

POLITECNICO DI MILANO
FACOLTA' DI ARCHITETTURA
CORSO DI LAUREA SPECIALISTICA IN ARCHITETTURA DEGLI INTERNI
A.A. 2009/2010

LA CITTA' SI MUOVE!

NUOVI SPAZI PER MILANO

studente MARCO FATTORINI 721848
relatore PROF. BEPPE FINESSI

“Dal viaggio come esperienza della conoscenza, la società contemporanea è arrivata al viaggio come concatenamento di diapositive, cioè di immagini frammentarie e tipiche”

Luigi Prestinzenza Puglisi

_PREMESSA

Il lavoro di tesi nasce dall'osservazione di tre fatti assolutamente attuali. Tre architetture, di cui una visitata, che a mio avviso si scostano dall'enorme panorama dell'architettura contemporanea. Non nei mezzi tecnologici, in quel caso denunciano perfettamente il loro tempo, ma hanno una componente in più all'interno del loro corpo. Intrinseca, senza la quale la stessa architettura non esisterebbe, la stessa fruizione degli spazi interni non potrebbe avvenire. Ed è proprio questa componente che mi ha affascinato a tal punto da attirare la mia attenzione e ha veicolato il lavoro di tesi.

Il movimento, interazione spazio tempo, lo spazio che si modifica nel tempo e che cambia sia l'aspetto che la distribuzione interna degli spazi.

Il movimento che permette al Transformer Prada di Shanghai di muoversi e ruotare su se stesso per mutare gli scenari e gli spazi e le funzioni all'interno. Una struttura semplice la cui modificabilità è la parte più importante del progetto. Adattabilità istantanea la definisce Koolhaas. Non solo un'architettura ma anche una complessa opera artistica in movimento.

Così l'arte si muove all'interno della Fondazione Vedova a Venezia, splendido padiglione espositivo progettato da Renzo Piano. Piano inclinato e movimento, sono le due uniche componenti del progetto. Uno spazio carico di suggestioni, uno spazio contemplativo dove a mio parere si ribalta la concezione classica di fruizione museale. Difatti lo spettatore fermo può ammirare le opere che si muovono e si posizionano in sequenza all'interno dello spazio.

Opere in movimento anche nel nuovo progetto del padiglione itinerante del Centre Pompidou. Il movimento in questo caso finalizzato ad un ampliamento territoriale della fruizione della cultura non solo rilegato al centro storico ma possibile anche nelle banlieu. L'arte si sposta per raggiungere territori altrimenti esclusi dal circuito classico dei musei. L'arte si sposta per essere davvero patrimonio di tutti e non esclusiva di pochi.

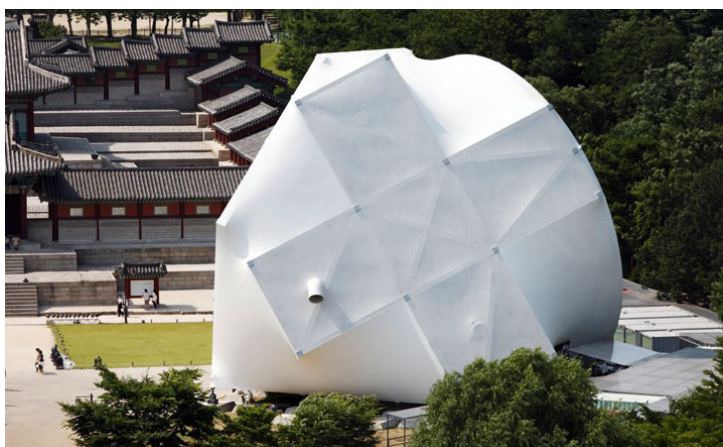
Tre progetti molto diversi tra di loro ma uniti da quella componente essenziale e caratteristica principale che è il movimento.

Il movimento come mezzo per creare nuove architetture.

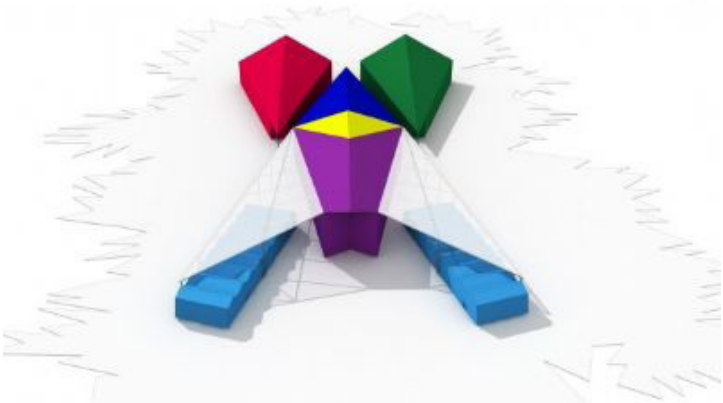
Il movimento oggetto di ricerca del lavoro di tesi.

Partendo ad analizzare quelle culture che hanno fatto e fanno del movimento il loro stile di vita fino alla differenza di concezione del movimento in passato e del movimento inteso ai giorni nostri.

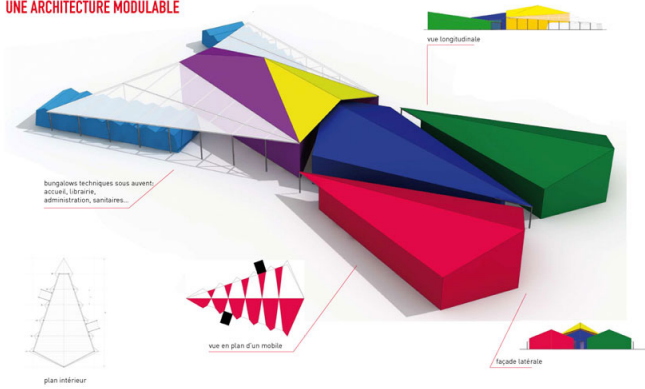
Il movimento in architettura, in arte attraverso la corrente cinetica e in particolare optical. Un movimento non solo fisico ma soprattutto interiore, di esperienze. Il movimento verrà analizzato non dal lato tecnico vero e proprio ma dalle ideologie che hanno spinto a progettare e produrre spazi, architetture, installazioni che hanno a che fare con il movimento. Specchio dell'evoluzione della società, della sfiducia nel progresso tecnologico che parte con le innovazioni di inizio, dell'uomo onnipotente, poi con una graduale presa di coscienza di sé stessi il soggetto diventa lentamente protagonista della propria vita ciò che risalta è l'aspetto più interiore, più intimista della persona, le proprie esperienze. L'arte arrivò molto prima dell'architettura a sconvolgere l'interiorità dell'uomo e scardinare la consueta visione della realtà. Con l'arte cinetica si riscatta la realtà percepita, soggettiva. I progetti conclusivi utilizzano l'arte e si inseriscono nella città cercando di mettere in evidenza quelli che sono i movimenti meno evidenti della città stessa. Movimenti che si inseriscono nella vita di tutti i giorni di ognuno ma che molto spesso passano in secondo piano in quanto movimenti più silenziosi anche se intrinseci all'oggetto o alla capacità di osservare i fenomeni della natura. Le ipotesi progettuali non vogliono essere degli assoluti, ma vogliono solo focalizzare l'attenzione sui movimenti della città.







**TROIS MOBILES COMPOSENT
UNE ARCHITECTURE MODULABLE**



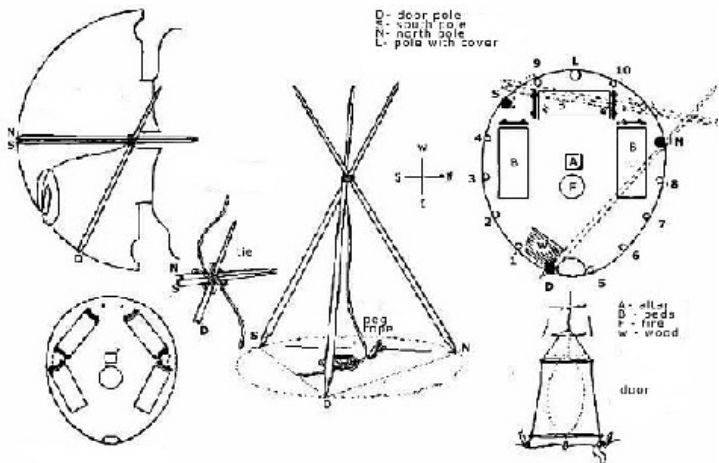
I
MOVIMENTO
E
CULTURE



The concept of Dreaming, a uniquely Aboriginal way of placing
people in time and space...

Howard Morphy

La tenda per la maggior parte nell'immaginario collettivo è sicuramente la tenda dei Nativi Americani (tipi) che vissero, e che vivono oggi in riserve, nella Grande Pianura centro americana. Queste dimore in movimento erano facili da erigere e smantellare, ma soprattutto erano facili da trasportare quando i viaggi dovevano seguire mandrie di bisonti o stormi di uccelli. Le tende hanno una inconfondibile forma a cono e la loro struttura consiste in pali di betulla intrecciati appoggiati e legati insieme nella cima. La forma agevolava il deflusso delle acque sotterranee e l'apertura sulla cima della tenda permetteva al fumo del fuoco di evacuare facilmente. Tradizionalmente l'involucro veniva realizzato con pelli di animali non solo per rendere le tende resistenti all'acqua, ma anche per mantenere una temperatura costante all'interno delle stesse nel susseguirsi delle stagioni dell'anno e dalle conseguenti escursioni termiche.



Tenda Tipi americana
Didascalia esplicativa sulla costruzione di una tenda Tipi



Durante la 27a edizione delle Olimpiadi tenutesi a Sydney gli aborigeni si sono ribellati alla "desertificazione" che sta inghiottendo il loro popolo divenuto il 2% dell'intera popolazione, poco più di 350 mila, piantonandosi al Victoria Park, dove l'Australia ricca e indifferente splende e scintilla dai vetri ultrabrillantati dei grattacieli. Qui sono state piantate le bandiere gialle rosse e nere, dove il cerchio giallo rappresenta il sole, il rosso la terra e il nero il colore della pelle. Ideali sacri agli aborigeni che, inneggiando alla autodeterminazione e alla sovranità, da oltre 200 anni combattono non il loro arrivo ma la loro invasione. Infatti, quando alla fine del settecento i primi bianchi arrivarono sulle coste australiane, gli aborigeni le abitavano da oltre 30 mila anni. Vivevano in tribù, erano cacciatori e non conoscevano il concetto di proprietà privata.

