capitali per lavorare sui software e per rendere sufficientemente friendly ed accessibili gli accessi all'informazione. Voglio puntualizzare che anche se sto parlando di una sala mostra on-line, non sto parlando di simulazione, né di spazio virtuale, né di visite virtuali agli oggetti, questa è tutta un'altra storia.

Un altro elemento da considerare riguarda il rapporto con la carta stampata.

Ci sono mostre che non hanno avuto visitatori per colpa del manifesto; specie in Italia. Manifesti assassini, sistemi di comunicazione idioti, cataloghi che quando si vedono in edicola o in libreria non si comprano. La maggior parte dei cataloghi si ritrovano successivamente alla mostra, o anche prima della fine della mostra, in svendita a metà prezzo. E non mi scandalizzo per questo, anzi ritengo che ciò sia giusto, estremamente giusto, perché i cataloghi non aggiungono niente a ciò che si è visto in mostra, non aggiungono alcuna ulteriore conoscenza. Attraverso il catalogo non possiamo illuderci di portare a casa ciò che non si può effettivamente possedere. La loro squallida realtà dipende, in genere, esclusivamente dalla grafica, che oggi è molto usata nelle mostre.

In conclusione, in molti si occupano di manipolare oggetti, generando talvolta grande confusione in un campo così articolato e complesso. Ma altra cosa è controllare la complessità narrativa dell'esposizione, la sua durata nel tempo, la sua complessità intellettuale e costruttiva, la partecipazione alla mostra delle grandi masse.

Qual è l'interesse nel mostrare le cose? È quello di permetterci di avere un nostro giudizio in merito alle cose che sono state e alle cose che saranno.



COSTE
ORBACH
260

PARIS



Scenografie di architetti

Una mostra sugli allestimenti temporanei curata da Christine Desmoulins per il Pavillon de l'Arsenal

Cristina Fiordimela

Con la mostra itinerante *Scénographies d'architectes*¹, Christine Desmoulins, giornalista di architettura e di museografia, compone una rassegna di oltre cento progetti di allestimenti temporanei, realizzati in Europa tra il 1996 e il 2006, di cui esplora le relazioni tra progetto architettonico e scenografia. Tra gli allestimenti analizzati, sessantacinque riguardano mostre su ambiti disciplinari diversi (arte, scienza, moda, design, fotografia, architettura) predisposte in luoghi diversi (musei, fondazioni culturali, università, science centers), mentre cinquanta sono ideati per esporre temi di architettura, urbanistica e disegno industriale, all'interno del Pavillon de l'Arsenal di Parigi. Lo studio di Desmoulins documenta il processo di ideazione e costruzione di un allestimento, dagli schizzi agli elaborati esecutivi, fino alle riprese fotografiche dell'intervento, posto a confronto con lo spazio vuoto. Dominique Perrault traduce il suo racconto in una "costellazione di vetrine flottanti luminose" sospese nell'invaso del Pavillon, dove appunti, disegni e fotografie sono impaginati come sui grandi tavoli da cui prendono forma i progetti negli studi di architettura. La scenografia secondo gli architetti, l'artificio tra invenzione e metodo, il progetto come incontro tra saperi e professioni, sono i temi assunti da Desmoulins per strutturare la ricerca. L'allestimento della mostra *Scénographies d'architectes*, è caratterizzato dall'assenza di un percorso univoco e dalla mancanza di un ordinamento gerarchico nella dislocazione dei progetti che galleggiano nella *navata* dell'Arsenal, in modo da lasciare al visitatore la possibilità di trovare le connessioni tra

LAN ARCHITECTURE
(Benoît Jallon e
Umberto Napolitano),
454 projets pour Paris
2012, Allestimento per
l'esposizione temporanea,
Pavillon de l'Arsenal, Parigi,
2008.
Foto ©Jean-Marie
Monthiers

architettura, teatro, *performance*, cinema e installazione². La scelta di sottolineare o di stemperare i margini tra l'ambiente allusivo dell'allestimento e lo spazio concluso dell'architettura preesistente, funge da spartiacque nell'organizzazione dei casi-studio, riportando l'articolazione architettura/scenografia alla cultura del progetto di interni e al significato che assume in questo contesto il concetto di "scena"³. Giustapposizioni di coni prospettici, di punti di vista e di percorsi inconsueti, avverano modalità inedite, e talvolta trasgressive, di descrivere e di abitare un'architettura già nota e compiuta. Alcuni allestimenti inseriti come gusci, tunnel, calotte o stanze, disegnano micromondi provvisori, dove si respira la contrazione tra l'espansione evocativa dell'artificio scenografico e il confine concreto della composizione architettonica. In altri interventi, diaframmi e quinte circoscrivono la messa in scena di oggetti, di parole e di immagini a cui fa da sfondo l'architettura degli interni, alludendo a un *continuum* spaziale tra esposizione temporanea e spazio permanente. La costruzione di un allestimento è un concerto di visioni, strategie e metodi di lavoro, orchestrati dall'interazione tra conservatori, curatori e architetti. Per spiegare questo processo i progettisti paragonano spesso l'ideazione di una mostra alla regia di un film, dove la dimensione temporale è definita dalla *promenade architecturale* dell'allestimento e dall'azione del pubblico. "L'allestimento è una forma di spettacolo vivente", precisa l'architetto museografo Jean-François Bodin⁴. È una sceneggiatura di punti di vista pensati in movimento, come lo erano le curve aerodinamiche della *Passeggiata in auto (1938)*⁵ di Carlo Mollino, che già nel dopoguerra aveva anticipato l'idea di uno spazio narrativo, progettando ambienti "in piano sequenza"⁶, trasferendo nella pianta l'idea di uno spazio esperito attraverso il movimento di una macchina da presa cinematografica. Percorsi attraversanti e giochi di luce sono i mezzi espressivi per progettare una mostra pensata come "un'opera d'arte il cui osservatore è in movimento", annotava Gio Ponti nel 1936 a margine dell'allestimento della *Mostra della Stampa Cattolica in Vaticano*, con l'invenzione della "prospettiva a pavimento montante". Il contatto tra cinema e allestimento è, ancora prima, uno dei temi centrali delle ricerche condivise tra artisti e architetti della Bauhaus dove, commenta Fritz Coerper nel 1929, "la forma dinamica dell'esposizione deve mirare non alla stasi, ma al movimento, non all'immagine o alle immagini, piuttosto al film, con le sue accelerazioni e i suoi rallentamenti"⁷. In una mostra lo scarto tra film e allestimento è nel coinvolgimento del pubblico, ossia nel suo passaggio da spettatore a soggetto della sceneggiatura fino a divenire coautore dell'assetto spaziale e del suo dinamismo. L'inclusione del pubblico nel progetto di allestimento trae origine dall'arte ambientale e dall'installazione⁸,

per essere di nuovo potenziata dall'applicazione dei dispositivi multimediali nelle esposizioni contemporanee, che dischiudono le porte a mondi virtuali, dove si accede a un sistema di relazioni fisiche e intellettuali, "accompagnati dal proprio avatar e dismettendo il proprio io"⁹. L'allestimento stabilisce una distanza corporea e mentale tra osservatore, spazio e oggetto che implica un continuo spostamento dall'immersione emotiva al distacco critico, provocando diversi processi cognitivi ai quali corrispondono altrettante situazioni spaziali. Lo sperimenta Jérôme Habersetzer a proposito di una mostra sui costruttori di cattedrali, dove il museografo predispone una passerella-osservatorio per esporre novantatre disegni esecutivi visibili da cinque metri di altezza, restituendo in tal modo le diverse scale di rappresentazione dei complessi edilizi mostrati¹⁰. Il punto di vista è, come nella regia di un film, quello del progettista, che traduce in termini spaziali i contenuti dei curatori. Nelle esposizioni monografiche curate dagli stessi autori, tale distanza si fa tuttavia imprecisa e l'allestimento si connota attraverso i linguaggi propri dell'installazione artistica, rendendo indefinibile il confine tra allestimento e oggetto esposto. Nelle mostre di architettura d'autore l'integrazione e l'osmosi tra l'allestimento, i contenuti esposti e la composizione architettonica del sito, esprimono attraverso la configurazione dello spazio, ciò che in altri tipi di esposizioni è comunicato nei testi. L'allestimento in quanto veicolo di un messaggio, è qui, come nelle installazioni d'arte, un linguaggio.

La dicotomia architettura/scenografia ritma il procedere del mosaico messo a punto da Christine Desmoulin, dove il progetto di allestimento definisce nello spazio una sorta di palinsesto che si aggiunge al contesto architettonico come una sovrascrittura, un *write in*, dettato "da un altro concetto di lettura, rispetto a quello classico, dominante di leggere l'architettura"¹¹.

Intervista a Christine Desmoulin

Cristina Fiordimela | Cosa distingue gli allestimenti disegnati dagli architetti, da quelli ideati da scenografi e artisti?

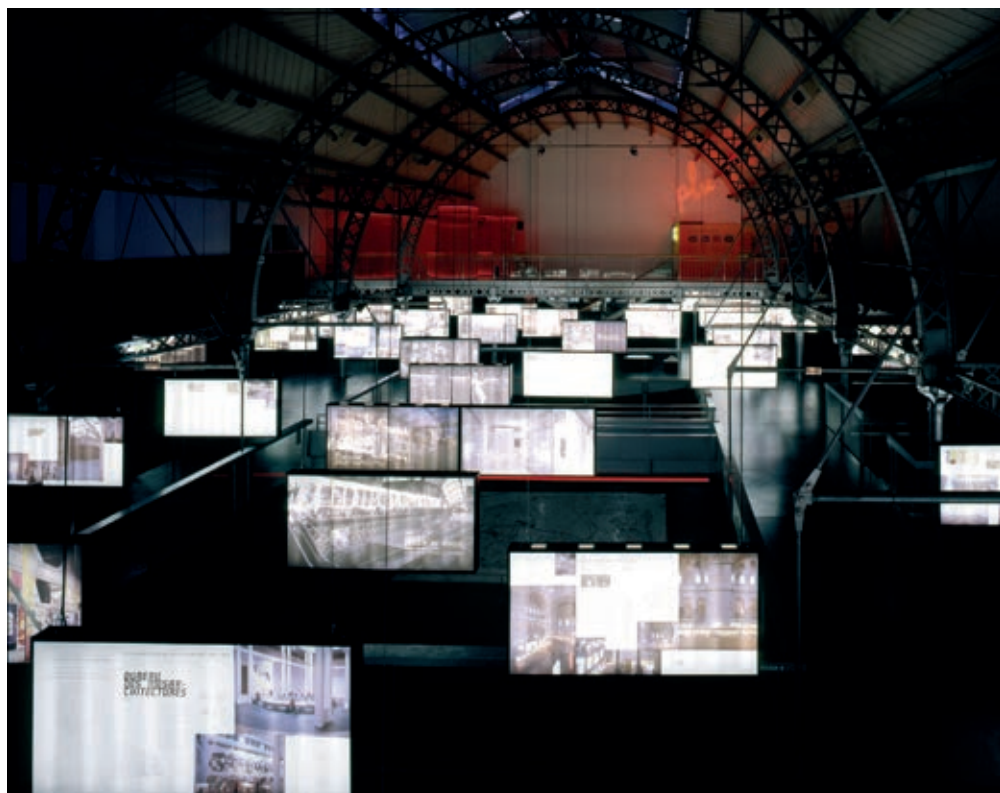
Christine Desmoulin | L'architetto-scenografo agisce come un invasore, appropriandosi di un luogo. Questa presenza è spesso giocosa, poiché si appella a mezzi espressivi molto liberi. La messa in scena effimera o nomade di una esposizione si oppone alla pesantezza e alla lentezza della costruzione architettonica". Con queste parole Dominique Perrault introduce il progetto per l'allestimento della mostra *Scénographie d'architectes* al Pavillon de l'Arsenal. L'allestimento trasforma la percezione dello spazio, apportando uno sguardo diverso

sul luogo e sulle cose che vi sono esposte. Gli architetti lavorano su volumi, su equilibri, passando dalla scala della composizione architettonica a quella del dettaglio costruttivo. Uno scenografo, al contrario, introduce di solito contrappunti decorativi e suggestioni materiche.

Le architetture effimere messe a punto dagli architetti attraversano ambiti diversi del progetto di allestimento, dall'installazione artistica al design. Il metodo architettonico implica una lettura analitica dello spazio architettonico, mentre l'approccio scenografico procede per sintesi volumetriche. Quali sono i caratteri progettuali che marcano il passaggio dall'architettura alla scenografia?

È appunto il continuo passaggio di scala, dalla composizione volumetrica alla definizione del dettaglio. Se si confronta l'allestimento di una mostra temporanea con quello di un'esposizione permanente, è evidente la maggiore libertà espressiva che contraddistingue la progettazione di un ambiente effimero. Non si tratta di esuberanza stilistica, è piuttosto una maggiore libertà del metodo progettuale, dove la temporaneità diviene occasione per sperimentare nuove applicazioni di materiali e di tecnologie, e adottare criteri inediti di allestimento, sia nella disposizione delle opere o degli oggetti esposti, sia nella comunicazione dei contenuti critici.

La relazione tra architettura e scenografia è una questione di metodo progettuale, a prescindere dal tema e dal budget disponibile, che a loro volta sanciscono un ulteriore scarto tra allestimenti permanenti e temporanei. Se alcuni progettisti non rinunciano al rigore del progetto architettonico, talvolta optando per materiali poveri ma privilegiando il disegno dei dispositivi, dalla geometria spaziale alla definizione del giunto, altri attingono ai canoni più propriamente scenografici, attraverso la composizione di ambienti dove predominano effetti illusori, ottenuti anche con l'ausilio di espedienti scenici provenienti dal teatro, dove la cura del dettaglio è secondaria rispetto alla visione di insieme. In altri casi ancora le due procedure progettuali sono integrate, e il passaggio dall'una all'altra è quasi impercettibile. Evocare attraverso la scenografia l'argomento trattato nella mostra è un approccio che accomuna alcuni allestimenti alle scene teatrali. L'elemento scenografico assume un valore simbolico, restituito dall'elaborazione tridimensionale di temi afferenti ad altri ambiti della rappresentazione, come nella mostra su Piero Portaluppi allestita alla Triennale da Scandurra Studio, o dalla riscrittura di vocabolari formali nell'esposizione di Daniel Libeskind a Rotterdam e nel padiglione itinerante progettato da Zaha Hadid.



Dominique Perrault
Architecture,
Scenographies d'architectes.
115 expositions
européennes mises en
scène par des architectes,
allestimento per
l'esposizione temporanea,
Pavillon de l'Arsenal, Parigi,
2006.
Foto ©Jean-Marie
Monthiers

L'allestimento temporaneo, proprio per la sua dimensione effimera, è più volte interpretato dal progettista come manifesto della propria poetica architettonica. Il progetto è composto lavorando contemporaneamente secondo molteplici registri, dall'esposizione del sito, di cui l'allestimento è il medium tra architettura e pubblico, alla ricerca di un'immagine iconica dell'argomento trattato, fino all'interpretazione del tema progettuale in sé, come autorappresentazione della filosofia del progetto. In che modo i diversi ambiti di applicazione, culturale o commerciale, e i riferimenti disciplinari, dalla scienza alla letteratura, dall'architettura al design e all'arte, incidono nella progettazione di un allestimento, in rapporto alla relazione tra architettura e scenografia?

La natura e l'estensione degli "items" e delle informazioni scritte che li accompagnano, hanno un impatto decisivo sulle costrizioni imposte ai progettisti. C'è sempre un duplice vincolo che determina il processo progettuale: quello del sito e quello degli oggetti presentati.

Nell'allestimento di Arnaud Sompairac per *Nature Vive*, alla *Grande Galerie de l'Evolution* a Parigi, piuttosto che nell'esposizione sulla storia del toro nelle civiltà mediterranee antiche al Museo di storia della città di Barcellona, messo a punto dallo studio di architettura AV62, i riferimenti alla scenografia sono stati di ausilio nella ricerca di un'integrazione tra i testi scritti con supporti, le teche, e i setti divisorii, al fine di porre l'oggetto esposto in relazione diretta con i contributi critici e i riferimenti storici, costituiti anche da immagini. L'impianto scenografico, qui posto in secondo piano rispetto ai reperti presentati, conforma invece allestimenti dove i temi riguardano la comunicazione, sia essa commerciale o letteraria, come la sala dove Coop Himmelblau dispone il lavoro dello stilista Rudy Gerneich, tappezzando interamente l'ambiente di articoli di giornale, o l'allestimento ideato da Massimo Quendolo per la mostra sulle minute degli scrittori, alla Biblioteca nazionale di Francia, dove le pagine scritte sono *teatralizzate* come quinte che definiscono un itinerario museografico dal quale non è più percepibile l'architettura della sala espositiva, mentre è enfatizzata l'impressione di addentrarsi in uno spazio virtuale composto di parole e segni, che porta l'attenzione al documento esposto. Un procedimento analogo è seguito da Pierre Gazeau per la mostra itinerante dei suoi progetti di architettura. Gazeau predispone i modelli in un circuito chiuso e autonomo dal contesto, costruito dall'assemblaggio di materiali poveri e fragili, come cartone e PVC, che conduce attraverso un corridoio stretto e fluido alla "stanza" delle *maquettes*, giustapposte secondo il principio dell'accatastamento e dell'accumulazione. L'atelier BKK-3 distribuisce lungo il percorso figure antropomorfe per connettere un allestimento *site-specific* allo spazio delle collezioni del Museo di Vienna, evocando, attraverso la mimesi di gestualità elementari, i temi, sociologici e antropologici, che collegano la mostra temporanea alla raccolta permanente. L'inserimento di ambienti indipendenti, definiti dall'accostamento di quinte e di strutture scultoree percorribili, sono soluzioni ricorrenti negli allestimenti che, come quelli citati, sono ideati per comporre un luogo specifico per l'esposizione temporanea, dove l'artificio scenografico funge da elemento separatore tra lo spazio del museo e quello della mostra.

Le esposizioni monografiche costituiscono un ambito particolare per gli architetti. Si tratta di esporre il proprio lavoro e allo stesso tempo di comporre uno spazio-manifesto, a sua volta mostrato quale sintesi di una poetica progettuale. L'allestimento è interpretato come opera d'arte totale.

Per gli studi di architettura l'esposizione monografica itinerante è un vettore di comunicazione e di notorietà, che si rivolge a un pubblico

più vasto di quello delle riviste e delle pubblicazioni. La costruzione di ambienti scenografici, pur mantenendo il rigore del progetto architettonico, è un espediente mediatico per avvicinare anche il pubblico non specializzato ai temi dell'architettura.

Da Christian de Portzamparc, a Jean Nouvel e a Renzo Piano, l'allestimento di una mostra personale implica un procedere a ritroso nel tempo, operando per temi, piuttosto che per cronologie, alla ricerca di un filo rosso che leghi insieme esperienze progettuali diverse. L'allestimento consiste nella ritrascrizione spaziale di una poetica espressa proprio dalla configurazione dell'allestimento e dalle relazioni che esso instaura con l'architettura nella quale è collocato. La ricerca di un'unità compositiva da porre in corrispondenza con il costruito conforma l'allestimento di *Campo Baeza-Ligth is more*, la mostra sull'opera dell'architetto spagnolo, messa a punto insieme a Manuel Blanco nella chiesa Santa Irene a Instabul (2005). Astratto e geometrico, l'allestimento è definito dalla composizione di volumi luminosi che ridisegnano le direttrici architettoniche della navata, attraverso rapporti luministici che fanno da eco all'illuminazione proveniente dalle aperture bizantine. In una situazione similare Toyo Ito rilegge la pianta della Basilica Palladiana (2001), trasformandola in una sala ipostila, composta da colonne tessili illuminate e animate dalle immagini proiettate su ripiani trasparenti che fungono da schermi e da supporti per i modelli. La collocazione delle colonne richiama l'impianto strutturale della mediateca disegnata da Ito a Sendai e allo stesso tempo funge da connessione tra il percorso della mostra e l'architettura palladiana.

Note

1. *Scénographies d'architectes*, Pavillon de l'Arsenal, Paris, luglio-ottobre 2006. La mostra è documentata nel catalogo: Christine Desmoulin (a cura di), 2006. *Scénographies d'architectes*. Paris: Editions du Pavillon de l'Arsenal.
2. Barbara Ferriani, Marina Pugliese, 2009. *Monumenti effimeri. Storia e conservazione delle installazioni*. Milano: Electa. – Germano Celant, 2004. *Arti e architettura 1900/1968*. Ginevra-Milano: Skira.
3. Germano Celant, 2009. "Un'arte sferica". In: Barbara Ferriani, Marina Pugliese. (op. cit.). 17.
4. Christine Desmoulin. (op. cit.). 41
5. Michele Bonino, Bruno Pedretti, 2006. "Lo spazio e l'esperienza: Interni, allestimenti, ambientazioni di Carlo Mollino". In: Sergio Pace (a cura di). *Carlo Mollino architetto 1905-1973. Costruire le modernità*. Milano: Electa. 126, 135.
6. Manolo De Giorgi, 2004. *Carlo Mollino. Interni piano-sequenza*. Milano: Editrice Abitare Segesta. 7, 27.
7. Fritz Cœrper, 1929. "Die Deutsche Bauausstellung Berlin 1931 asl Ausstellungsreform". In: *Bauwelt*. vol. 20. n° 5. 91. – Oliver Lugon. 1998. "La photographie mise en espace". In: *Études photographiques*. n° 5. 110.



Nuova estetica dei comportamenti

Ico Migliore

L'exhibit design come regia: il "museo aperto"

L'azione di *mettere in scena, mettere in mostra* è sempre riconducibile alla ricostruzione di un racconto intorno ad un soggetto (sia esso una poesia, un racconto, un romanzo, un saggio oppure una biografia): è proprio in questo senso che il progetto di *exhibit design* si viene a delineare come lo sviluppo di un processo o, meglio ancora, come una vera e propria regia.

Si tratta, nel dettaglio, della regia di un percorso strumentale ad un dialogo *fisico* di conoscenza e approfondimento, un'operazione intesa come sovrapposizione evidente e materiale di livelli di lettura diversi, fatti di immagini, di luce, di suoni, di superfici e di azioni. L'obiettivo progettuale è sempre quello di calare il visitatore in uno scenario, paesaggio originale e memorabile, con il quale interagire e dialogare, non solo da spettatore, ma da attore partecipe e coinvolto dalle proprie decisioni di percorso e di azione.

Esempio evidente di questa nostra metodologia e *poetica di processo* è l'allestimento permanente del nuovo *Chopin Muzeum*, inaugurato a Varsavia il primo marzo 2010 in occasione del bicentenario della nascita del celebre compositore polacco.

