METTERE IN SCENA METTERE IN MOSTRA





Collana Perìactoi | 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 fotocopia 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

Note Biografiche

206

158	Forme rizomatiche del comunicare e dell'esporre 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	Sciami di ombre, immagini e suoni per scenografie architettoniche evanescenti Skertzò
199	Al solito Maurizio Vogliazzo

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 obbiettivo 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 guesta 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 precostituito. 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 guindi dal suo posizionamento strategico nella città, in grado di rendere fortemente efficace la comunicazione di messaggi. Un supporto che non riquarda 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 seguenza 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'esporre 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 trajettorie 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 titolato 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(I)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 previlegiato 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 Monteluce (2007)
- Premio speciale "Design for all" Dedalo Minosse (2011)
- Terzo premio al Concorso a inviti per la progettazione di un Hotlel in Piazza Duca d'Aosta a Milano (2012)

Risale al 1905 l'opera di Gordon Craig Drammi del Silenzio¹ 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". É 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 aueste 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" 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 della 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 *Lìberos*: 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, Lìberos 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 obbiettivo 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 sudovest 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 adequato 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 adequata 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 cittadinispettatori 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 Maider 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" 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 preconcetti. 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 appresstandoci 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 la di comprensibili affezioni, non gioca lo stesso ruolo di prima. È l'evidente effetto di un processo di globalizzazione, che al di la 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, ali 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 parliadell'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 ergonomia"¹⁴.

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 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 45, 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: Flèuthera
- 8. [www.che-fare.com]
- 9. [cca-actions.org]
- 10. [www.traccedisport.com]
- 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: Ouodlibet Abitare.
- 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.
- 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: Maggioli.

Le pratiche allestitive, 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



€ 18,00