"La cultura degli aborigeni affonda le proprie radici nella stessa terra che è stata loro sottratta, in quanto una cultura nomade. In questi ambienti, i frequenti spostamenti dipendono da vari fattori: il clima e le precipitazioni, le migrazioni animali, i cicli vegetativi delle piante, insomma tutto quello che può incidere sulla reperibilità delle risorse. Gli aborigeni dell'Australia sono condizionati nei loro spostamenti dall'alternarsi tra una stagione secca e una stagione delle piogge. Tuttavia, nelle società di cacciatori-raccoglitori, i fattori ambientali e la ricerca di risorse non sono gli unici fattori a determinare il nomadismo: gli spostamenti sono anche un mezzo per ridurre la possibilità di conflitti e garantire maggiore autonomia, oltre che un modo per esorcizzare la morte e la malattia o per partecipare a cerimonie rituali. Poiché l'accesso al cibo non dipende dal possesso del bestiame, queste società sono generalmente più egualitarie di quelle dei pastori, dove invece l'accesso alle risorse è controllato da una gerarchia."¹



2_
MOVIMENTO
E
STORIA



“Quello che oggi molti viaggiatori condividono è l'incessante movimento senza memoria”

Jennifer Allen

2_1_IL MOVIMENTO COME VIAGGIO NEL MEDIOEVO

Nonostante gli innumerevoli disagi, gli uomini intrapresero viaggi fin dai tempi antichi: sia che si trattasse di cercare nuovi luoghi d'insediamento, sia per espiare colpe, per motivi religiosi o per la sete di gloria. La dimensione del viaggio è da considerarsi un elemento importante ed inscindibile della vita dell'uomo nel corso dei secoli. Basti pensare agli antichi Egizi il cui concetto di viaggio "ultraterreno" era sacro e fondamentale non solo per il defunto ma anche per l'armonia nel mondo dei vivi. Il Medioevo fu un'epoca di viaggi e di viaggiatori. Spinti da motivi politici, economici, religiosi e militari, uomini di diversa estrazione sociale e diversa provenienza si misero in cammino sulle strade e sui mari, sfidando i pericoli delle intemperie e i rischi del brigantaggio e della pirateria. Si trattava di viaggi quasi sempre spaventosamente lunghi, in cui la sensazione costante di insicurezza gravava sul corpo e sullo spirito: colui che viaggia e cammina giorno dopo giorno, attraversa fiumi e boschi, alla mercé del freddo pungente o del caldo torrido, senza la prospettiva di un pasto caldo, deve sviluppare un sesto senso per il pericolo, che gli permetta di stare in vita e raggiungere la meta. Il viaggio non è mai facile, ma nonostante questo l'uomo medievale può essere considerato un "uomo in cammino", in un'epoca anch'essa in continuo movimento ed espansione. Il pellegrinaggio, ad esempio, la testimonianza più concreta e conosciuta dell'*Itinerarium* medievale, è un viaggio che esemplifica l'andare stesso dell'umanità, in una vita intesa essa stessa come cammino. L'uomo medievale avverte il senso dell'infinito, della completezza, della totalità. Lentamente, quest'uomo tende a lasciare la famiglia, la parrocchia o la città, dirigendosi verso mete lontane per raggiungere luoghi di culto o di scambio. A testimonianza di questi viaggi, - *Itinera* e *Passagia* - così erano chiamati -, ci restano numerose fonti, cronache, resoconti, diari da cui possiamo dedurre le difficoltà, le paure, le speranze di coloro che viaggiavano.



2_2_IL MOVIMENTO COME VIAGGIO CONTEMPORANEO

Viaggiare per raggiungere una meta e perdere completamente il senso del viaggio, del muoversi, dello spostarsi. Ora si tende a dire: "sono stato a Milano, sono andato a Roma," ma che fine ha fatto il momento prima di arrivare a?

"Cosa hanno in comune i viaggiatori? Devono trovare un posto per dormire, si tratti di una notte, di una settimana, o persino di un mese. Il viaggiatore contemporaneo deve affrontare anche un altro aspetto problematico, che non si risolve trovando una stanza d'albergo. Oggi i viaggi non sono diventati solo più frequenti ma anche più standardizzati. Questo processo di standardizzazione, che ha preso il via con l'introduzione dei fusi orari il secolo scorso, si è intensificato con la presenza degli aeroporti internazionali: ogni nuovo viaggio all'interno dell'aereo è per il viaggiatore un'esperienza familiare come il primo. Diversamente dai viaggiatori del passato che si aspettavano sempre qualcosa di avventuroso lungo il cammino, il viaggiatore moderno si aspetta solo che l'avventura incominci solo dopo che ha raggiunto sano e salvo la sua destinazione. Nel migliore dei casi non dovrebbero succedere assolutamente niente nel corso del viaggio, a parte il movimento.

Il taxi dovrebbe essere in orario, il volo liscio come l'olio, il bagaglio riapparire all'arrivo nelle stesse condizioni del suo proprietario: inalterato dallo spostamento.

Tuttavia mentre il tempo passato sulle strade o nel cielo aumenta sempre di più, il desiderio di un viaggio senza eventi porta a sradicare esperienza e memoria. L'architettura e il design della mobilità di massa - sale d'aspetto, nastri trasportatori per bagagli, posteggi di taxi, parcheggi, stanze d'albergo non conservano tracce della gente che li ha usati. Si passa sempre più tempo in situazioni di transito... producendo di conseguenza sempre più non storia, sia collettiva che individuale. Quello che molti viaggiatori oggi condividono è l'incessante movimento senza memoria."¹



traffico su una strada extraurbana
attraversamenti pedonali

3_
MOVIMENTO
E
CITTA'



“... Anche quando in un bosco non ci sono sentieri tracciati, ciascuno può tracciare il proprio percorso...”

Umberto Eco

3_I_ATTRAVERSARE LA CITTA'

L' attraversamento della città non è più un' esperienza creativa e di emancipazione. Si procede con incertezza, il percorso è privo di orientamenti: se in alcuni tratti è definito con rigidità, più spesso è contraddittorio, molteplice, confuso. La città è conosciuta in modo frammentario, per recinti, per punti; solo alcuni di questi diventano "luoghi" e assumono identità. Si attraversa una città "senza luoghi", spostandosi da un recinto all' altro.

La città è sempre più un insieme di "interni", di recinti fortificati, dove domina la ricerca di sicurezza, di protezione.

Implode nelle sue nuove eterotopie. I grandi interni dei centri commerciali e direzionali, le grandi hall degli alberghi e delle stazioni, riassumono in sé una spazialità urbana perduta. La città come "esterno", come vuoto, come rete di percorsi fa paura.

La città come "foresta" rimanda alla metafora del bosco narrativo di Umberto Eco:

"Vi sono boschi come Dublino, dove invece di Cappuccetto Rosso, si può incontrare Molly Bloom o come Casablanca, dove incontriamo Ilsa Lund o Rick Blaine (...). Anche quando in un bosco non ci sono sentieri tracciati, ciascuno può tracciare il proprio percorso decidendo di procedere a destra o a sinistra di un certo albero o così via, facendo una scelta ad ogni albero che incontra. In un testo narrativo il lettore è costretto ad ogni momento a compiere una scelta."¹

"La città è ancora un testo narrativo? Esiste ancora un tracciato che possa farci recuperare il senso dell' esperienza urbana? La città ha perso da tempo la sua capacità di narrazione. Nella modernità si poneva negli stessi termini del romanzo, dove l' intreccio del racconto riproduceva, quasi simmetricamente, l' interrelazione delle parti e delle scale della città."²



Milano, rete tramviaria, Porta Ticinese
Milano, rete automobilistica zona Duomo

3_2_LE RETI URBANE

“Si attraversa la città in una pluralità di modi: nel sottosuolo, in superficie, in velocità sulle superstrade urbane, con lentezza nel chiuso delle auto private e tra la solitudine muta delle utenze dei mezzi pubblici.”¹