Frutto di una gara internazionale, patrocinata dal Ministero della Cultura polacco e dal *National Heritage*, il progetto vinto dal nostro studio (Migliore+Servetto Architetti Associati), si sviluppa come una sorta di "museo aperto", un luogo dove il visitatore può esplorare liberamente il percorso creativo di Chopin, come compositore e come

I. Migliore e M. Servetto, *Chopin Museum, The Composer*. Installazione dedicata alla composizione sovrasta la stanza: lastre trasparenti ed elettroluminescenti pulsano seguendo il ritmo del brano di Chopin presente in sottofondo. Al di sotto 14 postazioni individuali per poter leggere i suoi spartiti e contemporaneamente ascoltarli per approfondire la conoscenza. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.

pianista, guidato allo stesso tempo attraverso i più importanti luoghi ed eventi che ne hanno caratterizzato la vita.

Una nuova estetica dei comportamenti: dal poli-modale al multi-modale

Noi siamo molto interessati allo sviluppo del progetto di allestimento come progetto articolato, complesso e polimaterico, sia nel senso architettonico del termine, sia, e soprattutto, dal punto di vista della costruzione di quelli che definiamo nuovi *paesaggi artificiali* con caratteristiche *multimodali*.

Multimodale perché stratificazione e addizione di strumenti di racconto sinergici, ma con caratteristiche diverse tra loro che, passando dal virtuale al materiale, dal bidimensionale al luogo attraversabile, si completano nello scenario del racconto.

Per la definizione formale ed estetica di questi spazi e delle interfacce tecnologiche, che li animano, passiamo sempre attraverso la definizione delle funzioni, dei processi e dei comportamenti d'uso che in questo modo si rendono possibili, alla ricerca di una sorta di *nuova estetica dei comportamenti*.

Sempre nel caso dello *Chopin Muzeum*, per esempio, il progetto allestitivo permanente è teso a favorire lo sviluppo creativo dei contenuti, attraverso l'integrazione costante tra musica, oggetti della collezione, sistemi interattivi e scenari fisici, definendo, in questo modo, un messaggio *multilayer* e *multimodale*, indirizzato a pubblici diversi che facilita il singolo visitatore in una libertà di fruizione unica e a ritmi variabili.

Progettia "lento rilascio": momenti attivatori di approfondimento

Pensiamo ai luoghi del mostrare come progetto di luoghi di crescita e di evoluzione, attraverso lo spazio ed il tempo. Ciò che, in modo ridondante, viene definito *design esperienziale*, in realtà altro non è se non un *design strumentale* allo sviluppo individuale di un processo di consapevolezza.

La complessità, intesa come ricchezza dei contenuti che un museo contemporaneo può offrire e intende esporre, ad esempio, si traduce in un sistema di differenti percorsi tematici, quasi micromusei nel museo, quasi come capitoli di un racconto che il visitatore può scegliere, seguire e comprendere. All'interno di ognuna di queste cellule espositive deve essere possibile rintracciare chiaramente l'asse culturale e di inquadramento curatoriale, supportato anche attraverso un sistema espositivo *multimediale*, che permetta di avere una consultazione puntuale senza mai perdere la visione d'insieme.

Questi progetti funzionano e sono concepiti, per così dire, a *lento*

rilascio, in quanto efficaci momenti attivatori per approfondimenti e ricerche personali successive, sia sul contenuto sia sul contenitore (inteso come macchina espositiva).

Progettare la conoscenza: la tecnologia per una relazione fisica e sensoriale

Sempre nel caso del *Museo Chopin* di Varsavia, i sistemi interattivi o multimediali sono stati, quindi, progettati per essere lo strumento attraverso cui approfondire i contenuti delle undici diverse sale, concepite come altrettanti diversi musei, lasciando, però, sempre al visitatore la possibilità di scegliere i tempi e la modalità di lettura.

L'invito a toccare e ad interagire con i sistemi espositivi è finalizzato a stimolare la curiosità dell'osservatore, inducendolo ad andare oltre il primo livello possibile di interpretazione dei contenuti. In particolare, sono progettati quattro differenti livelli di approfondimento: bambini, ragazzi e adulti, esperti, persone con problemi di vista e udito, per i quali sono previsti dei supporti specifici (come sottotitoli, caratteri più leggibili, tracce sonore). Tutti i contenuti sono, inoltre, disponibili in otto lingue diverse.

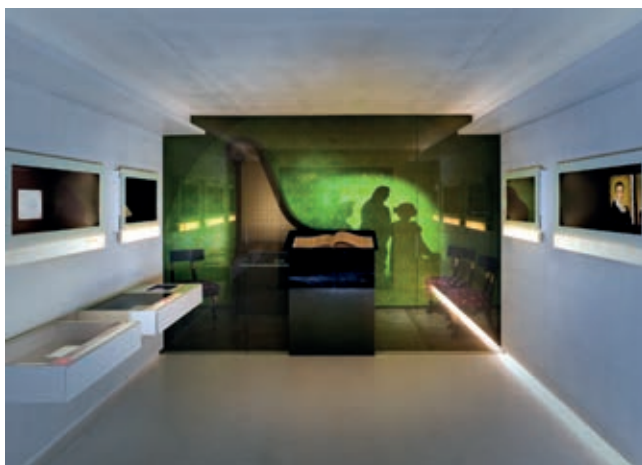
Il racconto è efficace e affascinante quando esplicativo di una metamorfosi

In quest'ottica i luoghi di comunicazione culturale sono da concepire, quindi, come tappe generatrici di percorsi di approfondimento, punti di partenza o episodi intermedi di un processo più ampio di arricchimento per il visitatore. Questo porta alla nascita di una nuova estetica delle azioni e dei comportamenti d'uso, che passa attraverso la definizione di nuove interfacce di interazione fisica con il visitatore. La necessità di esporre con chiarezza e immediatezza differenti concetti e materiali, ci porta in realtà a sviluppare, oggi, strutture allestitive anche molto complesse, in grado di catturare l'attenzione e la curiosità del visitatore, di stimolare tutti i suoi sensi, senza però perdere l'obbiettivo e la finalità ultima dei contenuti del racconto originale.

Spazi espositivi, quindi, come luoghi aperti per poter percepire e comprendere il senso della dinamica evolutiva e relazionale dei contenuti, dove il racconto, che ne deriva, diventa efficace e affascinante quando esplicativo di una metamorfosi, come espresso da Saul Bellow. E come nello scatto fotografico, la definizione del soggetto dipende dalla qualità della messa a fuoco e dall'ampiezza della focale di cui viene dotato lo sguardo del visitatore-attore, libero di poter scegliere tra percorso di approfondimento o sguardo d'insieme, in alternanze strutturate, ma non predefinite.

Chopin Muzeum
Micolaj Chopin's Salon
I. Migliore e M. Servetto

Un cubo bianco, asettico, per raccontare la relazione col padre. Avvicinandosi ad uno spartito la parete opalescente di fondo disvela il salotto paterno, che contiene oggetti originali, animati da suoni e ombre dei personaggi che l'hanno popolato, mettendo in relazione testo musicale, suono, ambiente e persone.
Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Muzeum
Children's Room
I. Migliore e M. Servetto

Uno spazio per intrattenere i bambini concepito come percorso di conoscenza attraverso il gioco, per trasmettere anche al loro livello la vita e l'opera di Chopin.
Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Muzeum Death room

I. Migliore e M. Servetto

La stanza della morte è una stanza di riflessione dove si percepisce il senso dell'oppressione e del silenzio in contrapposizione alla stanza precedente piena di luce, colori, prospettive.

Un cubo nero assoluto, una stanza anecoica. Nessun sonoro, solo scritte pulsanti. Chopin è morto. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Muzeum Nohant

I. Migliore e M. Servetto

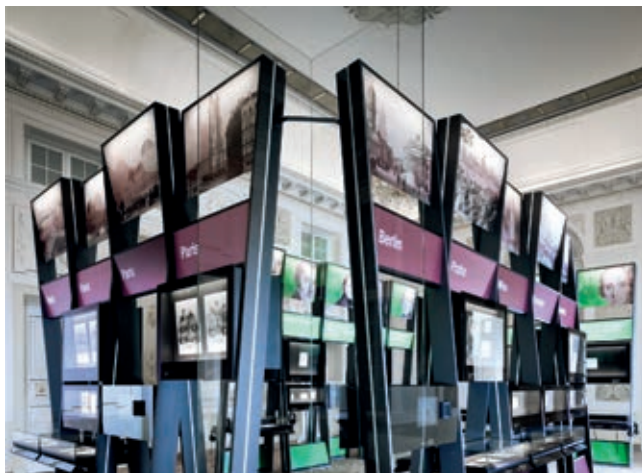
Un periodo raccontato su due fronti diversi: da un lato i documenti, dall'altro le musiche in un'installazione interattiva che stratifica i suoni in un insieme immersivo. Il visitatore aprendo i cassette scopre i testi musicali e attiva tracce sonore, mentre al contempo le immagini degli spartiti svelati escono dai cassette e si aggiungono sul piano.

Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Museum
Travels around Europe /
Chopin, the person
I. Migliore e M. Servetto

Una sorta di grande biblioteca centrale per raccontare Chopin attraverso documenti visivi, sonori e oggetti, una libreria di racconto tecnologica dove i diversi elementi si aggiungono e si sovrappongono in una lettura articolata. All'esterno i suoi viaggi, immagini e appunti di viaggio, all'interno la sua personalità. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Museum
Warsaw
I. Migliore e M. Servetto

Alle pareti lungo una *time-line*, documenti e approfondimenti. Al centro 3 isole per un ascolto più privato, di scoperta e approfondimento. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Museum Zelazowa Wola and youthful peregrinations

I. Migliore e M. Servetto

Una mappa tridimensionale avvolge il visitatore facendolo calare in un periodo storico e in un contesto precisi col quale può da subito interagire per ampliare e approfondire la sua conoscenza. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.



Chopin Museum Women

I. Migliore e M. Servetto

La stanza dedicata alle donne che hanno segnato la vita di Chopin trova spazi per racconti di intimità dentro a grandi volumi, come armadi privati che custodiscono parti preziose della sua vita. Ostrowski Palace, Varsavia, 2010.





Illuminazioni e Riflessioni

Leonardo Sangiorgi

Un Origine. Illuminazione, il lampo di un'esplosione. Primavera 1982

Luci di inganni è il titolo della prima opera realizzata da Studio Azzurro, a una frazione di secondo dal grande *big-bang* che manifestò, a partire da quegli anni, l'esistenza dell'immenso universo delle immagini elettroniche. Universo che avremmo esplorato a partire da quell'anno, attraverso un viaggio di ricognizione, che è tuttora in corso.

Una cosa fu subito certa: quella esplosione di luce/i segnò l'irruzione nel nostro quotidiano delle immagini elettroniche. Da quello schermo, in forma di finestra, aperta sulle nostre case, sulle nostre vite, si riversò una materia apparentemente conosciuta, la cui natura però, pensammo, dovesse essere indagata. Così, con una bisaccia da viaggio molto leggera che conteneva tre semplici cose, con un movimento inverso al flusso invadente, ci affacciammo alla finestra, puntammo i piedi sul bordo del davanzale e dandoci uno slancio un po' spericolato (nessuno di noi era un conoscitore scientifico della materia che stavamo maneggiando con la stessa perizia e ingenuità con cui, un tempo, manipolavamo la morbida creta nei nostri studi accademici), risalimmo per così dire, la *corrente* del flusso luminoso. Iniziammo la nostra esplorazione dentro la luce.

Studioazzurro, *Dentro l'ultima cena: il XIII testimone*, Libri Interattivi degli Apostoli, proiettati sui leggi per la mostra sul Cenacolo di Leonardo Vinci, Castello Visconteo Sforzesco, Vigevano, Pavia, 2010.
Foto ©Leonardo Sangiorgi

Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)
Studioazzurro

La piscina interamente ricostruita in tessere di vetro azzurre, all'interno di Palazzo Fortuny a Venezia, con i monitor che riproducono la linea di separazione tra aria e acqua, Palazzo Fortuny, Venezia, 1984.
Foto ©Leonardo Sangiorgi



Due Piramidi
Studioazzurro

La piramide gonfiabile di politene trasparente che ricopre interamente il pavimento della corte, Cortile del Palazzo del Senato, Milano, 1984.
Foto ©Leonardo Sangiorgi

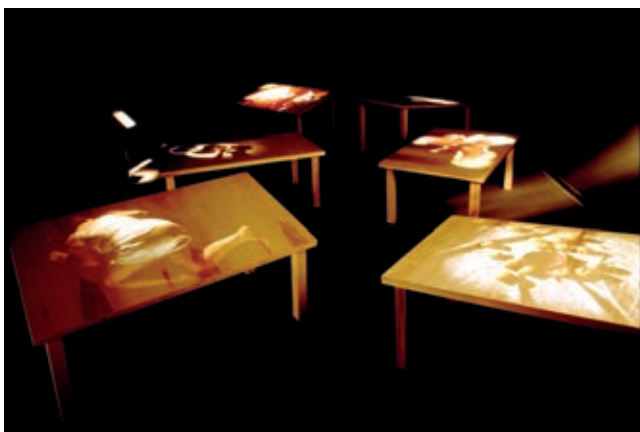


Tavoli (Perché queste mani mi toccano)

Studioazzurro

I sei tavoli in legno il cui piano è una superficie di proiezione sensibile per "Oltre il villaggio globale", Triennale, Milano, 1995.

Foto ©Leonardo Sangiorgi



Il Castello di Formigine

Studioazzurro

Cella posta alla base della Torre dell'Orologio, nel Castello di Formigine, con il leggio animato, sul quale sono proiettate le visualizzazioni delle "deposizioni" raccolte in un archivio del 700, Formigine, Modena, 2007.

Foto ©Leonardo Sangiorgi



Nella Bisaccia tre oggetti

Primo oggetto, le *immagini*, in forma di bussola, per orientare inizialmente la nostra esplorazione. Una bussola con quattro particolari segni cardinali, i segni dell'immediatezza degli elementi naturali.

(Nord) I nostri *nuovi colori* per ritrarre, dell'acqua, della terra, del fuoco e dell'aria, in contrapposizione con quelli dei segni correnti, in cui la materia visiva non era naturale ma ibrida e di sintesi, una commistione di grafica, cinema, e televisione.

(Sud) Il nostro *montaggio*, disteso, dilatato nel tempo, a volte addirittura assente, nella continuità fissa di un piano sequenza, in contrapposizione al modo sincopato, incalzante, subliminariamente percettivo dei frastornanti videoclip (primi oggetti viventi, primi abitanti dell'universo delle immagini, incontrati nella nostra esplorazione).

(Est) A partire dai video-clip, l'orientamento della nostra *musica* andava nella direzione opposta; i suoni si manifestavano in un ambiente, non solo per le immagini create, ma anche in funzione dell'ambiente stesso, nel quale le immagini venivano collocate. Siamo partiti ascoltando e riproponendo quei compositori di musica *ambient*, lontani da noi solo geograficamente¹, per poi incontrare vicino a noi, dei preziosi compagni di viaggio², con cui abbiamo continuato e continuiamo ancora oggi, l'indagine di quell'universo visivo in espansione che ci circonda.

(Ovest) Infine la nostra *narrazione*, non semplicemente pretesto decorativo per le immagini, ma vera e propria storia da raccontare. Un racconto molto semplice, minimale è vero, nell'assomigliare alla musica che condivide, ma pur sempre una storia, con un suo senso, con un suo inizio, uno sviluppo e una conclusione, una storia per essere *messa in scena*.

Secondo oggetto, lo *spazio* in cui le immagini elettroniche sono collocate e irrompono, appunto, lo spazio della *messa in scena*. I programmi, i video, non si vedono semplicemente, non rimangono solo confinati nei nostri occhi, irrompono, invece, attorno a noi, prendono possesso degli spazi, li abitano, li illuminano, li arredano, li occupano. Non sono più ambienti, principalmente domestici, diventano *videoambienti*³.

Così la nostra attenzione si è rivolta sia verso la fisicità degli oggetti che servono per la *messa in scena* e lo spazio dove sono collocati, sia verso la sua illuminazione, la sua forma, infine, il suo significato. Non era difficile tenerne conto, una volta usciti dalla dimensione di elettrodomestico casalingo, messo in cucina o nel salotto buono delle nostre case, le immagini prendevano vita da una finestra dalla forma di cubo di vetro e metallo che misurava 50x50x50 cm e per 50 Kg di peso, una condizione e un limite fisico che provammo a superare diverse volte⁴.

Terzo oggetto, lo spettatore.
"Amputati!
Quando andiamo al cinema o a teatro,
siamo degli spettatori amputati,
ci sediamo nelle comode poltrone
e senza che ce ne accorgiamo,
via le gambe, via le braccia!
Testa ferma, immobilizzata,
paraocchi, sguardo dritto in avanti!"

Sono queste alcune delle regole che erano in vigore nell'universo che stavamo esplorando. Per noi non andavano bene. Avevamo a disposizione uno spazio, nel quale collocare le nostre opere. Le nostre opere creavano, esse stesse, degli spazi particolari, in un'azione più vicina all'architettura che al cinema, li avevamo chiamati *videoambienti*. In questi luoghi particolari, fin dall'inizio della nostra esplorazione, allo spettatore era chiesto un impegno differente, era prodotto un cambiamento nel suo ruolo, era proposta una componente relazionale, forte, nuova, a volte spiazzante. Nei *videoambienti* non si era *amputati*, ci si muoveva, si usava il corpo in modo attivo, la testa si muoveva, cambiando posizione e punti di vista nell'incedere nello spazio, gli occhi lanciavano sguardi trasversali che dinamicamente cambiavano continuamente la percezione dell'oggetto e dell'immagine osservata. Ognuno, nel progredire originale del suo percorso personale, nel suo aggirarsi a caso, nello spazio, vedeva cose con occhi originali e incontrava gli altri in un'occasione irripetibile. In questo modo, rendeva unica la sua esperienza. Ciò faceva di lui, l'ultimo regista di quella *messa inscena* che l'autore aveva organizzato e creato. Per noi era un'autorialità nuova, anche se non ufficialmente delegata. Era cambiato il ruolo dell'osservatore, in *visit-actor*, che si spostava dalla posizione *di fronte all'opera* a quella *dentro all'opera*, si collocava insomma, in una condizione percettiva che gli donava, in modo esperienziale, non un punto di vista, ma un *punto di vita*.

Un salto nel tempo, 1994. Il mondo digitale, l'interattività. Storie di riflessi

"Tocca appena puoi, subito! Prima che l'immagine scompaia o scivoli via. Gli ambienti sensibili. Vietato non toccare!"

Siamo sempre e ancora in viaggio: molti compagni sono gli stessi, gli strumenti, le tecnologie, sono decisamente cambiate. Ricontrolliamo il contenuto della nostra bisaccia, sempre tre oggetti, ma differenti, nati come al solito dal contrasto con i segni correnti.

Museo Civico di Carrara
Studioazzurro

Un cumulo di polvere di marmo fa da schermo alle proiezioni del "mucchio di ricordi" nel percorso multimediale, Carrara, 2008.
Foto ©Leonardo Sangiorgi.



Mostra 100.101
Studioazzurro

I primi cento anni dell'orchestra Santa Cecilia, leggibile sensibile dell'Orchestra Celeste, Sala Risonanze Auditorium Parco della Musica, Roma, 2008.
Foto ©Leonardo Sangiorgi



Mostra 100.101
Studioazzurro

*I primi cento anni dell'orchestra
Santa Cecilia, un visitatore dirige
l'Orchestra Celeste, Sala Risonanze
Auditorium Parco della Musica,
Roma, 2008.*
Foto © Leonardo Sangiorgi



**La Fortezza delle
Emozioni**
Studioazzurro

Una delle svariate "sentinelle" che
abitano le pareti di Forte Belvedere,
sull'altipiano di Asiago, Forte
Belvedere Gschwent, Lavarone,
Trento, 2008.
Foto © Leonardo Sangiorgi



Oggetto 1 – *Interattività corale*

Abbiamo fatto attenzione che la progettazione di un ambiente od opera si adattasse a una fruizione collettiva più che individuale, cosa a cui tendono in genere i sistemi tecnologici, in modo cioè che l'esperienza non si sviluppi solo tra macchina e uomo, ma anche tra uomo e uomo. Sviluppando, così, un sistema relazionale che favorisca scambi e inviti ad una dialettica.

Oggetto 2 – *Interfacce naturali*

L'interazione non si attiva attraverso indicazioni gestite da *mouse*, tastiere, *joystick*, bensì con modalità comunicative tradizionali, usando il tatto, la voce, un gesto, un soffio... così da creare una maggiore disponibilità, non frustrata da procedure non a tutti familiari. Abbiamo in questo modo favorito una dimensione emotiva, senso-motoria, in modo che il proprio corpo divenga una parte attiva di quest'esperienza, mentre l'aspetto semantico è lasciato tra le righe, quasi per ultimo.

Oggetto 3 – *Iper-narrazione*

Liberi dal modo di raccontare, lineare e sequenziale, del cinema e dei video analogici, l'incontro con la tecnologia digitale ci permette di accedere casualmente o almeno in un modo non lineare al racconto per immagini. Ciò rappresenta un altro grado di libertà e ricchezza di composizione della storia che si esprime con complessità, attraverso nodi, ramificazioni e segmenti narrativi.

Riflessioni. Diario dei nostri giorni. Primavera 2011

Il nostro viaggio in questo inizio di millennio, ci ha portati ad incontrare ed esplorare il campo della progettazione museale. Un campo questo che si è rivelato luogo estremamente ricco di stimoli, di proposte e di sfide. Stiamo redigendo un rapporto in forma di libro che ha per titolo *Musei di Narrazione*, e nelle prime pagine di questo rapporto risalta una mappa originale e completa delle nostre esplorazioni. Noi continuiamo il viaggio.

**Dentro l'ultima cena: Il
XIII testimone**
Studioazzurro

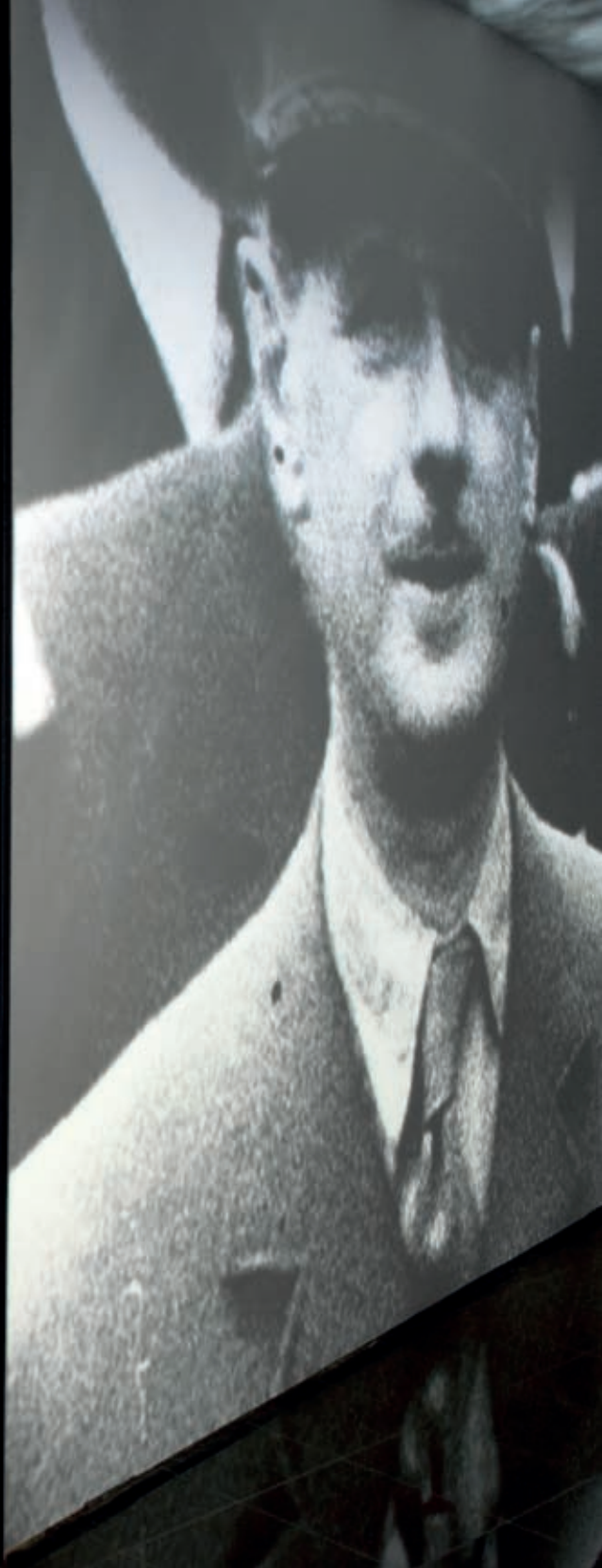
Il "cassetto" del leggjo interattivo del XIII Testimone permette al pubblico di fotografare digitalmente la riproduzione dell'Ultima Cena per archiviare e commentare le immagini raccolte, Castello Visconteo Sforzesco, Vigevano, Pavia, 2010.
Foto ©Leonardo Sangiorgi



Note

1. Brian Eno: *Luci d'inganni*. Video-ambientazione. Memphis - ARC 74. Milano. Peter Gordon - *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*: Videoambientazione. Museo di Palazzo Fortuny. Venezia.
2. Roberto Musci, Giovanni Venosta, Walter Prati, Piero Milesi, Daniel Baccalov, Alberto Morelli, Stefano Scarani, Davide Rosa, Riccardo Castaldi e Tommaso Leddi, 2011. In: *Opere Varie dal 1985 al 2010*.
3. Valentina Valentini (a cura di), 1995. *Studio Azzurro, percorsi tra video, cinema e teatro*. Milano: Electa.
4. *Clessidre*: Video-istallazione. Quattro "totem" di quattro monitor. Fortezza da Basso. Firenze - *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*: Video-ambientazione. Museo di Palazzo Fortuny. Venezia - *Storie per corse n.1*: Video-percorso. (Progetto Etruschi). Centro Multimediale. Volterra - *Primo scavo (osservazioni sulla natura)*: video-ambientazione e performance. Festival Internazionale. Video-art. Locarno.

1945



Abitare l'immaginario

Una museografia digitale per un monumento invisibile.
Historial Charles de Gaulle, Hotel des Invalides, Paris,
2008

Henri Rivière

“Noi cerchiamo di tradurre in immagini la simbologia di un luogo, orchestrando il viaggio immaginario di chi lo attraversa. I tracciati e i percorsi fisici diventano così itinerari della memoria”¹

“Il senso del nostro progetto è legare il passato alla vitalità del presente, il percorso architettonico all’immersione audiovisiva, gli attori della storia agli spettatori dell’storiale. La materia architettonica è il media tra immaginario e realtà”²

Nei progetti museografici ideati dal nostro studio il rapporto tra architettura, immagine e testo è un tema ricorrente, che approda a diverse configurazioni, determinate, oltre che dall’oggetto dell’espone, anche dalla storia, dall’identità e dai caratteri orografici del sito. Tra le realizzazioni più recenti, *l’Historial Charles de Gaulle a Les Invalides*, a Parigi, è emblematico di una fase della nostra ricerca in museografia, mirata, in questo caso, a un’integrazione totale tra la composizione architettonica e la restituzione audiovisiva dei contenuti. Raccontare la storia di Charles de Gaulle a *Les Invalides* ha indirizzato gli studi preliminari del progetto museografico, da un lato a un’analisi critica della storiografia relativa al personaggio pubblico, dall’altro alla lettura dell’edificio storico come complesso museale, individuandone percorsi e brani rilevanti. Tra questi, il monumento funebre di Napoleone Bonaparte, collocato sotto la cupola (*Dôme*) della chiesa, nonché snodo importante degli itinerari del *Musée de l’Armée*, è stato assunto come elemento preesistente dal quale partire nell’elaborazione dell’itinerario narrativo dedicato a de Gaulle. Abbiamo scelto di

Alain Moatti e Henri Rivière, *Historial Charles de Gaulle*, tre “alcove” in cui il pubblico può interagire con l’allestimento, Cours de la Valeur dell’Hôtel national des Invalides-Musée de l’Armée, Parigi, 2008.



contrapporre all'approccio commemorativo al quale è associato Napoleone I all'*Hotel des Invalides*, che egli elesse a *panthéon* delle glorie militari, un racconto non celebrativo dell'opera di de Gaulle, partendo da questo interrogativo: chi è de Gaulle per la Francia? Attraverso le istanze del comitato scientifico e la scelta di letture critiche, estratte dall'ampia storiografia esistente su de Gaulle, abbiamo individuato i passaggi più significativi della sua vita, secondo una duplice prospettiva che ne considera l'opera in rapporto alla storia della popolazione francese, come esperienza attraversata da generazioni diverse per cultura ed etnia, e in relazione alle politiche internazionali alle soglie dell'unione europea. L'interrogativo che ci siamo posti è di per sé provocatorio, sia nell'impossibilità di trovare una risposta univoca nella storiografia contemporanea, sia come guida nell'impostazione di un itinerario narrativo basato unicamente su concetti e relazioni, e quindi su parole e immagini, nell'ambito di un museo come quello dell'*Armée*, fondato sulle collezioni e organizzato per comparti cronologici. L'immagine che si andava delineando con l'avanzare degli studi preliminari era quella di un luogo che potesse accogliere e promuovere il dibattito su questioni ancora aperte relative a un periodo della storia, non solo francese, che dalla seconda guerra mondiale si estende alla contemporaneità. Un luogo dove la ricerca potesse trovare espressione nel dialogo interdisciplinare e interculturale. Di qui prende corpo l'idea di un'*agorà*, di una piazza ipogea come ambiente centrale del percorso museale, che si è concretata nell'*auditorium*,

Alain Moatti e Henri Rivière, *Historial Charles de Gaulle*, Ingresso ipogeo, Cours de la Valeur dell'Hôtel national des Invalides-Musée de l'Armée, Parigi, 2008.



Alain Moatti e Henri Rivière, *Historial Charles de Gaulle*, Ingresso sotterraneo al museo, Cours de la Valeur dell'Hôtel national des Invalides-Musée de l'Armée, Parigi, 2008.

interpretato come ambito di incontro tra narrazione, esposizione e ricerca.

La configurazione dell'*auditorium* è una rivisitazione dell'architettura neoclassica della cupola del *Dôme*, all'*Hotel des Invalides*, attuata attraverso il suo ribaltamento sull'asse verticale.

In un certo senso questa nuova calotta è un'architettura classica poiché è basata sulla scomposizione e ricomposizione di canoni neoclassici, rielaborati secondo una trama verticale e orizzontale restituita nella scocca lignea che riveste l'*auditorium*. Scavata nella terra e ancorata alla corte interna detta della *Valeur*, la cui conformazione è rimasta inalterata, la cupola rovesciata dell'*auditorium* fa da contrappunto all'elevazione imponente e fastosa della calotta ogivale disegnata da Hardouin-Mansart per Louis XIV, opponendo all'atmosfera solenne e di raccoglimento che avvolge le spoglie di Napoleone Bonaparte, uno spazio concavo vivificato e continuamente rinnovato dal dialogo con la storia. Sorretto da una struttura autoportante in legno di ciliegio selvatico, questo monumento invisibile all'opera di de Gaulle è una sintesi dell'integrazione tra tecniche costruttive³, lavorazioni artigianali (in particolare di ebanisteria) e gestione di tecnologie multimediali sofisticate. L'idea di un racconto aperto è tradotto nel progetto di un'esposizione dinamica dei contenuti e di un allestimento in continua trasformazione. La composizione architettonica dell'istoriale è una sorta di infrastruttura su cui si innesta un itinerario





Alain Moatti e Henri Rivière, *Historial Charles de Gaulle*, tre "alcove" in cui il pubblico può interagire con l'allestimento, Cours de la Valeur dell'Hôtel national des Invalides-Musée de l'Armée, Parigi, 2008.

narrativo in movimento, spazialmente diversificato da differenti livelli di conoscenza, tra loro concatenati da un impianto concentrico e radiale. Il cuore del percorso museale è l'*auditorium*, dove scorre su multi schermo (60 mq) un film multilingue montato con documenti di archivio. *L'anello della Storia* è una corona circolare che abbraccia l'*auditorium*, delimitata da una parete vetrata curvilinea di 100 m di lunghezza, sulla quale si alternano le immagini di repertorio impaginate dalle artiste Anne Jaffrenou e Marie Cuisset.

L'anello funge da deambulatorio tra l'*auditorium* e tre "alcove", ossia aree di approfondimento caratterizzate da "stazioni" interattive attraverso le quali il pubblico interroga la storia. Queste ultime sono stanze in semioscurità definite dall'artificio tra interazione e multimedialità, e illuminate dall'alternanza delle immagini. L'azione del visitatore, potenziata dall'applicazione di pareti interattive, introduce spazialità virtuali, descritte dalle sequenze dinamiche di piani proiettati e dalla propagazione di effetti sonori e testi parlati. L'allestimento diventa un processo multimediale in continua trasformazione, ancorato a una struttura architettonica che si manifesta attraverso l'incontro tra immagine e suono. L'accesso alle sale è determinato dall'intersezione tra gli assi radiali e lo sviluppo concentrico dell'impianto spaziale, entrambi con il fulcro nell'*auditorium*.

Il visitatore percepisce i progressivi affondi tematici, scanditi da soglie spaziali e da variazioni linguistiche che interpretano in modo diverso l'associazione tra testo e immagine.



Le tre porte che immettono nelle aree di approfondimento non seguono un ordinamento cronologico, ma sono nominate da tre ritratti di de Gaulle ai quali corrispondono altrettanti valori patrimoniali: l'appello alla resistenza, lanciato dalla BBC di Londra il 18 giugno del 1940, la liberazione della Francia, il contributo alla Costituzione e la nascita della V Repubblica francese. Il montaggio spaziale delle immagini e la proiezione diretta, senza supporti intermediari, nonché l'ingrandimento e il sovradimensionamento di alcuni dettagli fotografici, favoriscono un'immersione totale nella storia, un contatto diretto e paritetico con il personaggio e una maggiore attenzione al racconto. L'interazione non è un fatto spettacolare, è piuttosto un espediente per aumentare la concentrazione e l'apprendimento, coinvolgendo la gestualità del corpo. Ogni dispositivo è stato pertanto pensato in rapporto all'itinerario e al tema trattato, per cui in alcune zone prevale il muro interattivo, dove il pubblico può attivare sequenze di immagini modificando contestualmente l'allestimento, in altre aree sono, ad esempio, le parole di de Gaulle a guidare la narrazione attraverso lo sfoglio di libri digitali. La possibilità di lasciare aperto il racconto è un aspetto importante di questo progetto museografico, soprattutto per la storia più recente, come la guerra in Algeria, un capitolo molto spinoso della storia francese, sul quale la memoria critica è appena agli esordi, tanto in Francia, quanto in Algeria. Un luogo dedicato alla storia, come l'*Historial de Gaulle*, deve garantire l'accessibilità a una costruzione collettiva della memoria, di cui il pubblico è in un certo senso il garante.



Alain Moatti e Henri Rivière, *Historial Charles de Gaulle*, Anello della storia con un repertorio di immagini delle artiste Anne Jaffrenou e Marie Cuisset, Cours de la Valeur dell'Hôtel national des Invalides-Musée de l'Armée, Parigi, 2008.

È stato necessario un dibattito durato due anni, animato da discussioni con il comitato scientifico e con i rappresentanti istituzionali, per approdare con difficoltà all'allestimento di una piccola stanza dedicata al maggio 1968, con il quale si chiude l'itinerario su de Gaulle. Tradurre nello spazio la vocazione dell'istoriale come luogo di dialogo e di ricerca, implica la composizione di un percorso museografico fondato sull'equilibrio tra i diversi argomenti trattati, talvolta difesi con accanimento. In questo senso la configurazione spaziale di uno spazio museale, è di per sé l'esito di un dialogo e di un continuo confronto tra museografi, museologi e istituzioni.

Note

1. Cit. Alain Moatti e Henri Rivière, 2009. In: Catherine Nisak. *La promesse de l'image*. Nîmes: Image en manœuvres Éditions (trad. it. Cristina Fiordimela).
2. Ibidem
3. Molti lavori di carpenteria sono stati eseguiti a mano poiché non era possibile introdurre macchine pesanti all'interno dell'edificio.



Architetture, scene, mostre

Gianni Ottolini

Nei primi anni Sessanta del secolo scorso la fenomenologia e l'estetica, intesa come teoria generale della conoscenza sensibile e speciale dell'arte¹, hanno distinto i diversi livelli della *intenzionalità* creatrice, cioè del movimento dell'animo propulsivo del rapportarsi al mondo e del fare.

L'opera d'arte è generata da una intenzionalità *dominante*, ovvero da una volontà di costituzione di una *cosa* corporea offerta alla percezione sensoriale: si tratta di un corpo sonoro nella musica, visivo nella pittura, visivo acustico olfattivo tattile e propriocettivo nell'architettura, che possiamo considerare equivalente ad un essere vivente, il cui animo e carattere sono totalmente depositati e risolti nella sua forma materiale. Ma l'opera d'arte è generata anche da altre *sub-intenzionalità*, che possono andare dall'evocazione nostalgica di qualcosa di perduto, alla denuncia e all'esorcismo del presente, dalla esortazione civile alla promozione commerciale o culturale, fino al puro intrattenimento.

L'architettura, come *arte dello spazio*, basata sulla dialettica fra corpo aeriforme e margini solidi che lo circoscrivono, risponde alla sua intenzionalità dominante con la realizzazione di luoghi armoniosi in cui vivere, per tempi più o meno lunghi. L'incontro e la convivenza con essi equivale, per chi li visita o abita, a un rapporto di interazione sensoriale e di conoscenza non solo razionale, ma soprattutto intuitiva ed emotiva, sempre nuova e stimolante. Infatti, per la loro artisticità, questi luoghi non sono solo cornici o supporti funzionali ai gesti

Studio Azzurro, *Bauci*.
La città post-antropica,
mostra "Calvino. Le città
invisibili", La Triennale di
Milano, 2002.
Modello di Elena Corti e
Michela Castelli, scala 1:20

quotidiani della vita personale e collettiva (che sono anche riti o “istituzioni”, come diceva Louis Kahn), ma sono presenze in cui è possibile ritrovarsi simbolicamente, ovvero riconoscere sé stessi o almeno una potenzialità, anche sorprendente e imprevista, del sé: essi possono anche segnare una svolta nel nostro modo di essere al mondo.

Nel discorso comune, questo spazio dell’architettura viene impropriamente detto “vuoto”, pur essendo uno stato atmosferico della materia in cui siamo immersi (in cui siamo *dentro*) e che addirittura respiriamo. Noi non viviamo nel vuoto. Anzi, per la preminenza del materiale spaziale su quello solido che lo circonda e definisce nei suoi margini, si può dire che *tutta l’architettura è di interni*, edilizi o urbani (questi ultimi, col cielo come soffitto). Si supera, così, anche la convenzionale separazione fra spazio interno dell’architettura e spazio esterno all’architettura, riconoscendo questa continuità atmosferica, che sempre ci avvolge, fra la nostra stanza o casa e la strada e il paesaggio aperto, certo con distinte specificità ambientali².

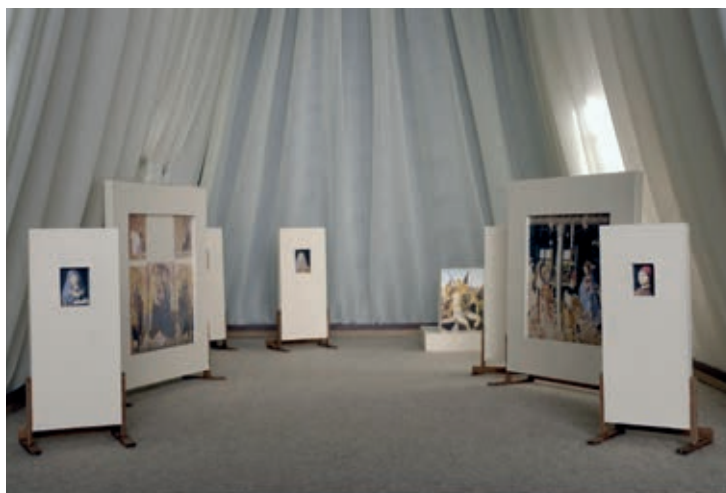
Ed è proprio il settore disciplinare della cosiddetta “Architettura degli Interni” che comprende, oggi, in Italia altre discipline come la Scenografia e l’Allestimento, forse per la loro analogia e marcata prossimità ai gesti nello spazio delle persone, siano essi quelli dell’abitare, reali o simulati in scena, o quelli dell’acquistare o acculturarsi o ricrearsi.

Mentre nel progetto di una generica architettura non c’è al centro una programmatica intenzionalità comunicativa, quanto la messa in forma (certo anche simbolica) delle funzioni dell’abitare, nella scenografia e nell’allestimento lo scopo comunicativo è preminente, per la sollecitazione a rendere presente e trasmettere, in breve tempo, contenuti, prodotti o racconti.

La scenografia, che è stata definita architettura senza fondamenta³, non costruisce un reale luogo dell’insediarsi e dell’abitare. Con i suoi luoghi immaginari e allusivi concorre a quell’opera d’arte d’insieme che è uno spettacolo teatrale, cinematografico o televisivo, in una controllata *sub-ordinazione* ad esso, anche se a volte con esiti più memorabili della stessa vicenda rappresentata o della qualità degli attori, della regia e delle musiche. A loro volta, le mostre e in particolare gli *allestimenti temporanei* di qualsiasi prodotto o tema, culturale o commerciale, devono farsi carico esplicitamente non di un problema dell’abitare, ma della preminente necessità comunicativa di un *altro da sé*.

Naturalmente sia le architetture più memorabili, *le vere case* (private o di tutti), sia le scene e gli allestimenti migliori, hanno qualcosa da dire e *comunicano* il loro essere, imprimendosi nella mente come soggetti viventi e diventando spesso paradigma di molte altre realizzazioni.

Entrambi gli ambiti della scenografia e dell’allestimento sono spesso occasione di sperimentazione a tutto campo dell’architettura,



Carlo Scarpa, Mostra
*Antonello da Messina e
il '400 siciliano*, Palazzo
Zanca, Messina, 1953.
Modello di Arianna
Franchi e Roberta Rizzi,
scala 1:20

soprattutto quando anticipano l'impiego di materiali, attrezzature e dispositivi tecnologici che vengono poi consolidati e trasferiti nei suoi spazi abitabili. A volte essi sono addirittura occasione di indagine diretta sulla reattività delle persone e sul loro modo di interagire con lo spazio, quasi forme sperimentali di psicologia dello spazio, come in certi allestimenti di Pier Giacomo e Achille Castiglioni, in cui il modo di muoversi o di radunarsi delle persone fanno parte del progetto visivo dell'insieme. Così, i listelli di legno in rilievo sul pavimento nel condotto in tavole da ponte che chiudeva il percorso della celebre mostra *Vie d'acqua da Milano al mare* (Palazzo Reale, Milano, 1963), costringevano i visitatori a compiere passi prudenti e rallentati come l'acqua sul fondo accidentato di fiumi e canali.

Non occorre essere architetti per essere scenografi o allestitori, anche se la sapienza dello spazio e della costruzione tecnica di strutture, divisori, soffitti, pavimenti, arredi, luci, materiali, colori ecc. propria dell'architettura può essere di grande aiuto. Non a caso alcuni memorabili allestimenti espositivi o commerciali del Novecento, ma anche qualche scenografia, sono stati opera di architetti famosi, da Alvar Aalto (quel *Padiglione della Finlandia* a New York del 1939, che anticipa le pareti ondulate delle sue sale da concerto successive) a Le Corbusier (celeberrimi il *Padiglione dell'Esprit Nouveau* a Parigi 1925, che annuncia la cellula abitativa dell'*Unité d'Habitation* di Marsiglia, e il *Padiglione Philips* all'Expo di Bruxelles del 1958), da Franco Albini (le sue aste verticali in legno, fissate ai fili metallici tesi fra le pareti di ambienti storici, che sorreggevano i supporti di disegni o pitture nelle mostre temporanee dei musei, ma anche le macchine da scrivere



nel *Negozio Olivetti* a Parigi) a Carlo Scarpa (quei tendaggi che nel 1953 foderavano le pareti di un salone di *Palazzo Zanca* a Messina, per schermare dalla luce delle grandi vetrate i dipinti in mostra di Antonello da Messina, e di cui solo uno schizzo sembra spiegare come erano fissate a soffitto), e ad Aldo Rossi (dal *Teatro del Mondo* costruito a Venezia in tubolari metallici e tavole dipinte su un barcone navigante, alle scene fisse della *Lucia* di Lammermoor allestita a Ravenna nel 1986) (figure 2 e 4).