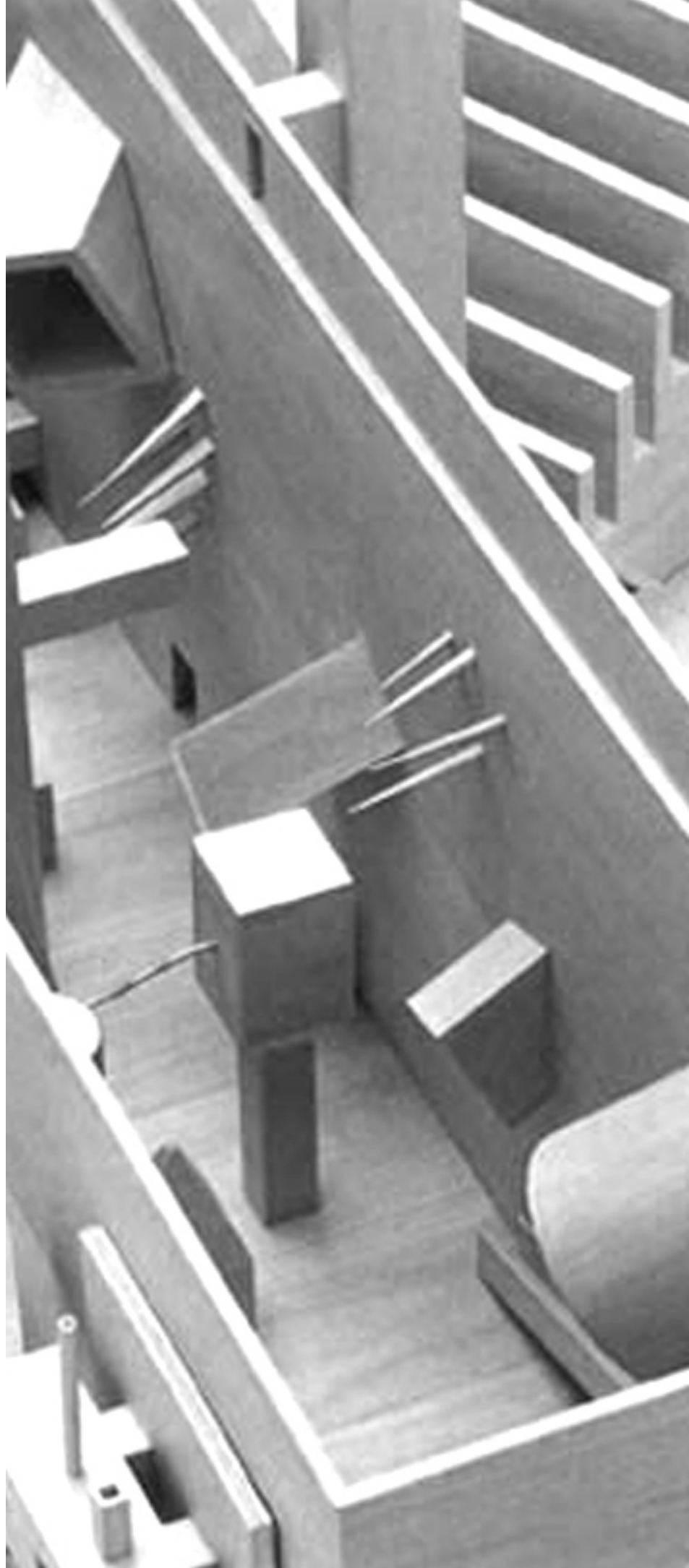
Si attraversa la città alle tre scale del movimento, quello che coinvolge la sfera pedonale e ciclabile, quello che coinvolge la sfera dello spostamento automobilistico ed infine quello che coinvolge l'ambito dei trasporti pubblici. Tre scale di movimento che interessano luoghi della città a volte molto differenti altre volte invece possono interagire tra loro. Luoghi di pertinenza, luoghi dove ora è difficile incontrarsi, esporsi, rappresentarsi, dove si perde completamente la concezione del proprio io e della propria identità all'interno della città.







5_
MOVIMENTO
E
LUOGHI



“Puoi mettere ogni genere di condizione metaforica nel progetto, ma la condizione essenziale è: se togli tutte le metafore, se strappi via tutti i testi, deve rimanere sempre una condizione architettonica.”

John Hejduk

5_I_INSTALLAZIONI ED ESPEDIENTI ARTISTICI

È nei luoghi del movimento e del passaggio all'interno della città che si inseriscono le mie ipotesi progettuali. Delle microarchitetture molto più simili a delle installazioni pubbliche che vogliono colpire l'utente o il semplice passante nel momento del passaggio e della perdita di coscienza del proprio io e dello spazio all'interno del quale è inserito.

Espedienti artistici che mettono in evidenza i movimenti della stessa città e che permettono un utilizzo diverso del suolo pubblico, molto più consapevole e responsabile.

Sono progetti di esperienze, che utilizzano l'arte come mezzo e a volte come fine. Contenitori di esperienze artistiche e culturali che hanno la funzione di rendere il passaggio da un luogo all'altro meno monotono e spersonalizzante di quello che è oggi giorno, che hanno la funzione anche di fare riaffiorare alla mente quei momenti di memoria collettiva che si erano persi, che accomunano i passanti nei loro sentimenti, che possono sconvolgere ma che almeno provocano dei sentimenti.

Progetti che immaginano di utilizzare lo spazio urbano in maniera differente, in modo costruttivo sia dal punto di vista culturale che proprio interiore. Culturale attraverso l'utilizzo del patrimonio artistico contemporaneo. Interiore per le esperienze che si possono compiere sia che ne si utilizzi per pochi secondi o per intere ore.

La condizione del passante non è più tale, ma il semplice passante diventa attore nella città e protagonista di se stesso. Progetti che si inseriscono nei luoghi del movimento per essere luoghi del movimento interiore, luoghi di esperienze.

Porre l'attenzione sui movimenti che caratterizzano la città permette quindi di consapevolizzare l'usufruttore dello spazio pubblico attraverso lo scostamento di punti di vista consueti sulla città e sull'utilizzo dello spazio e sulla riappropriazione della città da parte dei cittadini. Inserire delle installazioni della città non può prescindere dal considerare lo spazio in cui sono inserite dal quale molto spesso nasce l'idea progettuale da sfruttare ed utilizzare. Idea che deriva sempre dalla città. L'attenzione si rivolge ai luoghi del movimento che a loro volta generano dei movimenti importanti e che ne caratterizzano spesso la funzione dello spazio pubblico. Condizionano anche la vita di ogni cittadino e le interazioni tra di essi.

Così scriveva Renato Barilli, "Ma quale via migliore per incitare i nostri sensi altrimenti spenti, delusi, elusi, se non quella di snidarli per far affrontare loro prove ardue, insolite, sbagliate?". Riattivare i propri sensi ponendo l'attenzione in quelli che sono i movimenti della città e che si sovrappongono al movimento del cittadino.

Movimento come chiave di lettura per raggiungere una nuova idea di spazio, un fare architettura improntato ad una maggiore sensibilità e curiosità.



Luis Barragán Mathias Goeritz, Torres de Satélite, Mexico City, 1957-1958

4_

MOVIMENTI
DELLA CITTA'



“La vaporosa chiarezza contenuta all' interno delle pareti avvolge il paesaggio, le forme, le linee con i suoi incessanti movimenti, rendendo il velo della natura puro e trasparente”

J.W. Goethe

4_I_SPAZI IN MOVIMENTO

La città è in continuo mutamento, gli spazi si modificano, sia quelli pubblici che quelli privati creando una serie di relazioni sempre diverse. Lo stesso muoversi delle persone genera degli spazi in movimento. L'idea del movimento nella città ha origini nei primi decenni del secolo, dove il flusso di persone e gli spazi che si razionalizzavano per accogliere sempre più gente, mettevano alla prova le nuove tecnologie che si andavano sperimentando. Il movimento nelle città fa sì che le prime indagini paragonino la stessa ai mezzi di movimento che si andavano costruendo: le automobili. La stessa idea che le città potessero divenire degli hardware dove le case veicolo potessero funzionare da software, non fa altro che rafforzare l'idea della mutevolezza degli spazi e di un'immagine urbana in continuo cambiamento.

Il movimento in architettura nasce con i primi prototipi di casa mobile, condizione di emergenza o alternativa al tradizionale sviluppo urbano, conosce durante la prima metà del secolo, uno sviluppo principalmente americano.

Fattore dovuto alla tradizione del paese che, strutturato per addizione di territori, verso Occidente, ha influenzato un modello di società nomade, o meglio, di una struttura urbana in continuo movimento verso Ovest. Ricordiamo le carovane come primi mezzi di trasporto molto più equipaggiate come se fossero delle vere e proprie abitazioni.

In Europa la situazione è molto diversa, e seppur connesse ad un uso cantieristico e bellico, le costruzioni mobili non hanno mai avuto un grande successo. Bisogna aspettare il 1942 con il brevetto Pasotti per avere una risposta tecnicamente ineccepibile ad ogni esigenza di immediata abitabilità.

Ma, prima di essere concepito come risposta ad esigenze residenziali particolari, il problema della casa mobile era stato affrontato da S. Elia e da Le Corbusier nella sua accezione tecnologica e di prefabbricazione che in un'ottica futurista il primo e macchinistica il secondo videro un nuovo modello di città, totalmente diverso da quello tradizionale. Passando dalle architetture di Fuller e dal sistema di case autonome progettate negli anni trenta e quaranta si arriva presto allo sperimentalismo antiborghese del gruppo americano Archigram. Il loro Living Pod, sorta di piranesiano sogno di un'umanità in precario equilibrio fra regressione primitivista e progresso fantascientifico, rappresenta una delle icone del positivismo e della fiducia nel futuro che caratterizzano il decennio della dell'immaginazione al potere. Indipendente o aggregabile in un plug-in, è la sintesi delle possibilità offerte da un futuribile habitat urbano, dove il bombardamento di immagini e il parossismo degli stimoli sensoriali diventano il connotato di una società dell'incertezza e della continua metamorfosi.

“Destinatario di questa avveniristica capsula non è più l'uomo cristallizzato dal Modulor, ma una figura dall'incerta identità, figlia di

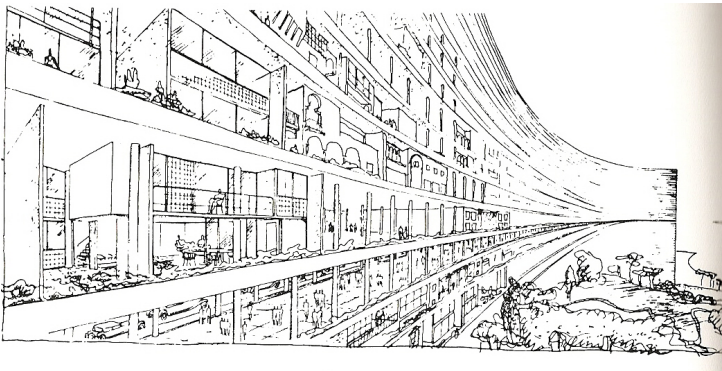
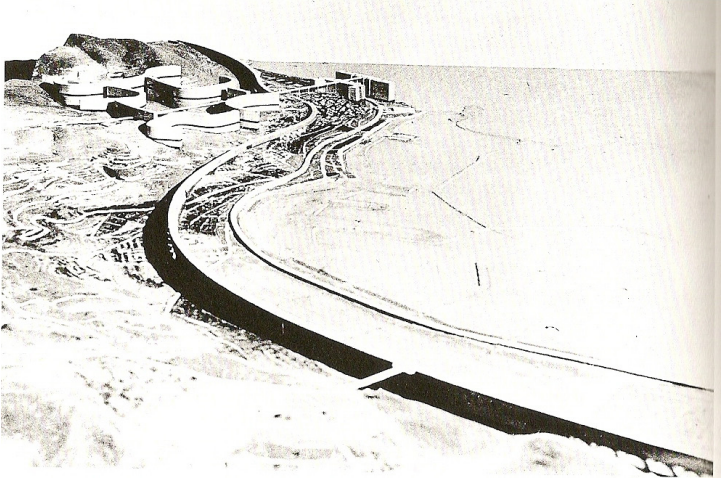
una società in cui si è consumato il passaggio epocale dalla famiglia mononucleare alla frammentarietà dell'individuo e del gruppo instabile. Dalla soletta in cemento armato si passa ad un "suolo gonfiabile multifunzionale" in materiale sintetico, sul quale si svolge una vita quotidiana "liberata", garantita da sofisticati sistemi di climatizzazione e scandita da protesi tecnologiche per ogni necessità.