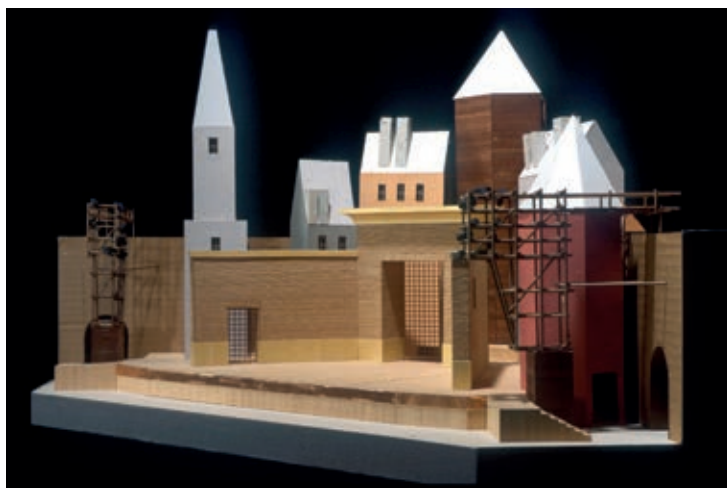
Queste opere temporanee sono per noi un tema rilevante di formazione in architettura, per il loro giocare in uno stretto rapporto fra ricerca e didattica. Abbiamo così indagato con gli studenti numerosi esempi storici di maestri degli interni di durata breve, con un lavoro analitico di ridisegno e di restituzione modellistica in scala. Sono ambiti del progetto poco analizzati e pubblicati, forse perché, trattandosi di opere solitamente demolite allo scadere dell'occasione per cui sono state realizzate, spesso mancano le tracce documentali del progetto e degli esiti finali, e il lavoro didattico deve essere fatto partendo da qualche foto, rari schizzi, rarissimi disegni tecnici.

Da questi studi emerge in ogni caso uno straordinario giacimento di esperienze, idee, soluzioni, che vale la pena di conoscere per attrezzarsi a progettare l'architettura in tutte le sue articolazioni, certo tenendo conto di quanto i tempi sono cambiati.

Negli ultimi anni l'accelerazione commerciale della società globale, creata soprattutto dalle volontà espansive del capitale finanziario, che pretende di affermarsi nei territori con macro-segni architettonici fortemente riconoscibili, ha investito l'intera realtà dell'architettura,

Pier Giacomo e Achille Castiglioni, *Mostra Vie d'acqua da Milano al mare*, Palazzo Reale, Milano, 1963.

Modello di Federica Subini e Elena Villa, scala 1:20



Aldo Rossi, Scenografia
per la *Lucia di
Lammermoor*, Rocca
Brancaleone, Ravenna,
1986.
Modello di Anna
Raimondi, scala 1:50

mentre tramite i *mass-media* cattura i nuovi sogni consumistici e di svago di sterminate popolazioni in tutto il mondo. Nella esaltata figurazione, labile funzionalità, continua novità dei materiali e dei sistemi costruttivi, l'architettura oggi più pubblicizzata diventa sempre più simile alla scenografia e all'allestimento nelle sue preminenti funzioni comunicative e nella sua breve durata, mentre langue l'architettura della città, dei servizi sociali e dell'abitare domestico per la stragrande maggioranza delle persone che vivono o entrano nella modernità. Nel campo degli allestimenti propriamente effimeri, potenziati da un'evoluzione straordinaria delle tecnologie dell'informazione, delle immagini e dei suoni, assistiamo a un'avvincente costruzione di luoghi e momenti che estraggono giovani e adulti dalle angosce del vivere quotidiano. Il dubbio riguarda naturalmente il carattere realmente liberatorio di questa evasione.

Senza nulla perdere in forza comunicativa e capacità di suggestione, che sono alla base della loro stessa ragion d'essere, allestimenti e scenografie possono tener conto di questo problematico e contraddittorio quadro d'assieme e giocare responsabilmente e *criticamente*, a volte anche solo ironicamente, il proprio ruolo, dando, comunque, forma ad autentici valori umani.

Note

1. In merito a tale argomento si rimanda al testo: Dino Formaggio, 1961. *L'idea di artisticità*. Milano: Ceschina - e al testo: Mike Dufrenne, Dino Formaggio, 1981. *Trattato di estetica*. Milano: Mondadori.
2. Gianni Ottolini, 1996. *Forma e significato in architettura*. Roma-Bari: Laterza.
3. Isabella Vesco, 2008. *Allestire il paesaggio*. Palermo: Grafill.

Note Biografiche

Italo Rota

Nato nel 1953 a Milano. Si è laureato al Politecnico di Milano. Dopo aver vinto il concorso per gli spazi interni del Musée d'Orsay, alla fine degli anni Ottanta, si trasferisce a Parigi, dove firma la ristrutturazione del Museo d'Arte Moderna al Centre Pompidou (con Gae Aulenti), le nuove sale della Scuola francese alla Cour Carré del Louvre e la ristrutturazione del centro di Nantes. Dal 1996 vive e lavora a Milano. Nel 1998 apre lo Studio Italo Rota & Partners. I lavori dello studio variano per soggetto, scala e tipologia – dal museo alla chiesa, dal casinò, all'auditorium e l'intervento urbano – rilevando sempre un approccio globale che deriva dall'esperienza degli allestimenti, degli eventi e delle strutture temporanee. Tra i principali progetti in corso: in Italia, a Palermo – il riassetto di Palazzo Forcella De Seta e la ristrutturazione della Stazione Marittima; a Milano – la conversione del palazzo dell'Arenario in Museo del Novecento; in India – la riconversione del complesso siderurgico di Dolvi. Tra le principali realizzazioni del 2008 si trovano: il padiglione tematico "Ciudades de Agua" per Expo 2008 Zaragoza e Cavalli Club a Firenze. Nel 2009 è stato inaugurato il tempio indù di Lord Hanuman in India, Cavalli Club a Dubai e Boscolo Exedra Hotel a Milano.

Cristina Fiordimela

PhD in *Architettura degli interni e Allestimento*, master in *Comunicazione e giornalismo*, iscritta all'Ordine degli Architetti e all'ICOM (International Council of Museum), collabora con La Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano come docente a contratto di *Architettura degli interni*. Svolge attività didattica sulla museografia nell'ambito di master per l'Università degli Studi di Milano e per l'École d'Architecture Paris-Malaquais. Scrive per *Il giornale dell'Architettura*, *Domus*, *Abitare*, *Babylon city of dreams*, a proposito di museografia, architettura degli interni, design, e redige testi critici per *Ananke* e *Monumental* (periodico del Ministero della Cultura francese). Per ICOM e per Fondazione Mondadori ha compiuto una ricerca sull'allestimento museografico dei libri, in *Imago libri. Guida ai musei del libro* (ed. Bonnard), a cura di Maria Gregorio. Con Raffaele De Grada ha curato l'antologia sulle collezioni d'arte del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci (ed. Anthelios). Progetta mostre temporanee commissionate da musei, soprintendenze e università. Si è occupata di

Matematica e arti per il centro interuniversitario Matematica. Ha coideato l'esposizione *Gio Ponti e la casa adatta. The retranscription of the interiors designed by Le Corbusier*, in AA. VV., *Interior tools interior tactics*, Libri Books (2012), è tra i papers recenti su architettura degli interni e allestimento nelle conversioni museali di residenze d'autore, tema delle ricerche in atto di cui porta il contributo all'incontro internazionale organizzato nel 2011 dall'Association Alvar Aalto.

Christine Desmoulin

Giornalista e critica d'architettura Christine Desmoulin dedica gran parte dell'attività alle questioni concernenti l'architettura contemporanea e il patrimonio architettonico. Avere vissuto tra Parigi, Londra e Roma ha nutrito le sue riflessioni.

Collabora con diverse riviste in Francia e all'estero, tra cui *d'Architectures*, *AMC*, *Il Giornale di architettura* e il supplemento *Culture et Idées* del quotidiano *Le Monde*.

Tra le sue pubblicazioni più recenti *Villas modernes en banlieue ouest* (Città contemporanee alla periferia ovest), *Le Collège des Bernardins* (Il collegio dei Bernardini) Ed. Alternatives, *Bernard Zehrfuss* Ed. du Patrimoine e *In Folio*, *25 musées, 25 maisons et 25 maisons des bords de mer* (25 musei, 25 case e 25 case sulla riva del mare) *Le Moniteur* e Birkhauser per *Living by the sea. Scénographie d'architectes* (Scenografie di architetti) al Pavillon de l'Arsenal (Parigi, 2006), è tra le diverse esposizioni che ha curato. Il suo libro su Nizza (2012) è il primo della collana *Pulsion de Ville* (Pulsione dalla città), che dirige per Archibooks. Sollecitata dal Ministero degli Affari Esteri, ha organizzato nel 2006 a Skopje, in Macedonia, il seminario internazionale *Architettura e patrimonio, quali sfide per le capitali del 20° secolo?*. Ha portato il suo contributo a un colloquio internazionale sui musei in Indonesia. Con l'architetto Philippe Robert, ha ideato *Transcription d'architecture* (Trascrizioni di architettura), esposizione itinerante presentata in diversi paesi.

Nel 2008 riceve la *Médaille de l'analyse architecturale* (medaglia dell'analisi architettonica) dall'Accademia di Architettura francese.

Ico Migliore / Migliore + Servetto Architects

Architetto, insegna Design degli Interni alla Facoltà di Design del Politecnico di Milano dove, fino al 1993, ha lavorato al fianco di Achille Castiglioni.

È visiting professor alla Tokyo Zokei University ed alla Kuwazawa Design School di Tokyo. Nel 1998 fonda con Mara Servetto lo studio Migliore+Servetto Architects, che con un team internazionale di architetti e designer realizza progetti a scale diverse, concepiti come interfacce attive di comunicazione tra imprese / istituzioni e persone. Architetture ed Exhibit, Urban design ed Interior: lavori riconosciuti da mostre internazionali in diversi paesi europei oltre che in Giappone e Corea.

Tra queste la partecipazione alla Biennale di Architettura di Venezia e la mostra monografica itinerante: *Space-Morphing / Migliore+Servetto Temporary Architecture* (catalogo Five Continents ed. 2008). Premio Compasso D'Oro 2008, German Design Award 2010, FX Design Award (UK) 2009 e 2012, Red Dot Design Award (GER) 2009 e 2011. Tra le realizzazioni: il *Look of the City* per le Olimpiadi Invernali Torino 2006 e l'installazione luminosa sulla Mole Antonelliana per il 150° dell'Unità d'Italia con Italo Lupi, l'allestimento permanente del nuovo *Chopin Museum* a Varsavia, il primo *SK China Promotion Centre* a Pechino, il *MDR Museo del Risparmio* per Intesa Sanpaolo a Torino, e nel 2012/13 con Italo Lupi l'allestimento della mostra a Palazzo Reale di Milano *Capolavori dal Museo Nazionale Picasso di Parigi*.

Leonardo Sangiorgi

Dopo gli studi all'Accademia di Brera e varie esperienze nell'ambito delle arti visive, Leonardo Sangiorgi inizia l'esperienza di Studio Azzurro nel 1982, avviando insieme a Fabio Cirifino e Paolo Rosa, e successivamente Stefano Roveda, un'attività di ricerca orientata verso la realizzazione di videoambientazioni.

Dal 1994, si interessa alle questioni dell'interattività e del multimediale realizzando una serie di "ambienti sensibili", tra cui *Il giardino delle anime* sezione interattiva, per il museo della scienza New Metropolis di Amsterdam, *Passo di cristallo* e *Occhi di sabbia* opere video e animazioni digitali per il museo Swarovsky di Innsbruck.

Partecipa al progetto e coordina inoltre, la realizzazione per la città di Lucca di *Baluardo* (un museo multimediale dedicato alle mura della città) e il progetto del grande muro di immagini *Megalopoli* per la Biennale di Architettura di Venezia.

Con Studio Azzurro, Leonardo Sangiorgi ha conseguito vari riconoscimenti tra cui Premio UBU per il teatro di ricerca 1988, Gabbiano D'oro 1986, (Festival del cinema di Bellaria), Premio Alinovi-1995, Premio Quadriennale 1996, Gran premio Transmediale 1998, (Berlino), Sole d'oro 1999, (Festival Video-Televisivo Riccione). Inoltre, svolge attività in campo formativo e didattico intervenendo a vari workshop e seminari per le università di Milano, Pisa, Roma e Barcellona.

Studio Moatti - Rivière

Lo studio di architettura Moatti – Rivière comprende Alain Moatti, architetto e scenografo, e Henry Rivière (1965-2010), architetto e designer. Insieme alla loro formazione complementare, entrambi hanno condiviso una sensibilità artistica. Nel 2001, dopo aver seguito carriere parallele, hanno deciso di unire le rispettive esperienze in un'unica firma di architettura, *interior design*, scenografie e *design*.

Nel 2001, sono stati scelti da Jean-Paul Gautier per trasformare la maison nella sua sede principale e showroom. In

seguito, Moatti – Rivière è stato invitato a partecipare a numerosi e prestigiosi concorsi, sia pubblici che privati (*Louvre Museum*, *Grand Theatre Hotel* a Beirut, *Hotel Baccharat* a Dubai, *Frac Marseille*, *Radio France*, etc.).

Lo studio è attivo in Francia e all'estero. Dal 2007 fino ad oggi Moatti-Rivière ha sviluppato molti progetti legati alla cultura, oltre che riguardanti la diversità e la collettività, coinvolgendo anche campi relativi al business, alla ristorazione e al design.

Nel perseguire competenze culturali possiamo citare nuovi attuali progetti: la ristrutturazione del primo piano della Torre Eiffel (da ultimare nel 2014), il *Museum of Arts and Fashion* a Marsiglia (2013), il *Museum of the gendarmerie* a Melun (2014), il *International City of Graphics* a Chaumont (2014) e il *Cultural Center* a St. Vaast Abbey nei pressi di Arras (2015).

Numerosi premi ed eventi hanno coronato la carriera creativa degli architetti: il *Mies van der Rohe Price* e il *Prix de l'Equerre d'argent* per il *Champollion Museum*, il *Mopic Awards* e il *World Architecture Festival Award* per il *65 Croisette*, il *Designer's Days Trophy* per il *Baccarat scenography* e il *AMO Award* e la menzione *Prix de l'Equerre d'argent* per il *Jean-Paul Gaultier headquarter*.

Gianni Ottolini

Professore ordinario di Architettura degli Interni e Allestimento alla Facoltà di Architettura Civile del Politecnico di Milano, direttore dal '96 al 2003 del Dipartimento di Progettazione dell'Architettura, è stato coordinatore del Dottorato di ricerca AIA. Il suo lavoro teorico, storico critico e progettuale si inserisce in una tradizione di insegnamento e di ricerca pura e applicata sullo spazio abitato, caratteristica della cultura architettonica milanese.

Negli anni '90 ha curato le mostre di modelli di architetture d'interni *Civilization of Living* al Politecnico e al Salone Internazionale del Mobile di Milano, poi esposte a San Pietroburgo, Triennale di Milano, TU Vienna e FAD Barcellona. È stato responsabile scientifico di ricerche di interesse nazionale e internazionale su: *Spazi e arredi delle residenze speciali*; *Humantec. Design for Humanization of Technology*; *Periferie e nuove urbanità*. Nel 2004 ha diretto gli studi e il progetto per il recupero dello storico Quartiere Mazzini di Milano. Nel 2010 ha curato la celebrazione del centenario della nascita di Carlo De Carli.

Pubblicazioni recenti: *La casa attrezzata*, Liguori, 2005; *Il progetto delle residenze speciali. Spazi e arredi*, Unicopli, 2008; *La stanza*, Silvana, 2010; *Carlo De Carli. Lo spazio primario*, ESI, 2011; *Forma e Significato in Architettura*, Cortina, 2012.

Forme rizomatiche del comunicare e dell'espore

Attraverso la pelle "tatuata" della
città "multimediale"

Giampiero Bosoni, Chiara Lecce

Giampiero Bosoni - Architetto, professore in ruolo di Storia del Design e Design degli Interni alla Facoltà del Design del Politecnico di Milano. Si è formato con Figini e Pollini, Vittorio Gregotti ed Enzo Mari, con i quali ha sviluppato l'interesse per la teoria e la storia del progetto nei campi dell'architettura e del disegno industriale. Sui temi del design e dell'architettura ha scritto e curato diversi libri e pubblicato vari articoli per molte riviste del settore. Ha tenuto numerose conferenze presso Università e altri istituti culturali e didattici in Italia e all'estero Redattore. (1982 al 1994) della rivista Rassegna, diretta da Vittorio Gregotti, per la quale cura tre numeri monografici. Dirige (1989 al 1994) dalla sua fondazione la rivista Progex - Design & Architetture espositive. Nel 1997 ha ideato e curato per la Triennale di Milano l'esposizione "Museo del Design", dando vita al primo nucleo della Collezione storica del design italiano della Triennale di Milano. Nel 2006 insieme a Guy Cogeval ha ideato e curato la mostra "IL Modo Italiano - Italian Design and Avant-Garde in 20th Century" (Musée des Beaux-Arts Montréal, Royal Ontario Museum Toronto, MART Rovereto). Il Museum of Modern Art di New York nel 2009 lo incarica di curare una monografia sulla storia del Design Italiano illustrata con una scelta della collezione del museo. Dal 2008 è membro del comitato scientifico della Fondazione Franco Albini.

Chiara Lecce - Dopo il conseguimento della Laurea Magistrale in Design degli Interni presso il Politecnico di Milano nel 2008, ha iniziato a collaborare con il prof. Giampiero Bosoni come assistente per i corsi di Storia delle Arti, del Design e dell'Architettura e per i Laboratori di Progettazione di Interni della Scuola del Design del Politecnico di Milano. Dal 2008 inoltre ha iniziato a collaborare con la Fondazione Franco Albini svolgendo attività di ricerca presso l'archivio della Fondazione. Ha collaborato alla pubblicazione del libro Interni e design di Franco Albini di Giampiero Bosoni e Federico Bucci (Electa Edition, 2010); coautrice insieme a Giampiero Bosoni e Paola Albini del volume Franco Albini (Minimum Design - 24 ORE Cultura, 2011). Co-curatrice con Cristina Colombo del libro Mostrare, espore, comunicare (Maggioli Editore, 2012). Nel marzo 2013 ha terminato il Dottorato in Architettura degli Interni e Allestimento del Politecnico di Milano con la tesi Living Interiors in the Digital Age: the Smart Home. Attualmente è autore per la rivista dell' AIS Design (Associazione Italiana Storici del Design) ed executive editor per PAD Journal on-line.

«[...] Come l'acqua, il gas o la corrente elettrica entrano grazie a uno sforzo quasi nullo, provenendo da lontano, nelle nostre abitazioni per rispondere ai nostri bisogni, così saremo approvvigionati di immagini e di sequenze di suoni che si manifestano a un piccolo gesto, quasi a un segno e poi ci lasciano»

P. Valéry, 1934¹

«[...] Che importa allora se il mondo perde momentaneamente la sua profondità e minaccia di diventare una pelle lucida, un'illusione stereoscopica, un rapido susseguirsi di immagini filmiche senza densità?»

D. Harvey, 1990²

In tutta la sua lunga storia, l'architettura ha sempre avuto un proprio, forte e specifico valore semantico. Un valore profondo, fatto di segni e forme compositive, che ha conosciuto nell'ultimo secolo una sostanziale messa in discussione, tanto da arrivare a suscitare, nei tempi più recenti, alcune provocatorie domande radicali: l'"architettura della città", l'architettura delle facciate, è morta? Cos'è oggi l'architettura? Qual è la sua attuale funzione di "medium"?

Quello che è stato un interrogativo che ha percorso la storia delle idee estetiche e della critica d'arte di tutto il XX secolo, negli ultimi due decenni sembra riproporsi come una questione imperativa: l'architettura oggi più che mai "deve" comunicare appropriandosi di tutti i nuovi mezzi a disposizione; ne va della sua sopravvivenza come prodotto dell'espressività umana.

Nella metropoli contemporanea le contaminazioni fra linguaggi e culture diverse formano la materia genetica di quella che appunto Harvey ha denominato una nuova pelle sintetica e "lucida".

L'architetto giapponese Toyo Ito nel suo saggio *L'architettura nell'Età dell'elettronica*, scrive:

«Negli anni Sessanta Marshall McLuhan affermò che i nostri abiti e le nostre case sono l'estensione della nostra pelle. Fin dall'antichità l'architettura è stata un mezzo per adattare l'uomo all'ambiente naturale. L'architettura contemporanea deve essere, in più, un mezzo per adattare l'uomo all'ambiente dell'informazione. Oggi l'architettura deve essere un abito mediale [...]»³.

In questo vorticoso mix, l'arte, il quotidiano, la tecnologia si intrecciano, si utilizzano, si citano, si nutrono reciprocamente. L'architettura diventa così un mezzo di espressione di questo mondo mediatico, assumendone perfino le caratteristiche materiali. È ormai noto che le città con i loro edifici sono diventate uno dei primi oggetti di attenzione da parte del mondo della comunicazione, pubblicitaria innanzitutto. Così, quando si parla di strutture architettoniche come supporti per manifesti pubblicitari di grandi dimensioni, non si può fare a meno di ammettere che ormai il termine "supporto" sia inadeguato. Guardando nelle nostre città in che modo e in che misura questo metodo è utilizzato, si capisce che la situazione è molto cambiata.

Attraverso l'utilizzo di facciate interattive multimediali, si introduce nell'architettura il plus-valore dell'informazione e della comunicazione come valore ideologico dominante della nostra epoca. Si genera quindi quello che molti di noi hanno immaginato, ma che ancora non hanno visto o vissuto appieno: il "Media Building".

Come afferma Guy Debord nel suo saggio *La società dello spettacolo*: Tutta la nostra realtà è ormai realtà virtuale. «Noi non abbiamo più un impatto diretto con la realtà. Tutto quello che accade, tutto quello che ci circonda, le nostre stesse esperienze, ci giungono attraverso le immagini».

Ed è così che l'edificio rappresenta la modalità

di introduzione del virtuale nella città, il trasferimento dell'universo telematico dalla sfera privata e individuale, dalla singola postazione informatica, alla scala collettiva dello spazio pubblico.

Tradizionalmente la distinzione tra il pubblico e il privato era localizzata e limitata dal fronte della facciata. Oggi una terza condizione sta proliferando: lo spazio elettronico ha introdotto un altro dominio pubblico, delocalizzato nell'"infinito" spessore dello schermo.

In effetti, l'ironica sfida per tutti gli imprenditori culturali, i pubblicitari, le case di produzione, i distributori cinematografici e musicali, le case editrici, i giornali, le riviste, le aziende di giocattoli, i network televisivi, gli Internet provider, e così via è "aprirsi un varco nel mucchio". Quindi l'accumulo di immagini e suoni fabbricati, in questa "ipersaturazione" degli spazi, è il motore che spinge la pubblicità in spazi finora vergini.

Ad esempio, molto utilizzata è l'occasione di installazioni pubblicitarie su edifici anche storici in fase di restauro di cui addirittura le aziende stesse ne supportano le spese in cambio della preziosa superficie esterna. O di aziende piccole e grandi che utilizzano la struttura stessa che li ospita per comunicare i propri messaggi pubblicitari. È pur vero che sebbene i risultati siano per chi utilizza questa tecnica, ottimali, la pubblicità diventa in tal modo non più parte del paesaggio, ma con prepotenza è il paesaggio stesso. In futuro c'è da aspettarsi che la redditività di un edificio dipenderà principalmente dal valore economico delle immagini trasmesse dalla parete-schermo, e quindi dal posizionamento strategico dell'edificio al fine di rendere più efficace la comunicazione urbana.

David Harvey, nel suo saggio *La crisi della modernità*, definisce la città contemporanea come uno "schermo gigante" su cui ogni giorno sono mescolati, riciclati e "scarabocchianti" suoni, immagini e storie diverse. Appare evidente come

la trattazione del tema del *Media Building* non si riferisce solo all'architettura, ma più in generale alle mutazioni del paesaggio urbano che derivano dalla presenza di tali edifici.

Ci stiamo dirigendo verso quella che viene spesso definita come "città globale" o "metacittà". Le produzioni attuali di arte, architettura, tecnica ed elettronica si intrecciano in una dimensione "rizomatica", profondamente connessa alla cosiddetta economia dell'*entertainment*, e più in generale con la filosofia cosiddetta dell'accesso.

Afferma Paul Virilio all'interno di una conversazione con Francois Burkhardt, avvenuta nel giugno 2000:

«[...] Siamo solo all'inizio di una trasformazione importante nel campo dell'arte di costruire. L'architettura sta diventando un supporto dell'informazione, per non dire un supporto pubblicitario in senso lato, un supporto mediatico. Così stiamo progredendo verso una condizione che consiste nell'interfacciare tutte le superfici [...]».

La supremazia dello "scheletro" ha dato la precedenza alla supremazia della pelle. Le superfici hanno acquisito profondità, sono diventate dense, sostanze complesse con proprie identità e comportamenti. I nuovi materiali reagiscono alla luce, al calore, al tatto e agli stress meccanici. Traslucidità e mutabilità hanno occupato il posto della trasparenza e della permanenza. L'involucro esteriore si distacca dal volume interiore. Membrane flessibili sono inserite insieme a sistemi meccanici. Sottili piani di materiale sono piegati, distorti o gonfiati con aria al fine di diventare strutture portanti. È così che si osservano centri commerciali, teatri e musei in cui le superfici sono ridotte a spessori minimi e trasmettono informazioni: la facciata, pelle interattiva non più spessore costruito che delimita gli spazi interni, diventa supporto informativo per rappresentazioni multimediali.

Un'interessante riflessione sulla contemporanea società ipereccitata e "sovra-stimolata", che pare avere un esponenziale bisogno di nuovo e sensazionale, è stata fatta dal filosofo tedesco Christoph Türcke, nel suo saggio *La società eccitata*, in cui afferma:

«Non c'è più nulla di ovvio. L'unico elemento immutabile è diventato il continuo mutamento: una condizione d'irrequietezza, agitazione, fermento universali. [...] Come in un'alluvione, siamo inondati da un profluvio di stimoli massmediatici che entrano in concorrenza tra loro per riuscire a far parte del novero di 'ciò che fa sensazione'. Insomma, è venuto il momento di parlare di "società della sensazione"»⁶.

Tuttavia, l'architettura intesa come "spettacolo urbano" risale a tempi remoti perché il vocabolo deriva dal latino "spettare", "guardare". Spettacolo è qualcosa che si presta a essere guardato e che suscita, emozioni. Per estensione il termine potrebbe essere usato in riferimento alle città, come se fossero una sorta di teatro: lo spettacolo come "simulazione", un artificio perciò in cui non è più possibile distinguere la copia dal modello, il reale dal virtuale.

Il punto di partenza di questa storia potrebbe essere facilmente riconducibile alle grandi esposizioni universali della metà dell'Ottocento, quando la fantasmagoria della merce iniziò a prorompere in ogni genere di spazio commerciale dando vita soprattutto a nuovi tipi di edifici e di gallerie appositamente costruite per celebrare degnamente il tripudio messo in scena per la distribuzione della merce. Anche lo spazio espositivo conosce ritmi sempre più veloci che lo portano a definire una propria specifica valenza costruttiva e compositiva in funzione di un nuovo simbolismo, dove artificio e provvisorietà diventano elementi programmatici del fenomeno.

Come afferma Renato De Fusco nel suo libro

Architettura come mass medium:

«La componente popolare dei mass media si ritrova in tutti i suoi aspetti più vistosi, in tutta la sua forza di richiamo ridondante e al tempo stesso provvisoria ed effimera nelle grandi Esposizioni. [...] L'architettura diventava così anche una colossale manifestazione propagandistica e la moderna pubblicità nasceva nello stesso periodo. Oltre a rappresentare una delle prime manifestazioni della cultura di massa, le grandi Esposizioni determinarono la nascita d'una nuova tipologia edilizia»⁷.

In seguito la forza espressiva e simbolica del linguaggio pubblicitario è raccolta e reinterpretata un po' da tutte le avanguardie. In particolare si distingue, per gli immediati riflessi nella progettazione architettonica, la corrente espressionista tedesca, che descrive soprattutto la Berlino degli anni Dieci e Venti come "un'ultra metropoli dinamica tracciata da segni forti, con decisi effetti chiaroscurali"⁸. Questa espressione si rifà in modo particolare al sempre più frequente e sofisticato uso delle insegne luminose. E' dalla metà degli anni Venti che il termine *Lichtarchitektur* o architettura della luce appare per la prima volta sulla rivista *Licht und Lampe* a cura di J. Teichmüller⁹.

Il senso del vocabolo risiedeva nella nascita di una nuova epoca di illuminotecnica, dopo che già la lampada elettrica a incandescenza aveva aperto la strada alla nuova era. Lo stesso Bauhaus, che nel suo programma didattico fa un chiaro riferimento alla condizione della propaganda quale spazio di verifica del progetto a vocazione industriale, vede soprattutto nell'opera del suo progettista comunicatore Herbert Bayer un attento rielaboratore di messaggi pubblicitari a scala architettonica. Si può dire che con queste ricerche di Bayer si valorizza nell'ambito del moderno il progetto grafico-comunicativo a

scala architettonica che già in altre occasioni abbiamo definito "archigrafia"¹⁰.

Il XX secolo ha segnato la comparsa dell'illuminazione al neon, nuovo e flessibile mezzo d'espressione per realizzare le insegne pubblicitarie. I visitatori europei che arrivavano a New York negli anni Venti rimanevano sbigottiti davanti a quello spettacolo al quale non erano stati preparati da nessun film o fotografia: una vista mozzafiato di luci pubblicitarie e dei grattacieli più alti della città illuminati a giorno. L'edificio diventava così un tabellone pubblicitario e gli architetti accoglievano la nuova tecnologia come un parametro per la progettazione architettonica.

Illuminanti appaiono in proposito le parole con cui Erich Mendelsohn commenta una fotografia di New York nel suo libro *Amerika. Bilderbuch eines Architekten*, del 1926:

«Di giorno la città si carica di energia, di notte sprizza vita da tutti i pori. Nella rete tracciata dai fari delle automobili, nel richiamo luminoso della pubblicità dei negozi, nelle linee verticali delle luci dei grattacieli. Un circo di luci, solo di rado, come qui, al ritmo dell'architettura¹¹».

Un'altra voce estremamente significativa a commento di questa nuova pelle dell'architettura moderna è quella di Le Corbusier, che si esprime nel celebre *pamphlet* intitolato *Quand les cathédrales étaient blanches*, dedicato al viaggio effettuato negli Stati Uniti e in particolare a New York nel 1936. Dopo aver stroncato senza riserve la produzione grafica della pubblicità americana, Le Corbusier dedica una sorta di omaggio a quella luminosa urbana:

«Tuttavia non posso, per contro, passare sotto silenzio la pubblicità luminosa di Broadway. Tutti sanno di questa colata incandescente che taglia diagonalmente Manhattan e nella quale dilaga la barabanda di curiosi e di clienti dei

cinema, dei music-hall, dei teatri. Regno dell'elettricità, ma in questo caso dinamico, intermittente, scorrevole, crepitante, vorticoso luce bianca, blu, rossa, verde, gialla. Ciò che è sotto è deludente. Queste costellazioni senza fine, questa Via Lattea nella quale si è trascinati, si dispiegano per degli oggetti di consumo spesso mediocri. Tanto peggio per la pubblicità! Ne resta una festa notturna dei tempi moderni, ne ricordo la luce che riempie i nostri cuori, il colore intenso, potente, che ci commuove e ci rallegra. E nella Broadway, divisa fra una certa melanconia e una vivace allegria, io deambulo alla ricerca senza speranza di un music-hall intelligente, là dove risplendono in lampi di attrazione, sotto la proiezione paradisiaca dei sun-lights, dei corpi nudi di donne belle e bianche¹²».

Nel dopoguerra nuovi linguaggi narrativi a più registri, spesso affidati a tecniche multimediali sempre più aggiornate e destinate ad allargare la percezione sensoriale dell'evento comunicativo, diventano il materiale primo dell'esposizione, tanto da sovrapporsi anche agli stessi soggetti tematici della comunicazione. Questa rivoluzione, nel campo delle esposizioni per il grande pubblico, viene scandita da alcune pietre miliari: il padiglione *Philips all'Expo di Bruxelles del 1958* progettato da Le Corbusier, con l'ambientazione del *Poème électronique*, ideato dallo stesso Le Corbusier con la musica di Edgar Varese e con l'importante contributo di Iannis Xenakis¹³, alcuni progetti multimediali ideati da Ray e Charles Eames, dal concept interno del *Padiglione USA* progettato da George Nelson per la *Fiera di Mosca del 1959*, sino ad arrivare al *Padiglione IBM alla New York World's Fair del 1964* concepito dagli Eames insieme a Eero Saarinen¹⁴.

Ma gli anni Cinquanta vedranno anche l'Europa, come il resto del mondo, colonizzata dal modello americano, improntato per lo più a un consumismo popolare a basso prezzo,

concentrato in grandi contenitori commerciali concepiti all'interno come scatole a funzioni ibride e mutevoli e all'esterno come oggetti totalmente dedicati alla comunicazione. Nasce il concetto di *megastore*, che dalla città compatta si diffonderà, amplificando le proprie dimensioni, nel paesaggio sempre più urbanizzato, con una distribuzione apparentemente casuale ma in realtà perfettamente corrispondente all'incrocio dei flussi automobilistici. Inizia così la moltiplicazione dei nuovi "santuari della mercé nella megalopoli diffusa"¹⁵. Davanti al fenomeno del consumismo le teorie architettoniche del Movimento moderno si dimostrano antiquate e contraddittorie. Il primo tentativo è quello di mettere ordine, di impaginare le insegne, di comporre le immagini, ma le regole di un mercato in continua evoluzione sfondano questa diga e dettano nuove leggi anche sul piano architettonico e urbanistico. Nuove generazioni di architetti negli anni Sessanta fanno proprio l'impegno a questo confronto-scontro, affrontandolo in diversi modi: chi come i provocatori inglesi del gruppo Archigram, paladini del Radical Design, esaltando la vena tecnico-futuribile della comunicazione, chi come Robert Venturi, formatosi nello studio classico dei maestri, cercando di rifondare una sorta di teoria architettonica dell'estetica pop e delle ragioni "naturali" del commercio. "L'architettura", scriveva Peter Cook, progettista e ideologo degli Archigram:

«ora deve mutuare questo concetto da un'arte più giovane, quella del disegno pubblicitario. Possiamo invertire il meccanismo e determinare le pertinenze degli edifici nella loro capacità di usare il luogo, la sensazione e la qualità»¹⁶.

Venturi, indicato dallo stesso Blake come il principale teorico di questa nuova lettura dell'architettura incrociata con la comunicazione pubblicitaria, scriveva nel 1978

a riassunto delle sue tesi già espresse nel 1966¹⁷ e nel 1972¹⁸:

«Uno dei modi di affrontare l'architettura, di rapportarsi ad essa è di definirla. La nostra definizione è che l'architettura è un involucro con sopra dei simboli, oppure: l'architettura è un involucro con sopra delle decorazioni»¹⁹.

Più avanti ancora osservava:

«In Learning from Las Vegas abbiamo parlato a lungo dell'uso dei media in architettura, collegandoli in particolare all'architettura di tipo 'rappresentativo', che deve creare un impatto e al tempo stesso affermare una propria identità anche quando la si veda per un attimo, da un'autostrada o da un parcheggio, di giorno o di notte. Nel paesaggio dell'era dell'automobile una sola immagine vale quanto un migliaio di forme»²⁰.

A partire dai primi anni novanta, la tecnologia dell'architettura cessa di essere, definitivamente, solo l'apparato strumentale e concettuale che serve per costruire, ma diventa valore aggiunto che si innesta nel progetto, orientandone e definendone sia i confini che i presupposti. Il rapporto fra le nuove architetture e la tecnologia trova esemplificazione nella metafora di un film come *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), la tecnologia diventa "soft bio", pervade gli ambienti, pervade la vita, è gestita localmente e singolarmente, ma in maniera globalmente interattiva e integrata. La mutevolezza si confronta con tecnologie "hard" tese a precisare come si costruiscono superfici trasparenti e interattive, e tecnologie "soft", appartenenti al mondo dell'ICT, al web, alla globalizzazione digitalizzata. Toyo Ito, già citato precedentemente, rappresenta una figura di riferimento in questo contesto con le sue teorie relative ai mutamenti dell'architettura "nell'Età dell'elettronica", realizzando progetti come *Tower of*

Winds (1986) e *l'Egg of Winds* (1991) a Yokohama, o *l'Health Futures Pavilion all'EXPO 2000 di Hannover*. Toyō Ito scrive:

«Attraverso la diffusione di diverse nuove forme di media, la fluidità acquista sempre maggiore validità. Quanto più lo spazio urbano e architettonico è controllato dai media, tanto più esso diventa cinemático e fluido. Da una parte i nostri corpi materiali non sono altro che un meccanismo primitivo, che assume aria ed acqua e li fa circolare. Dall'altra esiste un altro tipo di corpo all'interno del quale circola informazione, e quel corpo che è connesso al resto del mondo attraverso diverse forme di media contenenti microchips. Oggi siamo obbligati a pensare come combinare architettonicamente questi due diversi corpi e trovare uno spazio appropriato per lo sviluppo del terzo corpo²¹».

Nel panorama ipersaturo di messaggi mediatici delle metropoli contemporanee, il concetto di media-architetture si ritrova in differenti conformazioni dello spazio urbano. È possibile riconoscere in un luogo pubblico delle caratteristiche spaziali di un interno domestico, dove quello che appare è un insieme di schermi, luci e oggetti tecnologici. Altro fenomeno riguardante le architetture multimediali è quello delle cosiddette *Spot Architectures*, ossia quelle architetture in cui è esaltata la funzione di "edificio-trasmittitore", in cui la superficie dell'involucro domina come campo visivo, catalizzatore, trasmettitore, informatore. I volumi costruiti stabiliscono un'interazione con l'utente e le loro qualità non risiedono tanto nel linguaggio formale o nella collocazione spaziale, quanto nel loro comportamento e nel sistema di relazioni che viene instaurato. È l'automobile (o meglio il punto di vista che si ha dall'automobile), che ampliando e rarefacendo gli spazi urbani, riducendo il campo visuale e allontanando il punto di focalizzazione

dell'osservatore, rende sempre meno significative le composizioni basate sull'articolazione dei volumi, lasciando spesso il campo all'immediatezza comunicativa della pubblicità o della grafica²².

L'avvento delle videoculture, della *digital art*, e di tutte le sperimentazioni legate all'*interaction design*, ha portato alla scoperta e all'avanzamento sempre più accelerato delle tecnologie multimediali. Molti di questi fenomeni hanno origine nell'ambito degli interni, come nel caso delle performance e della installazioni artistiche (visuali, audiovisuali, interattive, ecc.). Ma anche la sperimentazione tecnologica nel campo commerciale è stata di fortissimo impatto dal punto di vista evolutivo in questo ambito di interesse. Inoltre, le possibilità drammaturgiche, le alterazioni istantanee sull'immagine superficiale delle architetture, sono state notevolmente accelerate da nuove tecnologie, come schermi e reti LED che "rivestono" come una pelle dinamica intere superfici architettoniche o come le manipolazioni quasi totali che è possibile realizzare attraverso l'*architectural mapping* (o *video mapping* o *3D projection mapping*), grazie a proiezioni guidate da complessi software in grado di modificare, visivamente, la superficie dell'oggetto architettonico. Ma questi ultimi sono solo una parte delle sempre più numerose sperimentazioni tecnologiche in atto che hanno preso questa direzione. L'introduzione delle tecnologie interattive sta portando ad esempio a interessanti sviluppi mirati più alla comunità e ai servizi per i cittadini, sia coinvolgendoli nell'ambito dell'*entertainment* fine a se stesso, sia fornendo utili strumenti d'interpretazione dello spazio urbano. Tecnologie che attraverso la sperimentazione della cosiddetta *Augmented Reality*, o anche della *Mixed Reality*²³, cercano di mettere in comunicazione lo spazio reale, lo spazio virtuale e l'uomo.

Sarà quindi necessario capire quale ruolo



Dayscape vs Nightscape

Clino Castelli Trini

Il *BP Memorial* è una grande parete multimediale, alta fino a 9 m e lunga oltre 30 m, un monumento concepito come una speciale stazione di rifornimento, visibile anche da lontano. Priva di una vera e propria forma simbolica, la grande parete è affiancata da due file di pompe di benzina sprovviste di assistenza e di ogni altra sorta di *amenity*, come pensiline per proteggere dalla pioggia o distributori automatici di cibi e bevande. Anche l'illuminazione è molto sobria: di notte sono le luci di cortesia delle pompe che richiamano l'attenzione degli automobilisti, mentre il muro è illuminato solo dai fari delle auto in rifornimento e dai riflessi dei segnali di sicurezza catadiottrici.

Immaginato nei giorni del disastroso "Deepwater Horizon Oil Spill", durante il riversamento di greggio sui fondali del Golfo del Messico, il *BP Memorial* è stato progettato come un monumento pubblico per una imprecisata località costiera della Florida. Chi transita per rifornirsi trova un luogo dalla funzione molto familiare, ma sofisticato e denso di pathos nell'aspetto. Questa anomala stazione di servizio vuole essere un invito a riflettere sulla fame di energia che ci accomuna e dunque sulla necessità, per tutti, di arrivare a condividere anche i rischi e le responsabilità che quel formidabile appetito comporta. Il monumento può essere così assimilato ad una specie di "Muro del Pianto" dell'ecologia, dove le lacrime che si vanno a versare sono però quelle tardive del cocodrillo.

L'animazione sulla facciata della *gas-station* consiste in una serie di grandi sagome di eroi della classicità che appaiono in dissolvenza,

Clino Castelli Trini, *BP Gas Station Memorial*, vista di scorcio notturna, 2010.



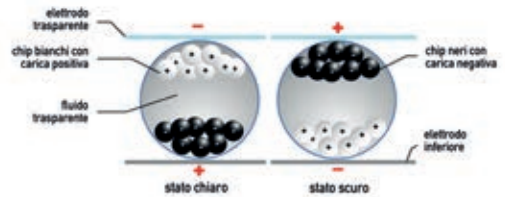
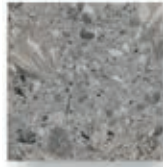
mentre dalla base si distaccano lentamente bolle nere di petrolio grezzo che risalgono poi con rapidità l'intera altezza della parete. Lo spettacolo delle figure animate che si stagliano scure sullo sfondo chiaro della pietra di facciata viene così ad assumere, nella luce del giorno, il fascino antico di una figurazione allegorica. In alto, il simbolo stellato della BP affiora di continuo in una sequenza ritmata ma composta, come un cuore che batte lentamente. La sequenza delle animazioni ci riporta al ritmo incessante degli inarrestabili versamenti sul fondale oceanico, a un incidente che aveva tenuto a lungo in ansia il mondo intero. Il messaggio del *BP Memorial* è dunque semplice e diretto, con una comunicazione chiara e pulita in cui sono assenti le recriminazioni dell'ambientalismo di maniera. Come dire: le parole non servono più, è la memoria che conta.

Clino Castelli Trini, *BP Gas Station Memorial*, vista di scorcio diurna, 2010.

Il *Bp Memorial* si propone anche come il primo monumento con una facciata lapidea ma interattiva, sulla quale i visitatori arrivano a postare tramite telefonino i loro *e-graffiti*: un messaggio temporaneo ma ben visibile, un'impronta passeggera che poi svanisce per lasciare posto ad altre voci. Si tratta di una interazione resa possibile dall'idea stessa del monumento che nasce, in realtà, come applicazione del concept *Mediastone*, una idea di materiale da rivestimento per le facciate i cui pannelli sarebbero destinati a una inedita categoria di *mediabuilding* che puntano agli scenari urbani del *Dayscape*, capaci cioè di animarsi nella mutevolezza della luce diurna invece che atti-



Ceppo Lombardo stone



Clino Castelli Trini, *BP Gas Station Memorial*, Concept per Mediastone: display elettroforetico su lastre solid surface. Posato come rivestimento di facciata produce grandi schermi a mosaico visibili solo in luce diurna. Basato su una matrice attiva di macropixel che vanno a saturare il pattern lapideo del Ceppo Lombardo, Dettaglio per BP Gas Station Memorial, 2010.

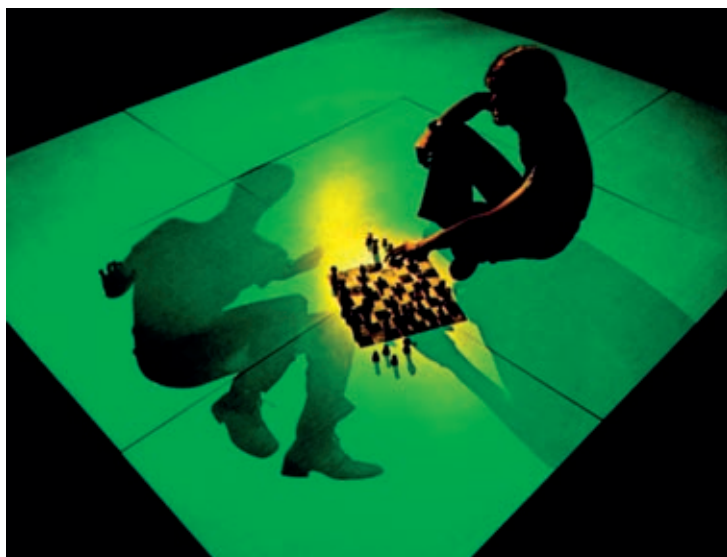
arsi nell'oscurità della notte. Il *Mediastone* intenderebbe usare una tecnologia analoga a quella che ha determinato il successo degli e-Book reader come il Kindle di Amazon, ma portata sulla scala gigante delle facciate architettoniche, dove dovrebbe produrre segni dinamici in bianco e nero, anche se a bassissima risoluzione. Le immagini avrebbero infatti i bordi corrosi da una grana di fondo che riproduce nella fattispecie il Ceppo lombardo, un classico materiale da rivestimento di facciata derivato dalle rocce sedimentali dei fondali marini. I pannelli di questo materiale, dal look minerale, si comporterebbero come veri display monocromatici di pietra sintetica, le cui lastre accostate possono arrivare a comporre grandi mosaici di immagini animate, visibili solo nella pienezza della luce del giorno.