Un'estetica tecnologica e biomorfa, che nei suoi aspetti più feticisti e ingegneristici influenzerà profondamente lo sviluppo dell'High Tech degli anni settanta, dà corpo al sogno spensierato di una nuova società, resa possibile da sovvertimento dell'idea stessa di architettura. Affrancatasi dalla staticità della firmitas vitruviana, essa trova infatti la sua nuova ragion d'essere nelle infinite potenzialità offerte da un impetuoso sviluppo tecnologico. I concetti di insediamento e di territorio perdono completamente di senso, in favore di una concezione del vivere fatta di movimento, nomadismo e provvisorietà'.¹

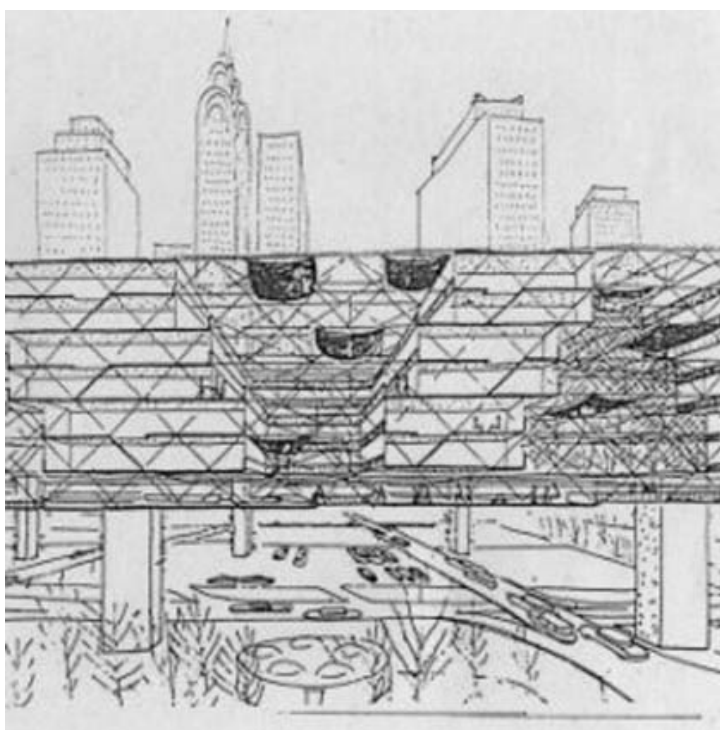
L'indagine sul movimento e sugli spazi che si modificano nella città porta lentamente ad un cambiamento di obiettivi di ricerca. Ora non è più la tecnologia il fine, ma solo il mezzo che ha l'uomo come obiettivo e le possibili relazioni tra gli individui e tra individui e ambiente.

Molte delle installazioni artistiche contemporanee si concentrano sulla progettazione degli spazi dell'esperienza. Spazi prodotti per essere vissuti e non solo contemplati. Nella fruizione dello spazio vi è sempre un messaggio profondo dell'artista che si misura necessariamente con la propria interiorità. Sono le case-abito di Lucy Orta che ci mettono in guardia dal "divorzio sociale" e che ci spingono a misurarci in maniera critica con noi stessi e con gli altri, o sono gli spazi molto più silenziosi progettati da Papadimitrou. Edifici come se fossero storia orale: di proprietà collettiva, sempre pronti per l'uso, resistenti alla intensa circolazione delle persone che vi abitano. In questi luoghi non vi è solo un momento di transizione per persone in movimento, ma anche l'opportunità di collegare l'esperienza di quel dato luogo ad una memoria attinta dal passato.

L' estetica del movimento condiziona il progetto di Le corbusier. Il "viadotto abitato" concretizza la divisione dei percorsi pedonale/veicolare. Un nuovo modo di vivere e di abitare, un nuovo modo di concepire l' ambiente domestico.

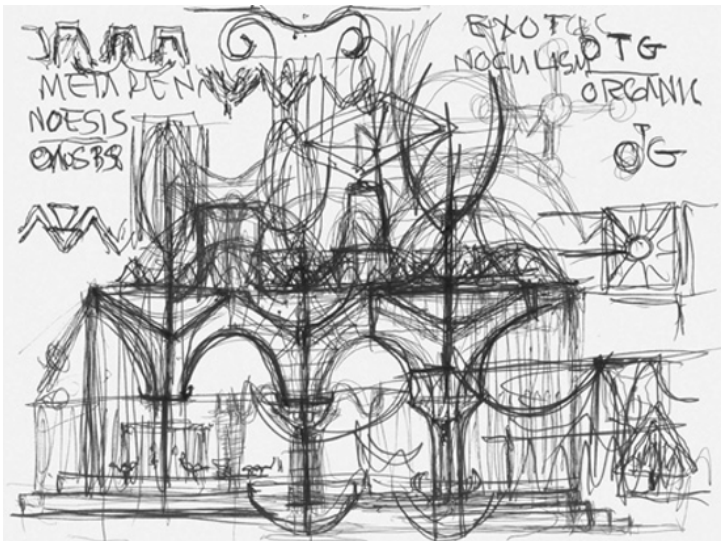
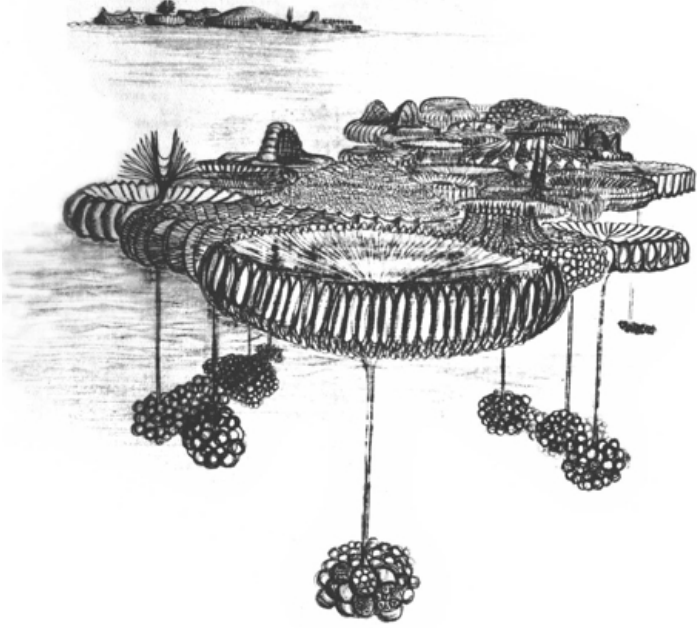


Si sviluppano movimenti di distacco dall'estetica razionalista. Divisioni tra reti e sfiducia nei media portano a concepire un movimento compiuto dai singoli individui. All'opposto delle utopie di massa evocate dagli Archigram e da Constant e dai loro seguaci, iniziano a prendere forma le utopie individuali. Al sogno di un continuum urbano senza soluzioni di continuità, viene contrapposta l'idea di una progressiva discretizzazione dello spazio in parti separate, isole dove sia possibile una transazione diretta tra diversi individui senza l'influenza omologante dei media e della tecnologia e dove, perciò, sia immediatamente realizzabile l'utopia di un capovolgimento istantaneo della realtà.



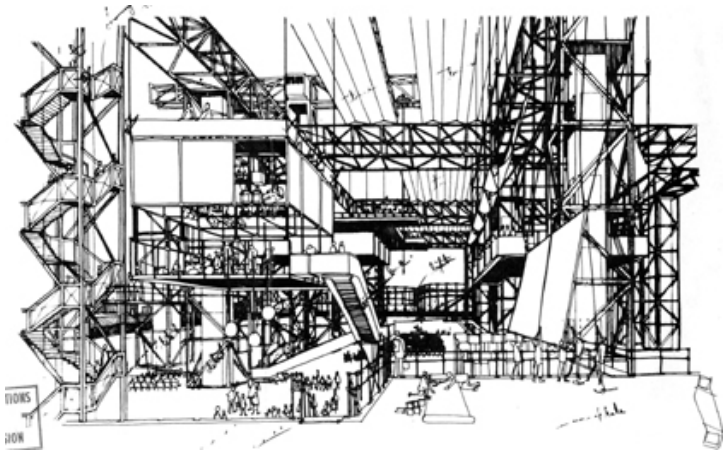
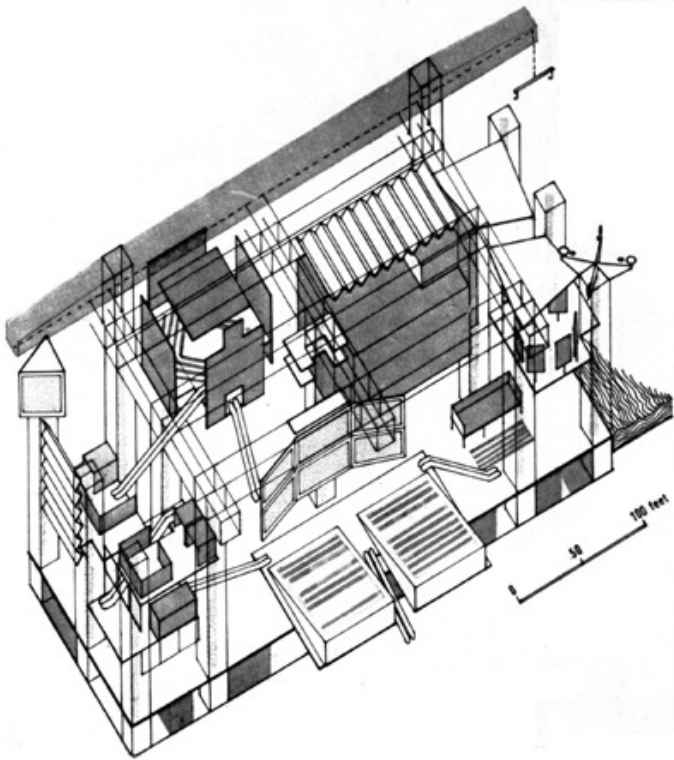
Yona Friedman, l'Architecture Mobile, 1956.
Yona Friedman, Ville Spatiale, Manhattan, 1964.