Dovendo ricorrere ad una analogia informatica, come quella che differenzia il display dell'IPad da quello del Kindle, cioè lo schermo di un *tablet-pc* da quello di un e-Book reader, troviamo che il primo applica una tecnologia RGB capace di creare figurazioni a colori attraverso pixel luminosi di tipo additivo, meglio apprezzabili in condizioni di scarsa luminosità. Il secondo dispositivo utilizza invece, per la formazione delle immagini, i principi della tecnologia elettroforetica *e-ink*. In questo caso si tratta di una sorta di inchiostro simpatico che, sempre su comando di una matrice attiva incorporata, può diventare alternativamente nero o bianco, dunque visibile solo attraverso il processo sottrattivo di una luce multispettrale, come quella diurna

che si riflette dalla superficie dello schermo stesso. La componente cromatica dell'e-ink è ancora in sviluppo ma, seppur imperfetta, lascia già intravedere la possibilità di un progressivo passaggio al pieno colore. In conclusione, se lo schermo dell'iPad arriva ad emettere luce propria, quello del Kindle riflette invece la sola luce incidente, privilegiando così gli scenari diurni per una lettura delle immagini in movimento: una notevole differenza di principi, come tra il giorno e la notte.

Sono ormai trascorsi poco più di cinquanta anni da quando l'inedita applicazione della sintesi additiva, una delle due espressioni della fisica del colore, entrava in forze nel regno dell'oscurità saturando anche le ore notturne con immagini dai cromatismi autogeni mai visti fino ad allora. Fu un evento epocale, più importante di quello che agli inizi dell'Ottocento segnò il passaggio dall'arte antica a quella moderna. Si trattò di un'esperienza collettiva capace di modificare sul piano antropologico la nostra coscienza estetica sui grandi temi dell'artificialità, un fenomeno che avrebbe segnato la storia della cultura figurativa con cambiamenti irreversibili. Il concetto stesso di *mediabuilding* nasce in quegli anni, con la possibilità di animare il *Nightscape* delle nostre città ben oltre il dinamismo ripetitivo delle grandi insegne al neon. Da allora, l'architettura che diventa supporto mediatico si sarebbe dovuta misurare, al di là delle tecnologie digitali, con i contenuti semantici dei linguaggi della comunicazione istantanea.

Il *concept* del *BP Memorial* vuole essere, prima di tutto, una anticipazione della possibile mutazione dei linguaggi nel *Dayscape*, che potrebbe riguardare proprio l'utilizzo delle forme retoriche della comunicazione. Era forse prevedibile che, con l'avanzare delle tecnologie informatiche, nascesse l'esigenza di ritornare anche sulle facciate architettoniche alla tradizionale lettura delle immagini per contrasto di riflessione. Dopo tutto il Kindle è una tecnologia recente che tenta di informatizzare la lettura lenta di testi lunghi dove, ad esempio, è noto che le concatenazioni narrative diventano particolarmente difficili da seguire "anche in termini cognitivi" quando si usano strumenti e display basati sulle tecnologie della sintesi additiva. Questo spiega l'uso frequente della metafora nella comunicazione digitale che comporta un'espressività enfatica e netta, dotata di una temporalità istantanea nella lettura del segno e del messaggio. Credo che con l'avvento del *Dayscape* questa tendenza si potrà evolvere verso l'altra grande figura retorica tradizionalmente presente in architettura: l'allegoria, che altro non è che una specie di metafora continuata. Nel passato, affinché l'allegoria venisse riconosciuta come tale, non era sufficiente che una composizione riportasse un noto gruppo didat-



Clino Castelli Trini,
Partita a scacchi su Lumiphos, Environment '74, presentazione del Lumiphos Abet, laminato luminescente su cui i visitatori potevano lasciare la propria "impronta" tra un flash e l'altro di luce. Il materiale è tuttora in produzione, Torino 1974.

tico di segni (una benda, una spada, una cornucopia e una bilancia); era invece importante che gli elementi formassero insieme fra di loro coerenti (ad esempio: la dea fortuna con la benda e la cornucopia da una parte, la giustizia con la benda, la bilancia e la spada dall'altra) che ci riconducesse cioè, metafora dopo metafora, al suo significato più completo.

Caduta in disuso nelle arti decorative da oltre un secolo, la rappresentazione allegorica potrebbe così risultare di nuovo adatta a forme di racconto basate di volta in volta sulle scelte di una propria, soggettiva, interpretazione della realtà.

Questo passaggio può essere colto in tutto il suo potenziale di novità se ci si pone all'interno della storia del progetto di questo secolo. L'architettura, ma ancor più il design, così come tutto il pensiero della modernità, avevano infatti escluso la dimensione mitica dell'atto creativo già dagli inizi di questo secolo, rifiutandone accuratamente i simboli e le allegorie. La forma allegorica veniva bandita sia per i suoi contenuti troppo spesso associati a intendimenti morali e religiosi, sia per la struttura narrativa ritenuta troppo lenta, dunque inadeguata al cadenzarsi dei tempi della produzione industriale. Inoltre, la sua forma immaginifica era considerata come una insanabile irrazionalità dal pensiero scientifico corrente. Anche se l'immaginario mitico risultava spesso più intellegibile del reale, sarà solo nel corso della seconda metà del secolo che quel rigore antiretorico lascerà nuovamente grande spazio all'uso della metafora, come figura capace di conciliare



la trasposizione dal reale all'ideale, e viceversa.

È solo ai nostri giorni, quando i rapidi cambiamenti della realtà invocano una temporalità continuata e dimensioni immaginarie più suggestive (ma non necessariamente più fantasiose), che è possibile reintrodurre la dimensione allegorica nel progetto degli edifici. Affinché l'allegoria sia compatibile con il *Dayscape* sarà necessario recuperare la stretta relazione, l'intima analogia tra il fenomeno reale e il suo riflesso nell'immaginario. Slegata dal mito, l'allegoria non sarà più unicamente costruzione immaginaria, né obbligatoriamente fabulazione gratuita, ma strumento per il concatenamento di metafore comprensibili, adatte alla narrazione degli eventi. Un racconto che l'architetto dovrà saper trasformare in un vero programma d'ambiente, capace di sfruttare le nuove tecnologie per configurare edifici sempre più eloquenti.

Cliно Castelli Trini,
Colorterminal IVI - Centro di Colorimetria Creativa.
Centro di servizi sul colore dotato del *Graphicolor*, uno strumento che consentiva di simulare accostamenti cromatici su immagini a dieci colori, ognuno dei quali scelto tra un milione di varianti della sintesi additiva RGB, Milano, 1978.



Media Architecture Scenes

Gernot Tscherteu / Media Architecture Institute

Che cos'è l'Architettura multimediale?

Negli ultimi dieci anni sono stati compiuti considerevoli sforzi da parte di architetti, media designer, ed esperti di tecnologia per avvicinare schermi ed edifici o addirittura per integrarli in una nuova struttura ibrida comunemente chiamata *facciata multimediale*. Le facciate multimediali sono facciate con fonti di luce integrate (o elementi cinetici) e con infrastrutture di rete che distribuiscono elettricità e dati. Quando questa integrazione ha successo, non è più lo schermo su un edificio che comunica con il suo intorno, piuttosto l'edificio nel suo insieme. Sebbene secondo una prospettiva tecnica, la produzione di immagini abbia ancora luogo su parti definite della facciata, agli occhi dello spettatore i singoli pixel si fondono in una sola grande immagine. Pertanto lo scopo del design, nella maggior parte dei casi, è quello di estendere l'effetto all'intero edificio, superando la parzialità delle singole parti, per comunicare meglio con il pubblico.

Starplace. L'edificio concavo è stato progettato da UNstudio. La facciata è stata sviluppata in collaborazione con lo studio Arup e l'azienda Alliance Optotec. [<http://www.mediaarchitecture.org/star-place-taiwan/>]
Foto ©Christian Richters

In alcuni casi non c'è alcuna facciata su cui lavorare, ma soltanto strutture tri-dimensionali con fonti di luce integrate, schermi o elementi cinetici, che comunicano con l'intorno. In questi casi la comunicazione deriva da una specifica disposizione degli elementi all'interno dello spazio pubblico e dalla loro interazione. In molti di questi casi la comunicazione richiede che l'utente non sia situato di fronte alla facciata, ma all'interno di un insieme di elementi spazialmente distribuiti. È per questo che riteniamo che il termine "Architettura

I Uniqa

La Uniqua Insurance Company ha edificato un nuovo quartier generale presso il secondo distretto di Vienna. La facciata della torre è costruita come una doppia pelle in vetro. Nell'intercapedine c'è lo spazio sufficiente per l'inserimento di moduli LED. L'intervallo tra le strisce verticali dei LED è identico all'interasse della maglia costruttiva della facciata principale.
[<http://www.mediaarchitecture.org/uniqa-tower-media-facade/>]
Foto ©Wolf Leeb



I Grand Lisboa

Lo stravagante edificio dorato, caratterizzato nella parte inferiore da un'estetica analoga a un ovo Fabergé, si trasforma nelle ore serali in uno schermo gigante illuminato da 1,2 milioni di LED.
[<http://www.mediaarchitecture.org/grand-lisboa-macao/>]
Foto ©Marc Largent – Magic Monkey



multimediale” sia più appropriato rispetto a quello di “Facciata multimediale”, perché descrive meglio l’infrastruttura tecnologica sulla superficie di un edificio. Il termine “Architettura multimediale” è invece più appropriato per descrivere l’interazione tra un edificio intero (o ogni altra struttura spaziale) e il pubblico all’interno dello spazio pubblico.

L’Architettura multimediale presenta una o più delle seguenti caratteristiche:

1. Forma una combinazione di Architettura (una struttura fisica e spaziale) e Media (immagini o motivi astratti di luce, prodotti sulla superficie o all’interno della superficie dell’architettura);
2. Il contenuto multimediale forma la parte centrale del progetto.
3. È principalmente esibita attraverso un largo numero di fonti di luce integrate (in alcuni casi anche da elementi cinetici).

Primo scenario – Architettura animata

Questo scenario è dominato dagli architetti che vogliono andare oltre la forma fisica degli edifici e farli comunicare con la città. Gli architetti nel tempo hanno voluto esprimere comportamenti e messaggi sulle facciate degli edifici, ma solo ora le facciate multimediali e altre tecnologie offrono nuove forme di espressione.

La differenza principale è che la facciata non è più statica, essa può cambiare il proprio aspetto in un battito di ciglia e quindi l’architettura diventa più animata che mai. Una delle sfide principali di questo scenario è quella di integrare i pixel nella facciata, ognuno dei quali possiede una funzione e un’estetica specifica per l’edificio.

Secondo scenario – Architettura del Commercio e del Denaro

In questo scenario il denaro gioca la parte principale. Dato che il denaro gioca un ruolo dominante nella società è logico che l’architettura multimediale emerga in quanto utile a rappresentare il potere del denaro. Essa attrae le persone e le motiva a spendere il denaro. Pensiamo ad esempio alle banche, ai casinò e ai centri commerciali. Il design di questi edifici è guidato più dagli investitori che non dagli architetti. Questo tipo di architettura multimediale include la maggior parte dei progetti in corso e futuri.

Terzo scenario – Social Media Architecture

In questo caso gli utenti giocano un ruolo principale, creando o soltanto modificano il contenuto, che viene mostrato negli spazi pubblici a un gran numero di persone per mezzo di installazioni architettoniche. Il ruolo principale del designer è disegnare un mezzo

I AEC

L'elevata reputazione dell'azienda Ars Electronica le assicura un posto di rilievo all'interno della città di Linz come Capitale Europea della Cultura nel 2009. La città ora è intenta a creare un appropriato scenario architettonico riconoscendole il ruolo da protagonista, espandendo l'Ars Electronica-Center.
[<http://www.mediaarchitecture.org/new-ars-electronica-center-linz/>]
Foto ©REUSCH architecture ZT GmbH



I Crystal Mesh01

Realities United ha creato per l'edificio ILUMA a Singapore RU una facciata multimediale efficiente sia durante il giorno che di notte. Il progetto si colloca nel nuovo piano di sviluppo Urban Entertainment Centre disegnato da WOHA architects.
[<http://www.mediaarchitecture.org/uec-iluma-singapore/>]
Foto ©Jan Edler And Tim Edler



I BoxLEDs

Immagini della Biennale 2010 di Media Architecture di Vienna, curata da Gernot Tscherteu, Oliver Schürer e Martin Tomitsch. [<http://www.mediaarchitecture.org/biennale2010>] L'installazione boxLEDs è stata il fulcro della biennale. Sviluppata da Realitylab insieme al media Architecture Institute e agli studenti provenienti da Sydney. [<http://www.mediaarchitecture.org/boxleds/>]
Foto ©Wolf Leeb.



I YAS Hotel

Il Yas Hotel è il protagonista architettonico principale dell'ambizioso piano di sviluppo da 36 miliardi di dollari promosso da Yas Marina e che include il circuito di Formula 1. I fondatori e dirigenti di Asymptote, Hani Rashid e Lise Anne Couture hanno saputo prevedere un Landmark architettonico che incorporasse influenze e aspirazioni chiave dell'estetica e delle forme proprie della velocità, del movimento e dello spettacolo in correlazione con l'artigianato e la geometria della cultura e della tradizione proprie dell'antica arte islamica. [<http://www.mediaarchitecture.org/the-yas-hotel-abu-dhabi/>]
Foto ©Asymptote Architecture: Hani Rashid + Lise Anne Couture



I Blinkenlights

Il Progetto Blinkenlights permette di controllare le illuminazioni retrostanti le finestre della "Haus des Lehrers" di Berlino. Ciò invita la gente a partecipare a un gioco interattivo e a pubblicare contenuti digitali sulla facciata dell'edificio. [<http://www.mediaarchitecture.org/6/>]

Foto ©Tim Pritlove



I Project Hope

Gli innovativi dispositivi di illuminazione Traxon Technologies della Osram sono stati utilizzati per trasformare la rotazione di un mulino a vento in una sensazionale opera d'arte LED. Fornito di più di mille corpi illuminanti colorati Dot XL-9 ultra brillanti (9,000 LED) il più grande dispositivo a schermo multimediale girevole del mondo, mostra un'incredibile moltitudine di colori, così come un contenuto video di media risoluzione.

[<http://www.mediaarchitecture.org/project-hope-munich/>]

[www.siemens.com/press/superstar]

Foto ©A lighting project of Michael Pendry in cooperation with Siemens AG



(un contesto comunicativo) che prima di tutto serva ad invitare le persone a partecipare e in secondo luogo offra strumenti facili da usare con forme più o meno predefinite di interazione. Gli esperti di computer e i designer di interazione giocano un ruolo più importante degli architetti.

Attraverso questi progetti l'anonimato della grande città può essere in parte superato, mettendo anche in risalto i sentimenti personali e relazioni.

Quarto scenario – Arte dello spazio multimediale

Gli esperimenti intrapresi nell'ambito dell'arte multimediale sono importanti per la stessa architettura multimediale. Essi danno forti impulsi verso nuove soluzioni, oltre ad offrire diverse forme di percezione. Possiamo imparare molto sull'impatto e l'interazione con l'utente, proprio dai progetti di arte multimediale nello spazio pubblico. Confronto all'architettura costruita, i progetti che utilizzano la multimedialità tendono ad assumere dimensioni più piccole, ma ciononostante permettono relazioni fortemente efficaci e innovative. È questa una disciplina che coinvolge anche l'architettura, essa infatti si articola con disinvoltura tra lo spazio fisico e la cultura digitale.

Quinto scenario – Future tendenze e prototipi 3D di architetture multimediali

Nei prossimi anni la diminuzione del consumo energetico e della produzione di energia periferica saranno due delle principali sfide a cui far fronte.

Il *pixel*, quale *mattoncino* universale ed intelligente, sembra essere al centro dell'interesse di molte ricerche. Il *pixel* del futuro potrebbe contenere tutta la tecnologia necessaria per misurare i dati ambientali, comunicando con altri oggetti e anche cambiando la propria posizione.

Nel futuro potremmo confrontarci con sciame di *droni-pixel* intelligenti. Schermi volanti che cambiano la propria forma e la propria posizione a seconda delle condizioni dell'ambiente in cui sono immersi.

| Indemann GKD

L'edificio Indemann riceve la sua unica brillantezza tramite il Illumesh®, una pelle semitrasparente costituita da una mesh in acciaio inox intrecciata con dispositivi LED profilati dalla GKD - Gebr. Kufferath AG. Durante il giorno, la superficie metallica rispecchia e riflette la luce, mentre di notte un computer a controllo remoto da vita a uno spettacolo di luci. Il progetto brevettato a livello mondiale è un prodotto della GKD di Düren. [<http://www.mediaarchitecture.org/der-indemann-inden-germany/>] Foto ©GKD



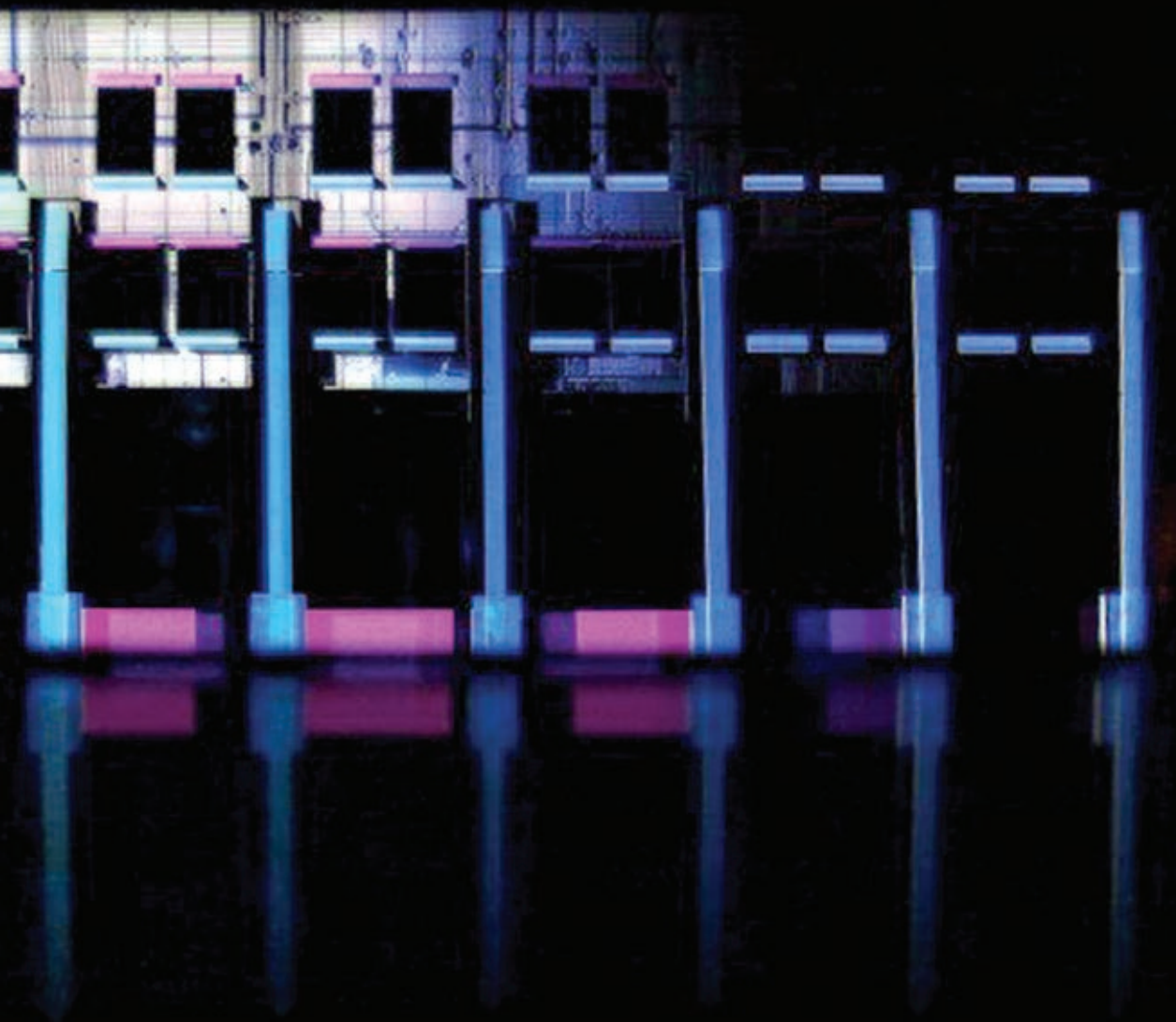
Conclusione

Al di là del grande interesse che suscitano in noi i grandi sviluppi tecnologici sull'architettura multimediale, non dobbiamo dimenticare che ciò che è veramente importante è il loro impatto sulla vita delle persone

È per questo motivo al *Media Architecture Institute* dedichiamo il nostro lavoro a ricercare la relazione tra le tecnologie avanzate e il loro impatto sulla società, secondo alcune specificità che ci caratterizzano:

1. architetti e media designer,
2. esperti dell'industria illuminotecnica e progettisti di facciate,
3. esperti di media e telecomunicazioni,
4. scienziati, pianificatori e amministrazioni urbane, cittadini.

Questa articolazione ci consente di scambiare opinioni, sviluppare nuovi progetti e stabilire nuovi valori e nuovi standard per la verifica dei progetti e del loro impatto sociale.



Vari e molteplici

Apparati Effimeri

Apparati Effimeri, fondata a Bologna nel 2011, si occupa di *visual design*. Il *mapping 3D*, un'elaborazione in tre dimensioni applicata all'architettura, è la tecnica digitale che caratterizza i suoi lavori. Il filone di ricerca più interessante di *visual mapping* ha per oggetto gli edifici: le architetture diventano sia schermi attivi per le proiezioni video che i soggetti delle stesse.