La fiducia nel progresso permette di immaginare anche delle città marine, in continuo movimento. L'intera forma urbana così come gli oggetti d'arredo sono permessi dai nuovi ritrovati chimici. Ci si riferisce alla particolare proprietà di alcune sostanze che, sottoposte all'azione di agenti attivanti, sono in grado di mutare il proprio stato iniziale sotto forma di polveri e liquidi, diventando grandi volumi e solidificandosi per catalisi.



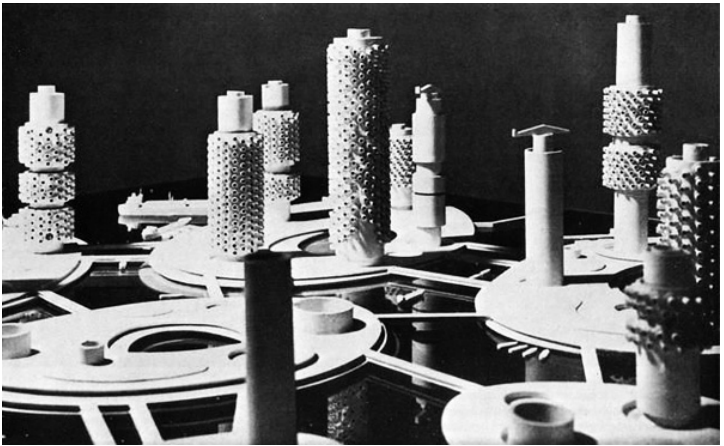
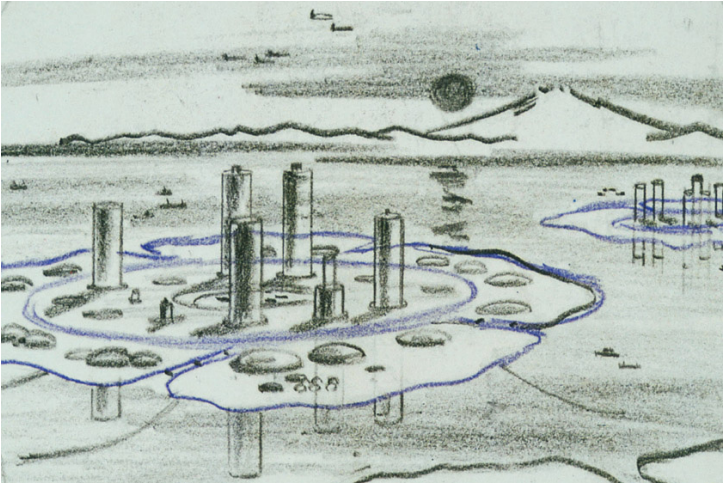
William Katavolos, City of Liquid Villas, fine anni '50

L' intento è di ridurre l' architettura ad un originario grado zero, cercando di eliminare le chiusure, le staticità e quel senso di monumentalità imperante nelle costruzioni dell' epoca. Vengono annientati i concetti di identità e di luogo a vantaggio di un' idea di manutenzione in grado di sostituire l' architettura stessa. Gli edifici si smaterializzano, la proverbiale fissità di tutte le parti di chiusura che dovrebbero comporlo viene meno. Tutti gli elementi orizzontali e di tamponamento dovevano essere transitori, mobili, intercambiabili.



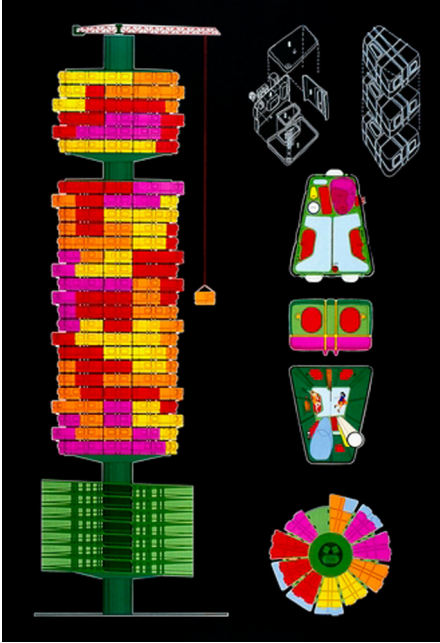
Cedric Price, Fun Palace, circa 1964.
Cedric Price, Canadian Centre for Architecture, Montreal, circa 1964

Il Giappone devastato dalle atomiche cerca una nuova architettura basata sul movimento. "Al contrario del passato, l'architettura contemporanea deve essere mutevole, mobile e capace di venire incontro alle cangianti esigenze dell'età contemporanea. Al fine di riflettere la dinamica realtà, non è necessaria una funzione statica e fissa, ma piuttosto una capace di seguire i cambiamenti metabolici. Dobbiamo smettere di pensare in termini di funzione e forma, e pensare invece in termini di spazio e funzione variabile.



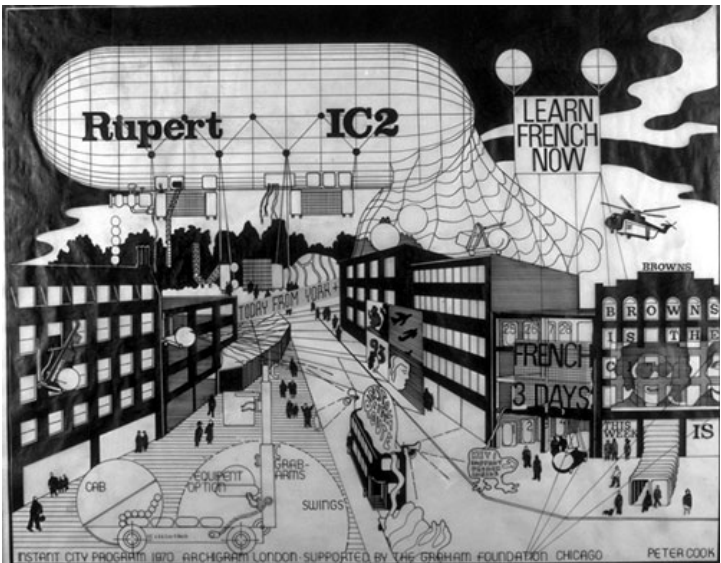
Kikutake, Marine City Plan, 1960
Kiyonori-Kikutake, Ocean City, 1962

Sia gli studi sulle città che sulle singole unità abitative sono accumulati dagli stessi intenti di indipendenza e movimento. Le abitazioni si spostano e si inseriscono all'interno dell'hardware cittadino dove la funzione è esclusivamente legata al movimento ospitando i collegamenti verticali tra le singole abitazioni. La città si predispone per il movimento, le tecnologie sono il mezzo per realizzare qualsiasi cosa.

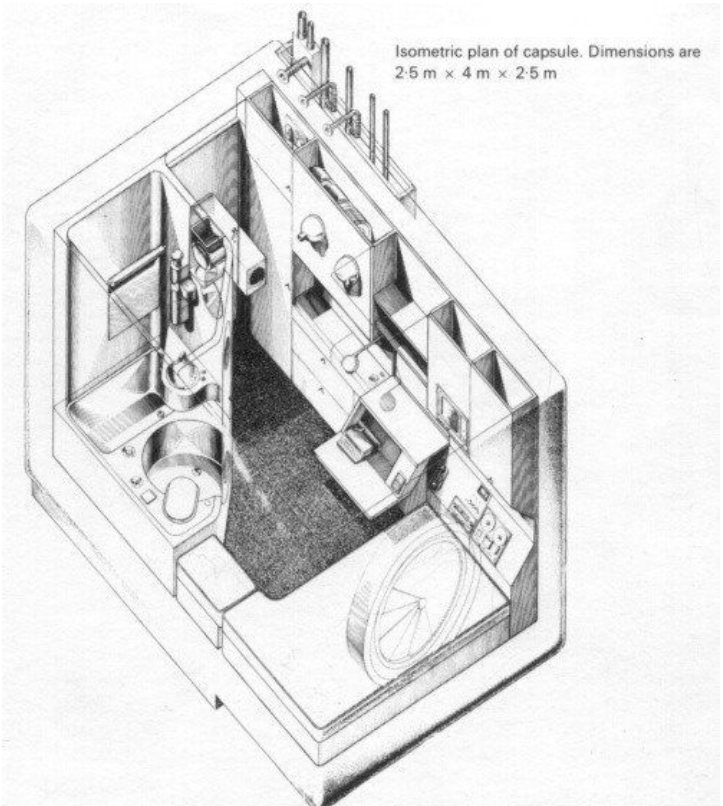


Warren Chalk, Taylor Woodrow ,Capsule Lower, 1964
 Michael Webb, Drive in House, 1966

La città subisce una metamorfosi. Si apre al suo interno e dal cielo vengono calate tutte le attrezzature e i macchinari per trasformare la città in un gigantesco luna-park. La città si muove grazie a camion o megadirigibili. La città avrebbe potuto essere creata dal nulla, o sovrapporsi alle strutture di una comunità già esistente. Parte dell'opera sarebbe stata svolta da robot in grado di "infiltrarsi" in ogni dove. Un edificio in disuso sarebbe stato usato come centrale operativa. I principali elementi di costruzione sarebbero state parti gonfiabili, o addirittura semplici tendoni. Di conseguenza la città istantanea avrebbe potuto essere smontata e ricreata altrove. "Il progetto partiva dall'idea di portare ovunque il dinamismo di una metropoli, anche in un villaggio. I componenti sarebbero stati schermi audiovisivi, proiettori televisivi, furgoni, gru e luci elettriche".