Nell'ambito dell'*underground* bolognese, tra il 2007 e il 2008, vengono sperimentati nuovi apparati visuali che accompagnano le *performance* di *soundartist*. Da allora la ricerca di Apparati Effimeri si è delineata con più precisione divenendo un linguaggio riconoscibile, caratterizzato da una scrupolosa analisi dei luoghi sul quale agisce. Nel 2008 il gruppo partecipa a *Stradebluarte*, patrocinato dalla Provincia di Bologna. Il lavoro sul Teatro Testoni di Casalecchio di Reno segna l'approdo di Apparati Effimeri in un sistema dell'arte più allargato. Nel 2009 è presente a Itinerario *Festival di Cesena* e al *Festival Internazionale* del Teatro a Sant'Arcangelo di Romagna dove intervengono sulla Rocca Malatestiana e sull'Arco di Trionfo. Apparati Effimeri vince numerosi premi nell'ambito del *visual environment* e collabora con importanti istituzioni e *brand* Italiani ed internazionali. Nel 2011 il collettivo si costituisce in Apparati Effimeri SNC e apre la sua esperienza nell'*interaction design* e l'*object projection*.

Urban Reflex, Glow
Festival, International
Forum of Light in Art and
Architecture,
Novembre 2009,
Eindhoven, Olanda.
Sound Design: Belnvisible
Now!

I Parsifal

Committente Théâtre de la Monnaie di Bruxelles
Opera Parsifal

Regia Romeo Castellucci

Work 3D visual enviroment: una proiezione in tre dimensioni che segue il perimetro e le prospettive dell'ambientazione boschiva del primo atto

Periodo Gennaio-Febbraio 2011

Location Théâtre de la Monnaie di Bruxelles

Il Théâtre de la Monnaie di Bruxelles il 27 gennaio 2011 ha presentato il *Parsifal* di Richard Wagner, con la regia, scene, costumi di Romeo Castellucci e prodotto con il sostegno di Toyota. Apparati Effimeri per questo straordinario evento realizzano un 3D *visual environment*: una proiezione in tre dimensioni che segue il perimetro e le prospettive dell'ambientazione boschiva del primo atto. La performance luminosa, contribuisce ad amplificare la profondità dell'allestimento scenico, creando un raffinato gioco di inganni e disinganni ottici. Il dialogo tra la virtualità della luce e la virtualità delle scene anima il bosco, aumentando il grado di coinvolgimento del pubblico. Il lavoro di Apparati Effimeri risulta perfettamente in linea con l'interpretazione sperimentale di Romeo Castellucci.



I Antica illusione

Committente Marca Corona

Periodo Settembre 2010

Location Palazzo Ducale di Sassuolo (MO)

Work Architectural visual mapping

Sound Design Simone Pelliconi

Il progetto *Antica Illusione* nasce da uno studio approfondito del Palazzo Ducale di Sassuolo (MO) e delle sue architetture dipinte. La committenza di questo progetto, Marca Corona, uno dei più antichi marchi della ceramica in Italia, ha voluto celebrare la ritrovata bellezza dell'antico castello sassolese che nel Seicento divenne la dimora estiva della corte estense e fu chiamata da allora la Delizia. La Reggia fu affrescata da artisti che crearono un apparato decorativo di finte architetture in prospettiva, allo scopo di superare e modificare i limiti dell'ambiente reale, ingannando l'occhio, "sfondando" pareti e moltiplicando illusionisticamente gli spazi. La proiezione architeturale di Apparati Effimeri ha voluto riportare alla luce, oltre che i disegni della produzione di Marca Corona, questo antico genere artistico, il Quadraturismo, in cui pittura e architettura interagiscono realizzando suggestivi effetti illusionistici.



| Parhelic

Committente Dunhill

Periodo Aprile 2010

Location Princès Building, 10 Chater Road Central, Hong Kong

Work *Architectural visual mapping*

Sound Design BelInvisibleNow!

Parhelic è la nostra risposta alla richiesta di Dunhill di una proiezione architettonica d'impatto per l'inaugurazione del suo nuovo store ad Hong Kong. In accordo con il cliente abbiamo ripercorso attraverso le immagini alcune tappe della storia della grande casa di moda inglese: dagli store nel mondo alle loro creazioni di moda e design. Un *architectural visual mapping* d'effetto che ha riscontrato il favore del pubblico cinese.



| Effimero permanente

Committente Teatro Puccini per la Notte Bianca Firenze

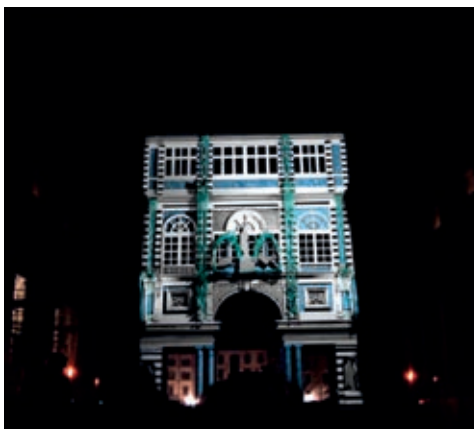
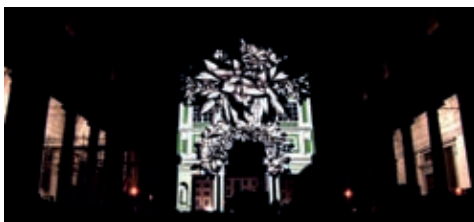
Periodo Aprile 2010

Location Galleria degli Uffizi

Work *Architectural visual mapping*

Sound Design BelInvisibleNow!

L'Effimero Permanente parte da una riflessione sul Museo come luogo deputato alla conservazione della memoria e sull'impossibilità di tradurre in materia permanente ciò che per natura è effimero. Il risultato di queste nostre riflessioni ha prodotto *L'Effimero Permanente*. I rimandi alla tradizione fiorentina partono dalle superfici smaltate dei Della Robbia al Giardino dei Boboli passando attraverso i marmi bicromi toscani. Un percorso inteso come un viaggio a ritroso tra la memoria e le forme di questo luogo evocativo e magniloquente.



I Pessione

Committente Bacardi

Periodo Settembre 2010

Location Reggia di Venaria, Torino

Work *Architectural visual mapping*

Sound Design Giampiero Stramaccia

Apparati Effimeri, per l'evento finale di *One Bacardi Meeting* – Pessione 2010, in cui è stato presentato in anteprima mondiale il nuovo logo Bacardi, ha realizzato una proiezione architettonica sull'affaccio della Barchessa della Reggia di Venaria. Apparati Effimeri, lavorando in stretta collaborazione con il noto *brand* e il loro team creativo, ha dato vita a una *performance* in cui la spettacolarità della Reggia e la leggerezza tipica del Settecento si sono sposate magnificamente con l'idea di festa e convivialità che il committente voleva veicolare tramite la *light performance*.





Sciami di ombre, immagini e suoni per scenografie architettoniche evanescenti

Skertzò

Perché Skertzò?

Ci siamo attribuiti questo nome perché evoca, già nella sonorità dell'idioma, ritmo e fantasia. Siamo scenografi e registi che ricercano nuove forme di spettacolo, dove spazio architettonico, immagine, musica, gestualità e movimento sono diventati, attraverso l'esperienza incrociata del teatro e del cinema, compagni indissociabili. Il desiderio di dare voce ai muri ci ha portato a inventare un mestiere, quello di *scenografi di immagini*.

Trasfigurazioni architettoniche e sovrapposizioni di immagini dalla fotografia, al teatro, alla città

Dopo il teatro delle ombre e gli spettacoli della lanterna magica, quando la "fata Elettricità" ha consentito di ingrandire le immagini dipinte su piccole lastre di vetro, l'Opera di Parigi si è appropriata di questo stratagemma per comporre sfondi scenografici a *trompe-l'œil*. Le immagini disegnate sulle lastre di vetro riprendevano gli stessi principi estetici degli scenari dipinti su tessuto, con la differenza che le proiezioni consentivano rapidi cambiamenti di scena, assecondando in tal modo la dinamicità dell'azione teatrale, animata dal susseguirsi di metamorfosi scenografiche sempre diverse.

La percezione dei volumi e delle forme è attivata, escluso il tatto, dal rapporto tra luce e ombra. L'ombra disegna le immagini, restituendo una percezione illusoria dei volumi. Nella notte, la luce modifica la comprensione dello spazio, rimette in discussione la nostra

Skertzò, *Or Salhem*,
progettazione
scenografica e proiezioni,
Giardini archeologici della
Torre di Davide, Museo di
Storia di Gerusalemme,
Israele, 2008.
Foto ©Skertzò



posizione sconvolgendo il nostro stato d'animo. La notte è propizia al sogno, all'immaginario... allo spettacolo. Durante la notte osserviamo il paesaggio in un altro modo. Le forme luminose che emergono dal buio ci appaiono misteriose, il nostro immaginario è predisposto all'invenzione e all'intuizione di visioni oniriche e metamorfiche dello spazio concreto.

Usciti dalla scatola nera della scena teatrale, e dalle sue chimere, abbiamo sviluppato nuove letture dello spazio architettonico, sia esso un monumento storico o artistico, o un brano del tessuto urbano, allo scopo di raccontare la storia e l'identità del sito, attuando una sovrapposizione tra materia, luce e immagine. Nelle nostre installazioni i caratteri compositivi di un edificio o di una strada sono spogliati degli attributi visibili quotidianamente e avvolti da un concerto dinamico di suoni, figure colorate e sagome ritagliate dalla luce, che rivelano altri caratteri, talvolta meno evidenti, talvolta scomparsi, ma resi palesi e restituiti dalla proiezione.

È pertinente deformare in tal modo l'architettura?

La luce non lascia tracce sulla pietra. Senza toccare l'edificio, possiamo modificarne la percezione e trasformare all'infinito la sua identità. Rispettare lo stato di conservazione dei monumenti è il principio fondatore delle nostre invenzioni. Non si tratta, tuttavia, di adoperare una facciata come schermo di proiezione. I nostri interventi sugli artefatti architettonici provocano esperienze sensoriali diverse da quel-

Skertzò, *Or Salhem*,
progettazione
scenografica e proiezioni,
Giardini archeologici della
Torre di Davide, Museo di
Storia di Gerusalemme,
Israele, 2008.
Foto ©Skertzò



Skertzò, *Rêve de Lumières*, progettazione scenografica e proiezioni, Domaine National de Chambord, Chambord, Francia, 2008.
Foto ©Skertzò

le prefigurate all'epoca della loro edificazione, introducendo nuovi modi di esperire e di abitare lo spazio.

Facciamo un esempio. I monumenti antichi non sono stati progettati per ricevere un'illuminazione notturna. L'introduzione di dispositivi di illuminazione produce un effetto aberrante nella percezione dell'architettura, dovuto anche al loro orientamento. I fasci luminosi diretti verso l'alto illuminano le facciate nel senso opposto rispetto a quello dei raggi solari e conferiscono alla superficie architettonica un aspetto desueto, simile a un disegno in negativo dato dall'inversione delle ombre, laddove i vuoti sono riempiti dalla luce e i pieni anneriti dal buio. La proiezione di un'immagine può mitigare o esaltare tali aberrazioni. L'incontro della luce con la pietra attraverso l'immagine, permette in questo senso un'illusione assoluta.

Tecniche dell'effetto luminoso a *trompe-l'œil*

In primo luogo una riflessione sulla scala di rappresentazione. Come nell'architettura, anche nella messa in scena di uno spettacolo, è prioritario lo studio del rapporto tra lo spazio e le dimensioni del corpo umano. Predisporre spettacoli per un pubblico molto numeroso, negli stadi o nelle piazze, comporta l'utilizzo di strumenti che amplificano gli effetti e l'efficacia espressiva delle proiezioni. In questi ambiti l'uso di dispositivi di proiezione che generano immagini di grande formato, favorisce un coinvolgimento emotivo più intenso da parte del pubblico. Allo stadio di Francia dove trovano posto 80.000



spettatori, abbiamo realizzato diverse *performance*: *Grand opening*, *Opéra céleste* (*Requiem* di Verdi), *I cavalli dello Stadio* e *Unighted* (una notte elettronica). La composizione scenografica era sempre diversa, ma il dispositivo di proiezione era sempre centrale, al fine di esprimere al meglio lo spazio concentrico ed ellittico dell'arena.

Per il *Requiem* di Verdi abbiamo installato al centro dell'arena una scena circolare girevole, disposta all'interno di una struttura che riproduceva la geometria di una sfera armillare di 40 m di diametro. Una scena proporzionata alle dimensioni dello stadio, sulla quale si estendeva il palco destinato all'orchestra e ai cori, 100 musicisti e 100 coristi. Le immagini invadevano lo spazio fungendo da propagatore o da contrappunto degli impulsi emanati dalla musica e dal canto.

Nella performance *I cavalli dello Stadio*, sono ancora le immagini le protagoniste dello spettacolo. La sovrapposizione tra la proiezione fuori scala delle ombre di cavalli e cavalieri, e i grandi scenari in movimento, trascina lo sguardo dello spettatore all'interno della rappresentazione. Le ombre giganti sono parte integrante del vocabolario delle nostre scenografie. A Lione, per la *Fête des Lumières* del 2003, abbiamo predisposto nella piazza *Des Terreaux* uno spettacolo danzante che si svolgeva tra il pubblico. L'abolizione di cesure tra il luogo riservato al pubblico e la scena, ha amplificato la vocazione della piazza ad essere abitata come spazio collettivo. La sensazione di trovarsi all'interno della scena era inoltre potenziata dal movimento delle *silhouettes* dei danzatori che, ingrandite fino a 12 m di altezza, si

Skertzò, *Opéra Céleste*
– *Verdi Requiem*,
progettazione
scenografica e proiezioni,
Stade de France, Parigi,
2002.
Foto © Skertzò



Skertzò, *La Cathédrale en Couleurs*, progettazione scenografica e proiezioni, ricreazione policromica dei portali della cattedrale, Cathédrale Notre-Dame d'Amiens, Amiens, Francia, dal 1999.

Foto © Skertzò

muovevano sulle facciate dei palazzi, dando vita a scenari inaspettati, determinando rapporti inediti tra gestualità e forma spaziale.

L'illusione ottica e gli effetti luministici, sono talvolta spinti all'estremo della sperimentazione. È il caso, ad esempio, della messa in scena, ancora a Lione, di una *performance* basata sulla persistenza retinica, ottenuta con stratagemmi propri della regia cinematografica. La proiezione dell'immagine della facciata riportata sulla medesima, passava repentinamente da uno stato di stasi alla consequenzialità di figure che ne deformavano la composizione originaria, in modo da suscitare l'illusione ottica che fosse l'architettura a muoversi e non la sua proiezione. In quel periodo utilizzavamo solo immagini fisse, lavorando sui gradi di rotazione della proiezione sulla superficie rappresentata. Da un punto di vista ottico è sorprendente notare come la percezione dell'immagine proiettata e ruotata, prevarichi quella materica dell'architettura che funge da supporto per la proiezione.

Studio e restituzione della policromia sugli edifici medievali

All'origine delle nostre ricerche sulle *immagini-illuminate* si situa la restituzione policroma degli edifici del Medio Evo. Siamo nel 1995, a Poitiers, e operiamo sul fronte della cattedrale *Notre Dame-la-Grande*, del XXIII secolo. Il restauro delle sculture ha portato alla luce dei minuscoli frammenti pigmentati. Il nostro contributo è stato quello di far coincidere esattamente la proiezione delle parti colorate con i rilievi e le sculture della facciata, allo scopo di proporre, in modo

effimero e non invasivo, la pigmentazione e quindi la configurazione originaria degli artefatti policromi. Questa performance ha suscitato un tale interesse da divenire un appuntamento annuale, iscritto nel patrimonio culturale della città.

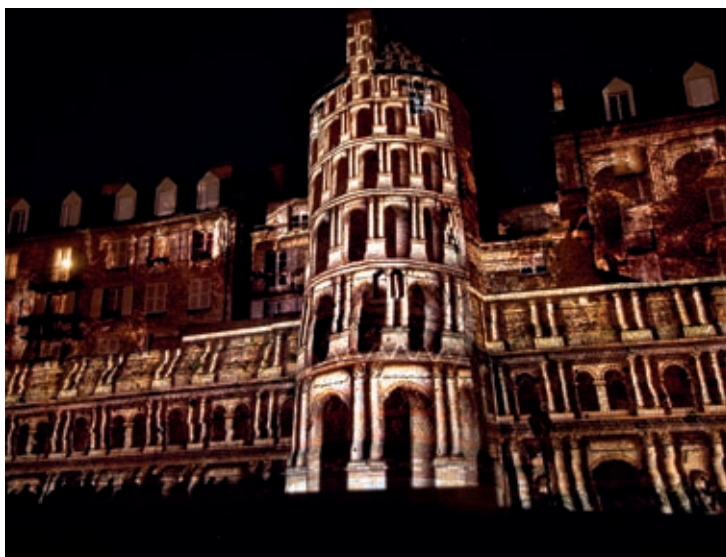
La policromia delle porte della Cattedrale di Amiens ha implicato studi e approfondimenti sulla connotazione simbolica dei colori applicati all'architettura religiosa e celebrativa in epoca medievale. Il nostro interesse si è focalizzato, anche in questo caso, sui fenomeni di percezione visiva e in particolare sull'effetto provocato dall'illuminazione proveniente dalle lampade a olio, sospese sotto le volte dei portoni per permettere ai pellegrini l'adorazione delle effigi scultoree anche durante le ore notturne. La restituzione degli effetti luministici indotti da quel tipo di illuminazione introduce, nella trasposizione policroma delle sculture, l'evocazione del periodo storico durante il quale esse sono state realizzate. A tale scopo abbiamo "colorato con la luce" le sculture, simulandone le ombre, come se queste fossero proiettate da tante lampade ad olio. L'incanto della facciata così vestita di luce, ombre e colore, attira ogni anno nuovi visitatori.

Il rapporto con la musica è una componente determinante i nostri progetti. A Mans, per l'evento *La notte delle chimere* alla *Cité Plantagenêt*, il nostro intervento scenico trasforma la città antica in itinerario spettacolare e fantastico, animato dalle proiezioni mobili di angeli musicanti, tratti dagli affreschi trecenteschi di una cappella della cattedrale e trasferiti in facciata al ritmo della musica.

Conclusioni

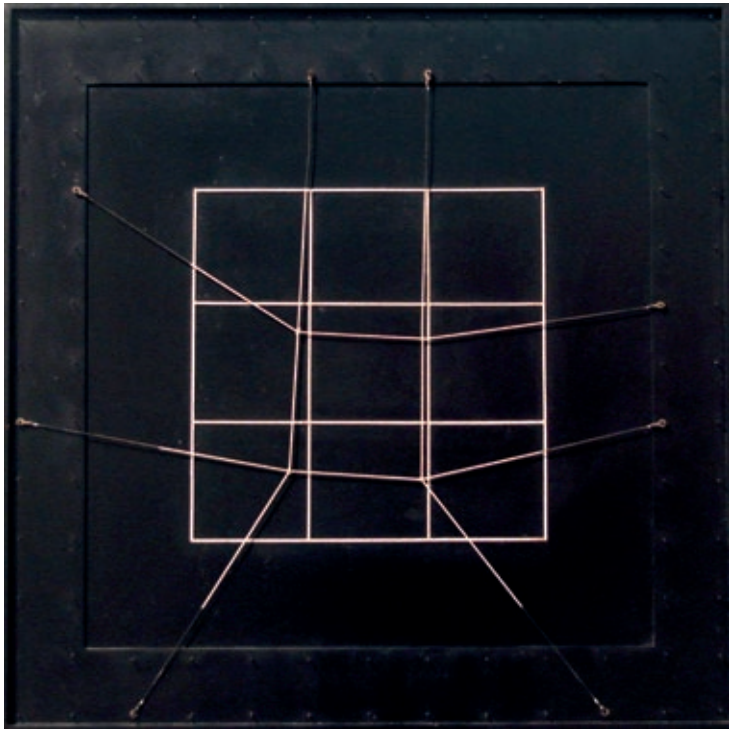
Ogni *performance* ideata dal nostro *atelier* richiede uno studio *ad hoc*, in quanto è un'installazione, permanente o temporanea, ideata *in situ*. L'impianto scenografico che progettiamo interpreta, nel contempo, l'evento musicale o teatrale di cui quel luogo costituisce la scena. Quest'ultima è determinata dalla rappresentazione dello spazio architettonico, attivato dalle tracce evanescenti lasciate dai movimenti della luce, nonché dalla composizione di immagini oniriche desunte dalla storia, dai caratteri artistici e compositivi che contraddistinguono l'edificio, il monumento o la strada, o più in generale in sito dove operiamo.

Lo sviluppo di tecniche di proiezione digitale sofisticate, rende possibile un rapporto sincronico tra il movimento delle immagini e il ritmo della musica, laddove ai cambiamenti repentini delle tonalità sinfoniche corrispondono alle alternanze, altrettanto veloci, delle illusioni ottiche. A fronte di ricerche mirate a rendere sempre più impercettibili i confini tra gli strumenti di proiezione luminosa e di restituzione video, quali saranno le ripercussioni sull'ideazione di



Skertzò, *La Nuit des Chimères, Le concert des Anges*, Progettazione scenografica e proiezioni, Cité Plantagenêt, Le Mans, Francia, dal 2005.
Foto © Skertzò

questo tipo di *performances*? È una questione aperta a cui ne sono correlate molte altre che coinvolge ancor prima dell'esito finale, il concetto stesso dell'installazione su architetture preesistenti in termini di contenuti, di comunicazione e di percezione. Vero/falso, individuale/collettivo, virtuale/materiale, sono le dicotomie che regolano il processo progettuale delle nostre installazioni di luci e proiezioni, che dinanzi all'incalzare di tecnologie sempre più raffinate, si sottraggono alla loro dimensione illusionistica virtuosa e autoreferenziale, per privilegiare prima di tutto la storia e l'arte della narrazione.



Al solito

Maurizio Vogliazzo

Al solito l'architettura si dimostra, fra le arti (non è il caso di mettere in discussione questa sua natura, come in molti con tenacia tentano di fare: ne consegue una perdita diffusa di qualità in casi molto vicini, supportata da un autoaffondamento di molte scuole che se ne dovrebbero preoccupare), quella più generosa, disponibile, aperta a continui incontri, confronti e rapporti con altri campi e discipline, da parte loro generalmente poco disponibili a mettersi altrettanto in gioco e invece volentieri invasive.

Da qui una sua certa propensione ricorrente a dichiararsi in crisi, trovando infinite difficoltà a decifrare terreni per nulla familiari e ancor più a rispondere rapidamente a cambiamenti velocissimi e radicali; oppure, all'opposto, i suoi tentativi di chiamarsi fuori, erigendo barriere di vitruviana memoria, ritenute, a torto, saldissime e inviolabili. La situazione, grosso modo, è più o meno questa; ma, mentre in molte parti del mondo questo stato di relativa instabilità ha prodotto e continua a stimolare interessanti e incessanti sviluppi, anche se non facili, in casi come quello nostro italiano finiscono sempre più col prevalere le profezie e le tentazioni escatologiche, già per conto loro quasi sempre sconsigliabili, e comunque palesemente poco indicate quando si ha a che fare con condizioni specifiche che rimangono inevitabilmente del tutto materiche. Così tra l'altro si finisce spesso per attribuire estensioni eccessive a elucubrazioni formulate all'interno di altri contesti, mentre, dopo tutto, l'architettura, cioè l'arte del costruire, richiederebbe approcci più francamente diretti e laici.