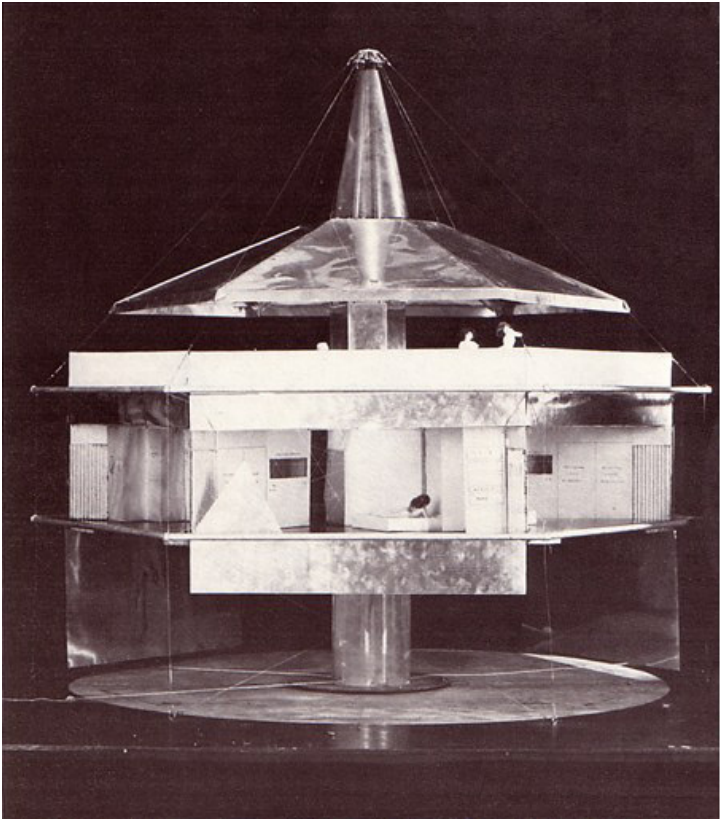


L'immagine della città del futuro. Capsule e residenze ad illimitata trasformabilità. La capsula o il container sono gli spazi per le masse liberate dalle convenzioni borghesi dopo la rivoluzione del '68. Software metabolici sospesi ad un hardware strutturale."le capsule sono l'architettura dell'homo movens.



Kisho Kurokawa, Nagakain Tower, 1972
Kisho Kurokawa, Nagakain Tower Unit, 1972

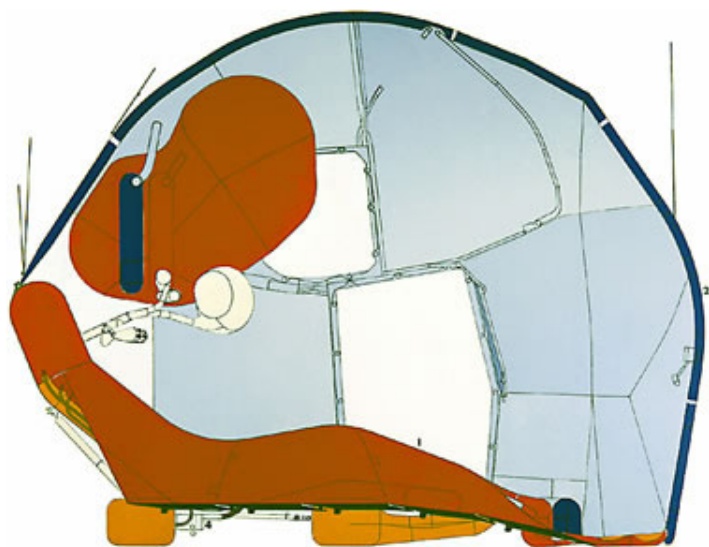
Le singole abitazioni devono essere leggere. Dymaxion = Dynamic-Max-imum, comune attitudine alla dinamicità e trasformabilità seguite da un alto standard qualitativo. Gli spazi minimi hanno una riproducibilità di massa grazie all' industrializzazione.



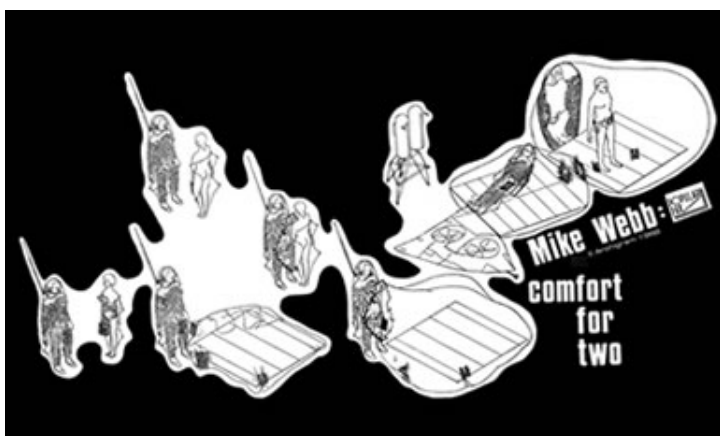
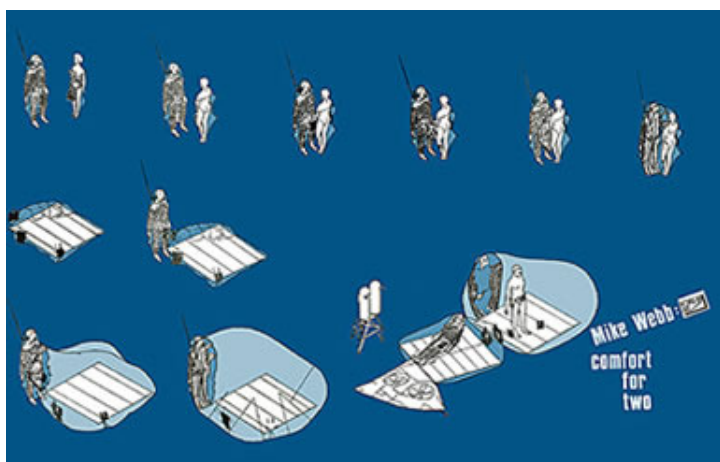
Buckminster Fuller, Dymaxion, USA 1928

Una nuova società basata sul nomadismo e sulla provvisorietà, dove l'estetica tecnologica e biomorfa sconvolge anche l'architettura e la vita. La provvisorietà dell'era post-atomica.
Sovvertimento dello statuto stesso dell'architettura.

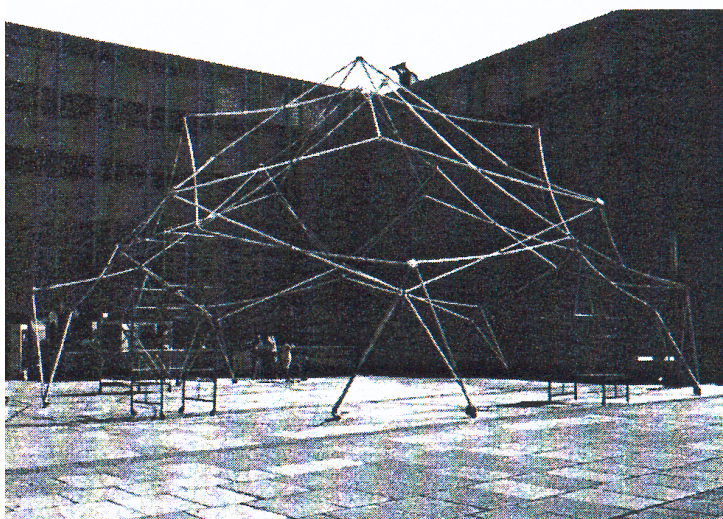
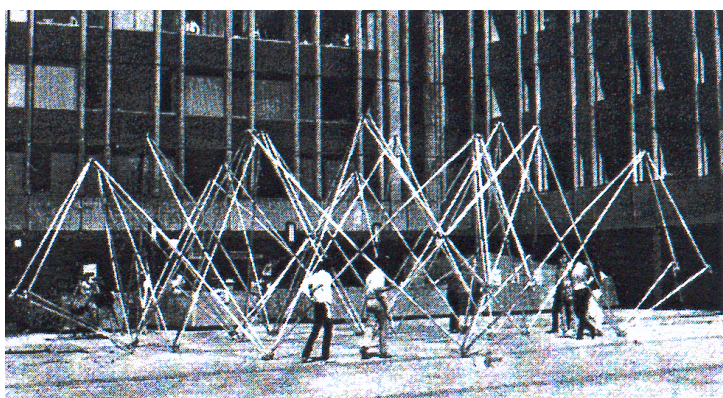
“Il Cushicle diventa il cammello del beduino. Un'invenzione che permette di trasportare la propria abitazione sulla propria schiena. Il massimo confort con il minimo sforzo. Il vivere è fatto di nomadismo e provvisorietà. L'unica salvezza dell'era post atomica.”



Il Suitaloon realizza la fusione totale tra l' habitat artificiale e il corpo umano e il superamento definitivo dei limiti dell' architettura (riproducibilità e scomponibilità)
Studia le infinite possibilità sensoriali del corpo.