Tutto ciò non toglie che, almeno a far data da quando nei primi anni Ottanta del secolo scorso si è assistito alla irruzione dei microprocessori, una vera e propria rivoluzione tecnologica segnata da ritmi quasi frenetici, tuttora ben lungi dal rallentare, l'architettura si è trovata di botto a fare i conti non più da una parte con le raffinatezze degli strutturalismi di derivazione saussuriana, con i tormentoni semiologici e dall'altra con le ideologie dure di derivazione marxista o marxiana che dir si voglia (tanto per fare degli esempi tra i più scontati); ma con la concretezza del digitale (ci si passi l'uso un po' spiccio del termine; una di una vera concretezza onnivora si tratta, anche se, a rigor di logica, può sembrare un paradosso). Uno scontro, più che un incontro, destinato a non avere né vinti né vincitori: come nella famosa fotografia (ancora giocoforza analogica) che ritrae lo scontro di un rinoceronte con una automobile: lui ne esce morto, lei distrutta. Ma se ci si limitasse a questo lo scenario sarebbe soltanto catastrofico, mentre non è così, come aveva intuito alla perfezione una parte della cosiddetta architettura radicale fra la fine dei *Sixties* e i primi *Seventies*. La tecnologia allora ancora non era disponibile, ma i margini enormi che si sarebbero presto aperti a seguito di una informazione presto liberata e incontrollabile avrebbero spostato altrove e verso altri termini la questione.

Le cose però, si sa, non sono mai semplici; gli sviluppi non avvengono in maniera lineare, non sono decontratti. Le tecnologie digitali non sono state e non sono tuttora viste come interessanti, utili, perfino fondamentali occasioni di aggiornamento, di semplificazione, di miglioramento, da parte dell'architettura. La quale invece, per forza di cose legata ai tempi pur sempre abbastanza lenti richiesti dalla modificazione del mondo fisico (secondo progetti: non si deve mai cessare di augurarlo), ha ancor di più sofferto queste sue caratteristiche di fondo (dimenticando che sono viepiù preziose perché rare), nel vano tentativo di sincronizzarsi con i tempi accelerati del mutamento; senza tuttavia potersi smaterializzare, come forse richiederebbe un copione apparentemente molto *up-to-date* ma grazie al cielo mal scritto. Si può immaginare quanto possano contare questi empiti, questi struggimenti di un *milieu* considerato veramente marginale, agli occhi, se così si può dire, di un mondo dominato da *software* imperiosi, invasivi, comunque del tutto impervi a qualsiasi genere di pietà.



Invito per la mostra Les Immatériaux, di Jean-François Lyotard e Thierry Chaput, CCI, Centre Georges Pompidou, Paris 1985.

Foto ©Luc Maillet/Grafibus



Rhino vs. Chevy-bot,
Nairobi-Mombasa Road,
1956.

Ecco allora che si ripetono situazioni già viste: cercando invano di afferrare per la coda, di rincorrere logiche di ricerche che hanno altri ritmi, altre modalità, che rispondono ad altre esigenze, si finisce per rimanere impantanati nell'insieme confuso e smisurato degli scarti da esse lasciati sul campo. Venticinque anni dopo le prospezioni coraggiose e incerte aperte da Jean-François Lyotard con *Les Immatériaux*, la smaterializzazione come destino si è così il più delle volte tradotta, per l'architettura, nell'impero del *rendering*, cioè in un uso miserabile della potenza del virtuale; nella riduzione del calcolo all'impiego di algoritmi su misura, per generare involucri desolatamente privi di spazi *émouvant* al loro interno; nell'appiattimento dei dettagli nelle intelaiature rigide di programmi ciechi, brutalmente estimativi. Né, d'altra parte, non sembra davvero possibile aggrapparsi per eventuali salvataggi all'osservazione di Eugenio Battisti, quando suggeriva che in alcuni momenti storici paradossalmente la retroguardia può trovarsi ad essere all'avanguardia. Erano altri tempi: oggi la situazione è dura, mentre la retroguardia si limita a sopravvivere in una quotidianità piatta che fa soltanto una grande tristezza.

Considerazioni come quella già citata di Virilio, che nota come "l'architettura sta diventando un supporto dell'informazione, un supporto pubblicitario in senso lato, un supporto mediatico" possono invece rivelarsi utili, se lette avendo cura di liberarsi di ogni traccia di

sovraccarico ideologico. D'altra parte, se ci si fa attenzione, si tratta di una riproposizione in termini aggiornati di cose già ben descritte da Walter Benjamin nel suo tuttora insuperato *Passagen-Werk*, utilizzando come campo elettivo di osservazione la Parigi capitale del XIX secolo. Questo dovrebbe da una parte tranquillizzare, e dall'altra piuttosto suggerire un vasto insieme di risvolti positivi offerti all'architettura da alcuni aspetti del mondo digitale. Non è una novità che l'architettura (e la città o metropoli che dir si voglia, che di architetture dopo tutto è costituita), contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare dati i suoi molti aspetti indubbiamente *hard*, sia in grado di dimostrarsi, nel corso del tempo, straordinariamente duttile nei confronti dei più disparati usi immaginabili e possibili.

Forse limitarsi a prendere in considerazione ora uno soltanto dei suoi elementi, ammesso che ciò sia non tanto lecito quanto utile, cioè il suo inevitabile essere anche *pelle*, può involontariamente prestare il fianco a equivoci. Riesce infatti molto difficile, da architetti e non da sociologi o massmediologi o altro, considerare la città come una distesa ininterrotta di schermi, sui quali scorrono e da cui incessantemente piovono flussi di informazione. L'immagine è seducente: ma ha la consistenza esile di una profezia. Se non per piccolissimi tratti, non si può certo dire che le cose stiano davvero così; a meno che non si accetti di considerare la desolazione come l'informazione dominante, ma non si tratterebbe allora più di pelli o di schermi che dir si voglia. Probabilmente la questione va affrontata in maniera più diretta, trattando casi ed esempi concreti, da assumere come base per possibili ragionamenti. La rosa che ci si presenta è in questo senso molto adatta. I modi di procedere, al di là delle ovvie analogie delle tecniche digitali utilizzate, sono fra di loro piuttosto diversi, come diversissimo risulta l'approccio all'architettura ed il suo uso.

Skertzò progetta e allestisce apparati multimediali complessi; sia utilizzando spazi urbani ben definiti, individuati per quanto possibile anche attraverso un dialogo paziente con le comunità coinvolte (una sorta di costruzione di consenso nei confronti di una identità virtuale condivisa); sia mettendo accuratamente a fuoco architetture percepite come specialmente cariche di valori accumulati nel tempo, sia artistici che culturali che sociali. In quest'ultimo caso viene prediletto il ricorso ad una policromia intensa, marcata, interamente sostitutiva di quella della materia del supporto; quando la *messa in scena* viene ripetuta nel tempo, secondo una cadenza scandita, come nel caso di Le Mans, gli edifici coinvolti potrebbero mantenere, e forse trattengono, chi lo sa, come una memoria; sarebbe così dato assistere a un fatto del tutto inconsueto: una sorta di *imprinting* di origine



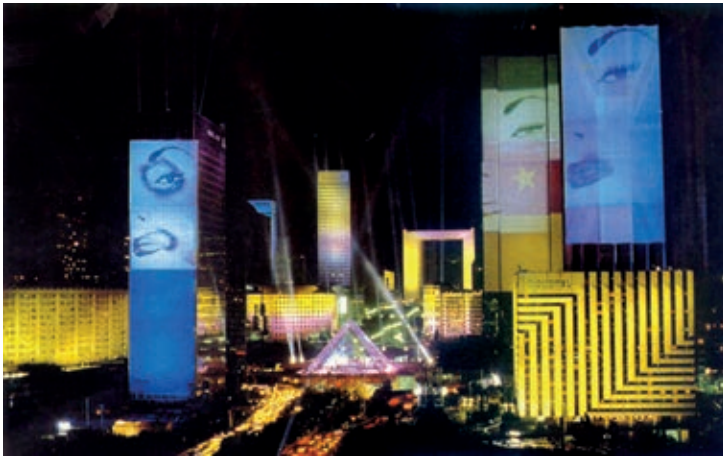
Gordon Matta-Clark,
Splitting, Humphrey Street,
Englewood, New Jersey,
1974.

esclusivamente elettronica.

Piuttosto diverso, come è giusto che sia in un campo totalmente aperto ad ogni sperimentazione, appare l'approccio di Gernot Tscherteu con *Realitylab*: in parallelo con stili di lavoro molto contemporanei speciale attenzione viene rivolta ai modi della percezione, curando sia la sperimentazione sia la comunicazione dei metodi di ricerca, anche attraverso accurate considerazioni comparative. Gli aspetti spettacolari sono controllati e funzionali; per qualche verso potrebbero anche venire alla mente alcuni dei lavori, o forse meglio delle esperienze, dell'arte cinetica e programmata, segnatamente del Gruppo T, attuate in anni nei quali dei trattamenti digitali non si vedeva proprio traccia, neppure all'orizzonte (ma lì però il centro era lo spazio: una differenza fondamentale).

Distanze, come si può vedere, molte distanze. Più ancora, forse, nel caso di Clino Trini Castelli, da sempre impegnato in ricerche di frontiera nel campo del *design* (declinato nelle sue gamme più raffinate), della percezione dello spazio e della progettazione architettonica. Un esempio ammirevole di arte applicata, e di consapevoli rapporti con il mondo della produzione, innovativi, in grado di lasciare tracce persistenti, con ricadute non marginali in termini di innalzamento dei livelli della qualità diffusa nell'universo delle merci. Anche concentrandosi, come ora, sulle interfacce interattive, non viene comunque mai abbandonata la considerazione della fisicità dell'architettura, pur se logicamente mutata.

Aparati Effimeri e Claudio Sinatti per molti versi presentano tratti comuni, o comunque analoghi. Davvero qui l'architettura viene



aggredita e in qualche modo deprivata della propria consistenza fisica. Ridotta a schermo? Non proprio; piuttosto divorata, in un tentativo estremo di strapparne la pelle, sostituendola con una sorta di intercapedine virtuale, con uno spazio elettronico (ammesso che si possa dire così: esiste infatti una contraddizione in termini). Dove far muovere non solo luci ma anche personaggi di luce, in una sorta di sospensione fulminea della consistenza terrena. Il volume di fuoco tecnologico dispiegato in queste operazioni è impressionante; i dispositivi sono tirati fino allo spasimo. Esiste ovviamente una partitura, un vero e proprio *storyboard*, diciamo una scrittura elettrica dello spettacolo, che non può tollerare nessuna smagliatura. Fondamentali per questo la formazione e le esperienze da *videoclipmakers*, e i molti allestimenti virtuali dispiegati in impegnativi e prestigiosi luoghi degli eventi pubblici al chiuso. Non si sa se trascinati da un vero e proprio risentimento, da qualche fatto personale, Apparati Effimeri prediligono la deflagrazione, lo sgretolamento dell'architettura, suggerendone una possibile vocazione autodistruttiva: Perché no, dopo tutto? Delle architetture a tempo, non è una idea malvagia; ma i bersagli, occorre dirlo, andrebbero assolutamente cambiati. E qui le cose, vista la qualità della committenza nostrana, si farebbero purtroppo difficili, se non ardue. Inoltre, come liberarsi del ricordo di Gordon Matta-Clark e di quello che faceva, per davvero, agli edifici. Sinatti, forse anche per via della scelta, o della disponibilità, delle *location*, sembra prediligere una trama un poco più rapsodica, se così si può dire, nella quale anche agli elementi dell'architettura a tratti viene attribuita una parte; ed ecco che affiorano sullo sfondo gli echi e le sensazioni lontane di un memorabile spettacolo multimediale (e

Une ville en concert,
concerto di Jean-Michel
Jarre, La Défense, Parigi, 14
luglio 1990.

multiscalare) di Jean Michel Jarre alla *Défense*, a Parigi, tanti anni fa.

Sta di fatto, come si vede, che il rapporto fra architettura e mondo digitale, oltre agli ovvi aspetti puramente strumentali, apre un terreno di ricerca, di sperimentazione, sicuramente molto fertile, ancora quasi interamente da dissodare. La città multimediale (a pensarci bene, quando mai non lo è stata, in modi ovviamente diversi nel tempo) è senza dubbio un campo ideale, d'elezione. Senza dimenticare però che non mancano declinazioni assolutamente originali della possibile nozione di *Media Building*, che provengono per così dire dal dentro e non dal fuori: dal *Centre Beaubourg* allo ZKM di OMA (purtroppo mai costruito). Due esempi soltanto fra i numerosi possibili. Il rapporto non può dunque essere considerato soltanto a senso unico, dall'im-materiale elettronico al materiale (e ancor meno immateriale elettronico versus materiale): vale anche, se non perfino di più, il viceversa.

A proposito poi di pelli tatuate, non può non tornare alla mente la vecchia questione della decorazione, per decenni rimossa, messa all'indice e oggetto di disprezzo; salvo poi ricomparire "alla fine del proibizionismo", per citare Portoghesi (in realtà parecchio prima), avendo però nel frattempo smarrito le regole della sintassi e della grammatica. Ora, visto che i *look* multimediali digitali richiedono il buio della notte, hanno cioè una vita molto più breve di quella dei tatuaggi all'*henné*, non sarebbe forse quanto mai opportuno riprendere ad insegnare le buone maniere necessarie per eseguire *comme il faut* quei tatuaggi (necessari, diciamolo) che invece sotto la luce del sole non svaniscono?

Note biografiche

Clino Castelli Trini

(Civitavecchia, 1944), industrial designer e artista, vive e lavora a Milano. Ha creato il progetto dell'identità emozionale di prodotti e ambienti attraverso il design delle qualità sensoriali. Dai primi anni Sessanta la sua frequentazione degli artisti e del mondo internazionale dell'arte lo ha portato a concepire nuove forme di metaprogetto nel design dei materiali e del colore, introducendo il concetto qualistico di *qualità percepita* per i prodotti della grande industria.

Castelli ha iniziato la sua attività professionale nel 1961 al Centro Stile Fiat di Torino, dal 1964 al 1973 è con Ettore Sottsass alla Olivetti di Milano. Queste collaborazioni riprenderanno poi negli anni successivi dando vita, tra l'altro, al Colorterminal MI e al Centro di Qualistica Fiat.

Dal 1973 ha co-diretto il Centro Design Montefibre e nel 1974 è tra i fondatori della società CDM srl, diventata poi Castelli Design. Dagli anni Ottanta ha svolto una intensa attività internazionale in Europa con Vuitton e Vitra, negli Stati Uniti con Herman Miller, in Giappone con Mitsubishi, Toli, Itoki e Hitachi, per la quale in oltre vent'anni ha curato il design di cinque generazioni di supercomputer. Negli anni Novanta collabora con BTicino, Legrand e Somfy sui temi della automazione degli ambienti domestici e di lavoro. Teorico del design, è autore di numerosi libri e pubblicazioni sul Design Primario. Nel 1983 è tra i fondatori di Domus Academy e da allora mantiene un'attività educativa nelle scuole internazionali del design, tra cui il Politecnico di Milano. Il suo lavoro è stato premiato con importanti riconoscimenti europei, americani e giapponesi, tra cui due *Compasso d'oro* ADI.

Gernot Tscherteu

Membro fondatore del Media Architecture Institute, Gernot Tscherteu ha studiato Scienze Politiche presso l'Università di Vienna. Dal 1991 ha lavorato come *interaction designer* e ricercatore. Tra il 2002 e il 2005 ha lavorato come coordinatore del progetto LED "Leuchtathletik" presso l'Università di Arti Applicate di Vienna. È co-organizzatore di *Media Architecture Conference 2007*, oltre che direttore del consorzio di ricerca *mediafacade.net*, un gruppo formato da società di consulenza di design, da importanti società nel settore dell'architettura e della produzione industriale, e da centri di ricerca, che mira a sviluppare lo standard tecnologico per lo stato dell'arte delle facciate multimediali. Nel 2008 è curatore

dell'esposizione *Media Facades* di Berlino e co-curatore del *Media Facades Festival*. Gernot è organizzatore del *Media Facades Summit 2010* e co-organizzatore di *Media Architecture Biennale* nel 2010 e nel 2012, oltre che co-organizzatore del *Media Facades Summit* nel 2012. Co-editore dei libri *Urban Media Cultures* e *Media Facades II* entrambi pubblicati nel 2012. Gernot insegna presso l'Accademia Centrale di Belle Arti di Pechino.

Apparati Effimeri

Apparati Effimeri lavora nel campo del *Visual Design*, sperimentando la possibilità di creare nuovi legami tra la storia passata della visione e le tecniche e gli approcci contemporanei dell'arte visiva. Il progetto nasce a Bologna nel 2008 con l'intento di aggiornare l'idea degli apparati delle feste. In passato, gli apparati effimeri venivano costruiti su misura per l'evento da celebrare e seducevano attraverso "simboli visuali".

Movimenti, suoni, luci e immagini realizzate appositamente da grandi artisti modificavano per qualche giorno le strade cittadine. Nel solco di questa tradizione, Apparati Effimeri interviene in modo non invasivo, dando vita alle forme preesistenti. Le architetture diventano sia schermi attivi per le proiezioni video che i soggetti delle stesse. Lo scopo della ricerca è quello di cambiare la percezione degli spazi. Il lavoro di *Apparati Effimeri* adotta questo approccio per creare legami che percorrono trasversalmente la storia della visione. Questa metodologia d'intervento permette grande sperimentazione e sempre nuove possibilità. I primi lavori nascono nell'ambito dell'*underground* bolognese: nei festival di arti digitali, tra il 2007 e il 2008, sperimentano nuovi apparati visuali che accompagnano le *performance* dei *sound artist*. Da allora la loro ricerca si è delineata con precisione divenendo un linguaggio riconoscibile, caratterizzato da una scrupolosa analisi dei luoghi con cui si confronta.

Skertzò

L'identità di Skertzò si esprime attraverso il movimento, le immagini, i colori, le musiche e le luci. Le loro creazioni mirano a portare in vita il sogno davanti ai nostri occhi, e di condividere con noi tutte le emozioni insite nella metamorfosi.

L'esperienza di Jean-Michel Quesne e Hélène Richard, in campo scenico e fotografico, li ha condotti a sperimentare in esterno offrendo così nuove forme di creazione. Entrambi hanno sempre approfondito e ricercato il rapporto tra immagine, architettura e illusione. Scommettendo sull'intelligenza e sulla risposta emotiva del pubblico, di cui suscitano la curiosità, al quale raccontano storie, ne sorprendono l'immaginazione, condividono lo stupore e ne ispirano il desiderio, Jean-Michel Quesne e Hélène Richard creano Skertzò nel 1988.

Questi due scenografi hanno sviluppato un concetto di spettacolo globale, con l'utilizzo dell'evento *live*, delle

coreografie, dei musicisti e con le più svariate tecniche basandosi sulle nozioni di ritmo, storia e fantasia.

Alcuni riferimenti: 2012 Festa delle luci di Lyon in Piazza des Terreaux, *Highlights*; 2012 Capitole of Toulouse, *Horizontales*; 2012 Glow festival, *Faites vos jeux*; 2012 Cattedrale di Beauvais, *Beauvais la cathédrale infinie*; 2011 800th anniversario della fondazione della Cattedrale di Rheims, *Rêve de couleurs*; 2009 Cattedrale di Rouen e Museo delle Belle Arti, *The impressionist nights*; 2008 Torre di David a Gerusalemme, *Or shalem*; 2008 Castello di Chambord, *Dreams of lights*; dal 2004 Le Mans, sette mostre per la Città medievale dei Plantageneti, *a Night of fantasy*.

Maurizio Vogliazzo

Maurizio Vogliazzo, dottore in architettura (Politecnico di Torino). Diviene assistente di Carlo Mollino, al quale succede nella cattedra di Composizione architettonica, per trasferirsi in seguito al Politecnico di Milano, dove è professore ordinario di *Architecture&Land Ambient Design* e direttore di *ALADlabs.net* (Dipartimento di Design).

Coordinatore ICP Erasmus (UE) dal 1987, ha diretto per molti anni il CRIFA (Centro Rapporti Internazionali Facoltà di Architettura). Direttore di ricerca per CNR, MPI, MIUR, UE ed enti pubblici e privati. Premiato in concorsi nazionali e internazionali, progetta e costruisce. Cura libri e scrive saggi e articoli su varie riviste e periodici. Ricopre incarichi editoriali. Promuove e organizza mostre e installazioni, curandone l'allestimento.

Membro della Academia Nacional de Belas Artes (Lisboa). Insegna all'estero: London (UCL, dove dal 1996 è professore invitato di History and Theory of XXth Century Italian Design); Barcelona (ETSAB); Lisboa (FAUTL); Matosinhos (ESAD), e altrove. Ha esposto a New York (MOMA), London (AA), Venezia (Biennale), Milano (Triennale), Berlin (IDZ), Paris (Biennale), e altrove.

Finito di stampare nel mese di Gennaio 2015
per conto di LetteraVentidue Edizioni S.r.l.
presso lo Stabilimento Tipolitografico Priulla S.r.l. (Palermo)

Le pratiche allestitivo, nelle loro declinazioni, occupano una nuova centralità nei processi di trasformazione della città: dalla *scenografia* all'*allestimento di musei, mostre ed eventi*, dalla *comunicazione* ai cosiddetti *media-building*. L'idea che emerge è quella di uno spazio metropolitano ibrido e transitorio, performativo e tecnologizzato, aperto a contaminazioni di scala e di temi. Uno spazio *interno* che cancella i confini tradizionali con lo spazio *esterno* e a cui corrisponde un'immagine metropolitana fatta di manufatti mobili e mutevoli nel tempo e nei luoghi. METTERE IN SCENA – METTERE IN MOSTRA vuole affrontare questi temi secondo approcci che non siano né rigidi né schematici, ma con un atteggiamento trasversale ed inclusivo che rispecchia i filoni di ricerca diversificati, sia nei contenuti che nelle forme, che le esperienze presentate esprimono. Nel volume si alternano saggi di sola scrittura a questioni trattate con la predominanza dell'immagine, attraverso cui si possono scorgere ampi accenni a nuove e differenti visioni di città e degli "spazi di vita" della contemporaneità.



ISBN 978-88-6242-122-5



9 788862 421225 € 18,00