L' esigenza di attrezzare spazi pubblici e privati per manifestazioni temporanee, trova nel 1969 una soluzione nella cupola pieghevole realizzata nel piazzale di un centro commerciale a Londra da Mikhail Mandrigin e sei suoi studenti. Un cilindro di 1,30 m di diametro e da 5,40 m di lunghezza, contiene nella fase di trasporto la struttura necessaria a realizzare una cupola di circa 15 m di diametro. L'apertura consiste nel dispiegamento di settanta pali di alluminio convergenti a gruppi in giunti sferici opportunamente disposti secondo una geometria poliedrica prestabilita

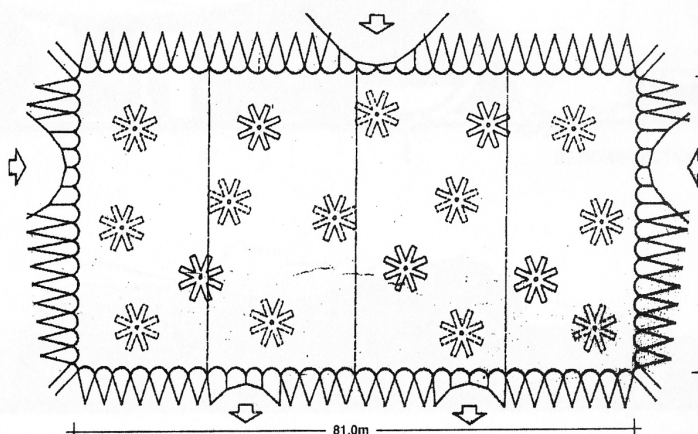


M. Mandrigin, Concerdesic Dome, Londra, 1969

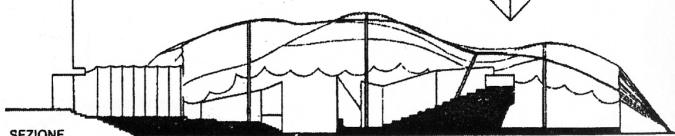
“Semplicità d' impianto e genialità tecnologica contraddistinguono la grande tenda per 1000 persone progettata dal Design Research Unit di Londra, con la partecipazione di Ove Arup e Frei Otto, realizzata per la British Petroleum nel 1975.”¹ Il principio strutturale è quello di una membrana a doppia curvatura ottenuta attraverso un gioco sapiente di puntoni e tiranti opportunamente dislocati. Un telone rettangolare opportunamente tirato si adagia su strutture ad ombrello. Dodici strutture premono dal basso e cinque tirano dall' alto verso il basso.



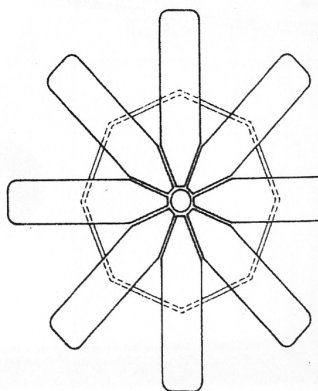
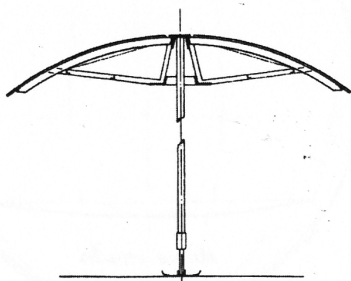
PROSPETTO NORD



PIANTA

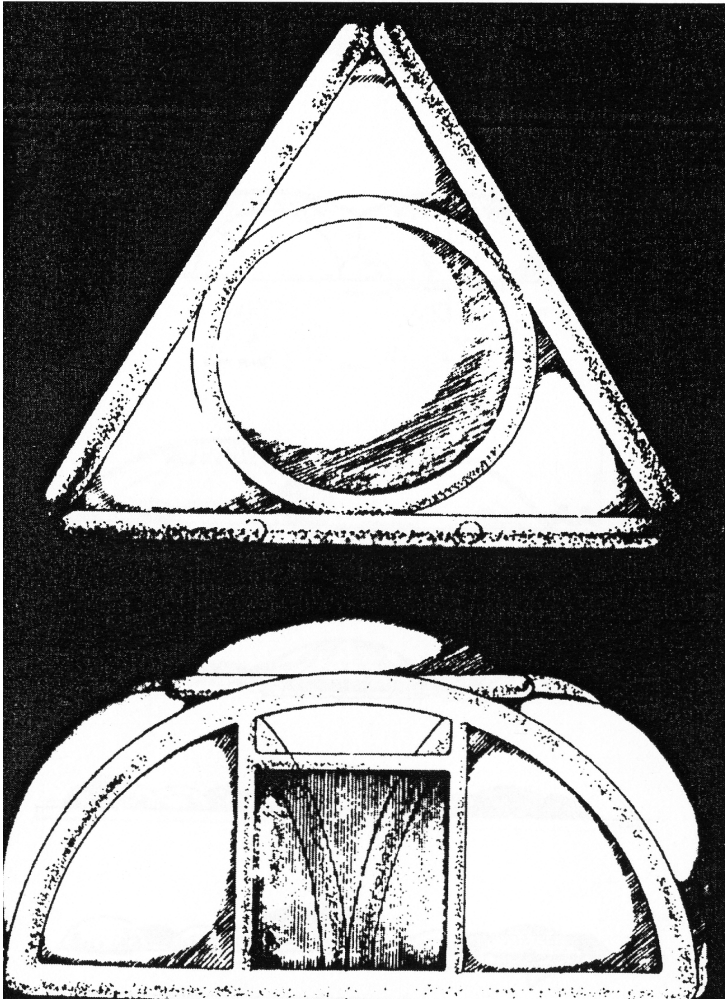
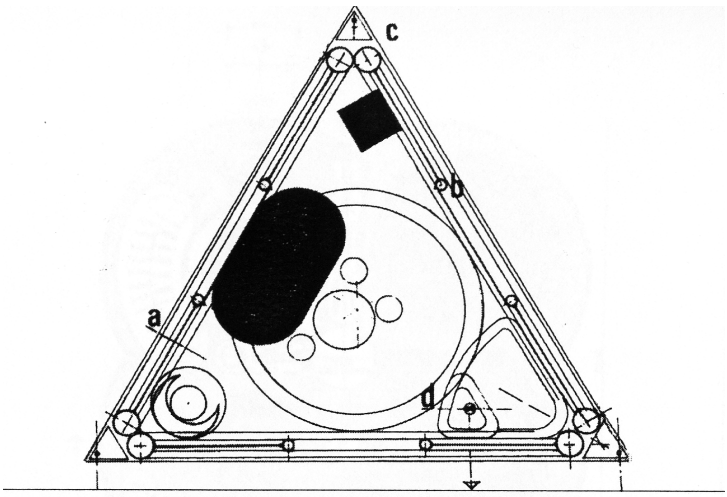


SEZIONE

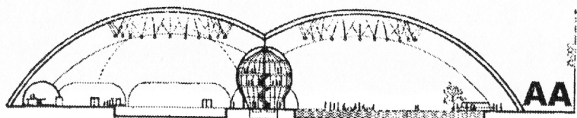
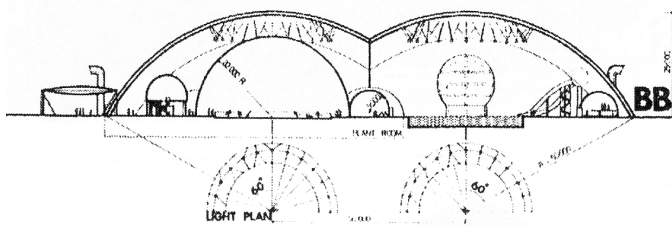
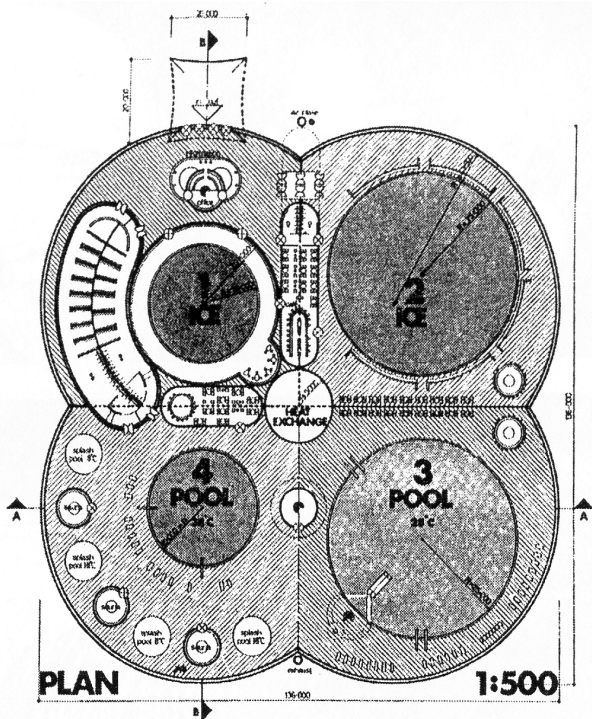


Alla fine degli anni 70 Bernard Quentin realizza per Zanotta con l'intervento di Plasteco, una cellula pneumatica abitabile per vacanze, campeggi o altro, con l'intento di voler superare la tenda tradizionale.

“L'ossatura portante si compone di una struttura gonfiabile costituita da tre archi tubolari pneumatici, a tutto sesto, raccordati alla sommità da un anello tubolare anch'esso pneumatico. La cellula ha una pianta triangolare equilatera di m. 7 di lato e raggiunge al centro un'altezza massima di m. 3,50. Ha il peso di appena due quintali e un ingombro minimo in fase di trasporto. L'arredo interno è interamente realizzato con elementi gonfiabili.”¹

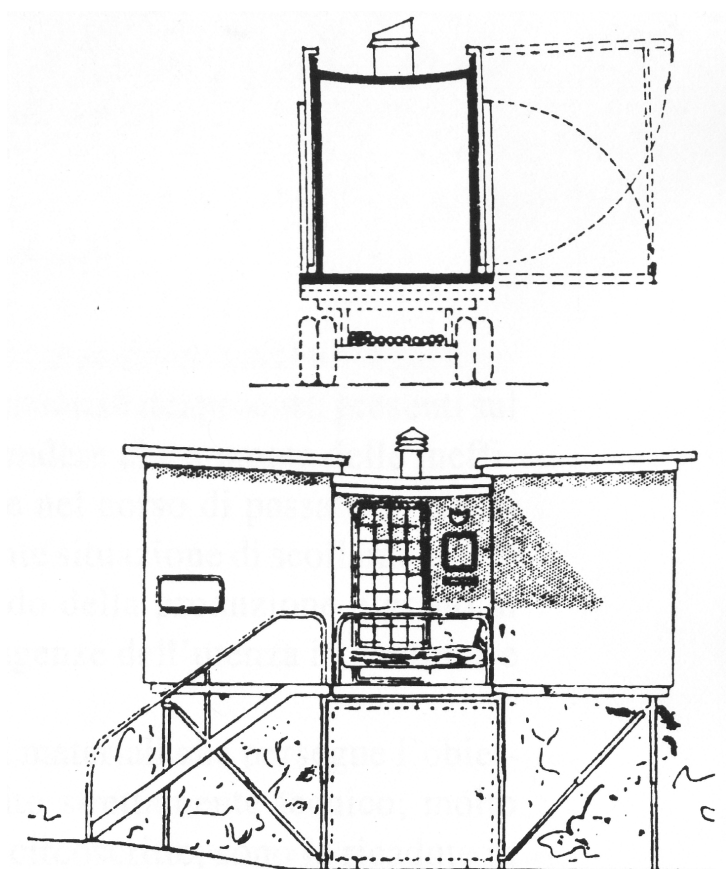


Negli anni 70 si sviluppano ricerche sulle tecnologie ad involucri multipli, denominati pluricellulari. È il caso degli studi di Yutaka Murata dove involucri pneumatici minori sono contenuti in involucri pneumatici maggiori a diversa pressione interna e a diversa consistenza della membrana allo scopo di consentire condizioni climatiche diverse all'interno di uno stesso sistema spaziale plurifunzionale. L'involucro esterno è realizzato con membrane in PVC e una rete collaborante di cavi metallici in tensione. Gli involucri più interni invece possono essere più leggeri e assumere forme più libere rispondenti alle funzioni che dovranno accogliere.

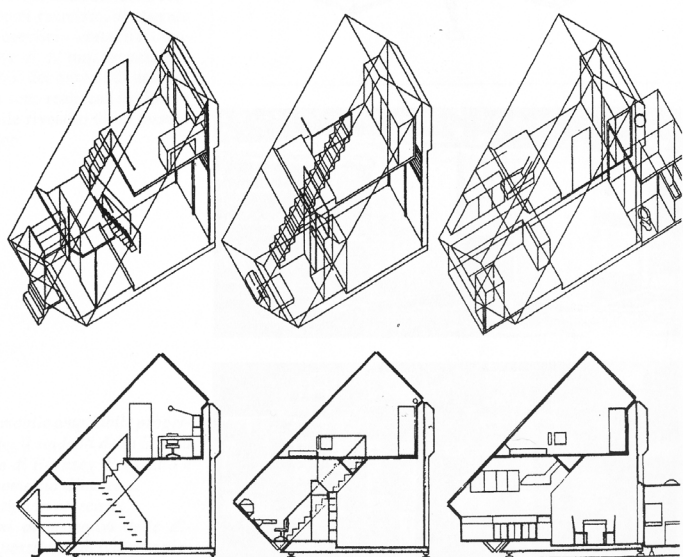
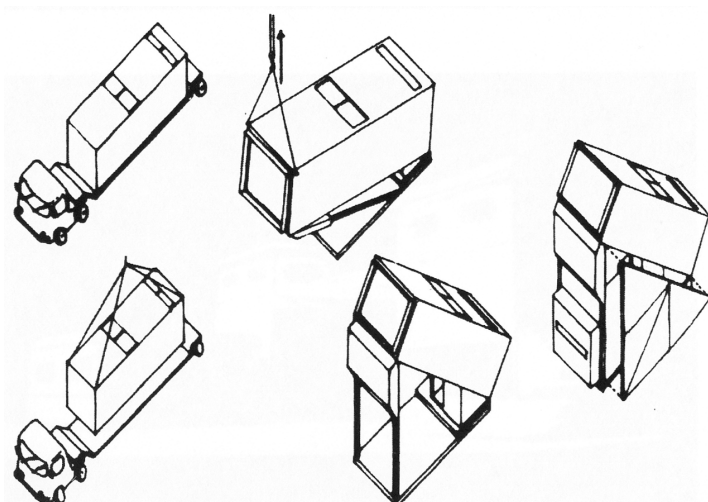


Yutaka Murata, Piccolo centro polivalente, Osaka metà anni 70

Nel 1945 in Francia J. Prouvè in collaborazione con Pierre Jeanneret proponeva per la prima volta l'idea del contenitore ampliabile col preciso obiettivo di ottimizzare l'indice di utilizzazione del volume trasportato. "Un contenitore scatolare trasportabile su ruote, di dimensioni compatibili con i regolamenti stradali vigenti, era predisposto a espandersi sia orizzontalmente moltiplicando il proprio volume col ribaltamento delle ante laterali, sia verticalmente con lo scorrimento su supporti telescopici adeguatamente congegnati. Con l'Emergency Housing si apriva un filone di ricerca che poneva alla base della progettazione un requisito innovativo: la correlazione fra la fase di trasporto e la fase di esercizio nella definizione del volume utile."¹



“L’innovazione tecnologica ha sempre segnato i momenti evolutivi dell’architettura con una differenza sostanziale, sostengono Kurokawa e Lagaya, tra passato e presente.” E’ “tecnica” la loro risposta all’ esigenza crescente di spazi abitativi individuali. Il prodotto “casa” deve essere facilmente trasportabile e altrettanto facilmente variabile nel proprio assetto spaziale e prestazionale. La risposta in chiave produttiva sta nella “containerizzazione” dell’ architettura. Un unità - armadio che con apposite cerniere consente una serie di ribaltamenti a catena, e sviluppa in esercizio un volume pari quasi al doppio si quello trasportato e una spazialità di qualità sorprendente.

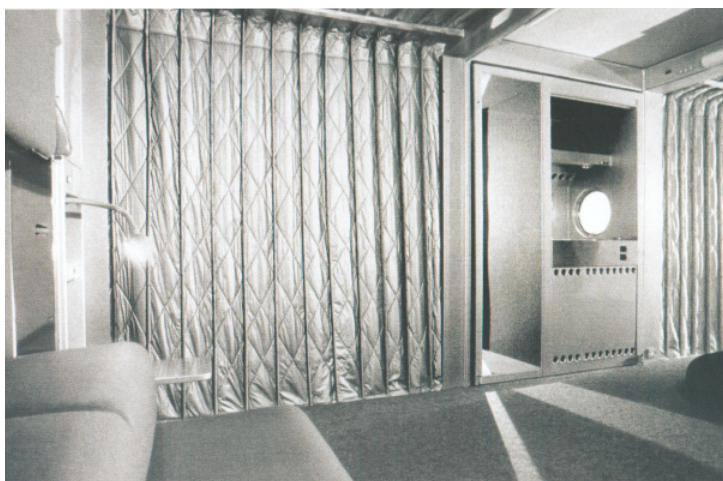


“Sin dalle premesse progettuali al di là del suo aspetto emergenziale, il prototipo di Zanuso dimostra un'attenzione agli effetti di moltiplicazione territoriale assenti in analoghe esperienze. L'estrema concretezza con cui affronta il tema della serialità fa sì che il tema dominante di questo progetto non sia l'abitazione singola, quanto quello del quartiere in situazioni limite, concepito per un'intera comunità e integrato in una rete.”¹ Nonostante si tratti di una sperimentazione legata all'oggetto vi è sempre la consapevolezza dell'inserimento in un contesto a più larga scala con un'attenzione estrema ai suoi effetti ambientali.



Marco Zanuso, Unità di emergenza per Fiat-Anic, 1972

Mobilità ed espandibilità, questi sono le due linee guida per la progettazione di questa casa mobile. L' area base di dieci metri quadri può espandersi fino a tre volte tanto. I muri sul lato lungo possono essere movimentati e spostati su binari, mentre quelli sui lati corti sono espandibili ed apribili per formare una veranda. Solo due persone bastano per movimentare gli spazi, senza l' ausilio di particolari equipaggiamenti. "Inoltre esso è ancora una volta concepito in relazione ad altre capsule...diversi moduli [possono] essere integrati in una struttura multipiano probabilmente in cemento armato. Un evidente segnale di una concezione comunitaria dell' abitare, forse il portato di una imprescindibile cultura urbana italiana."¹



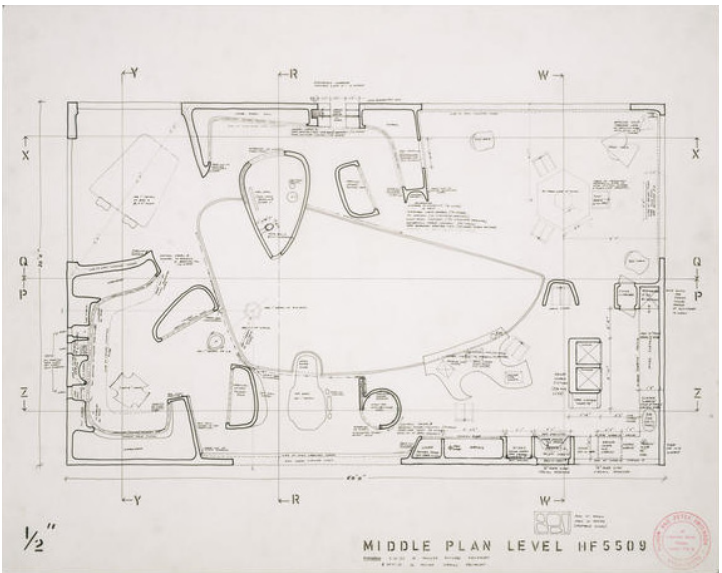
Alberto Rosselli, Isaho Hosoe, Mobile House, Italia, 1971- 1972

Quando nel 1968 la costruzione apparso in un villaggio di vacanze sui Pirenei apparso come se gli ufo avessero finalmente raggiunto la Terra. Anche questo progetto segue la scia dello sviluppo tecnologico e delle prime sperimentazioni spaziali. L' uomo che a breve andrà sulla luna può vivere in spazi non convenzionali molto più in sintonia con i nuovi mezzi in circolazione. Difatti questo futuristico spazio è costituito da sei moduli in fibra di vetro molto leggeri e facilissimi da trasportare. La modularità inoltre permette un facile montaggio ed aggregazione. I tre diversi colori tengono in considerazione anche la possibilità di inserire l' oggetto in contesti diversi nel pieno rispetto dell' ambiente circostante



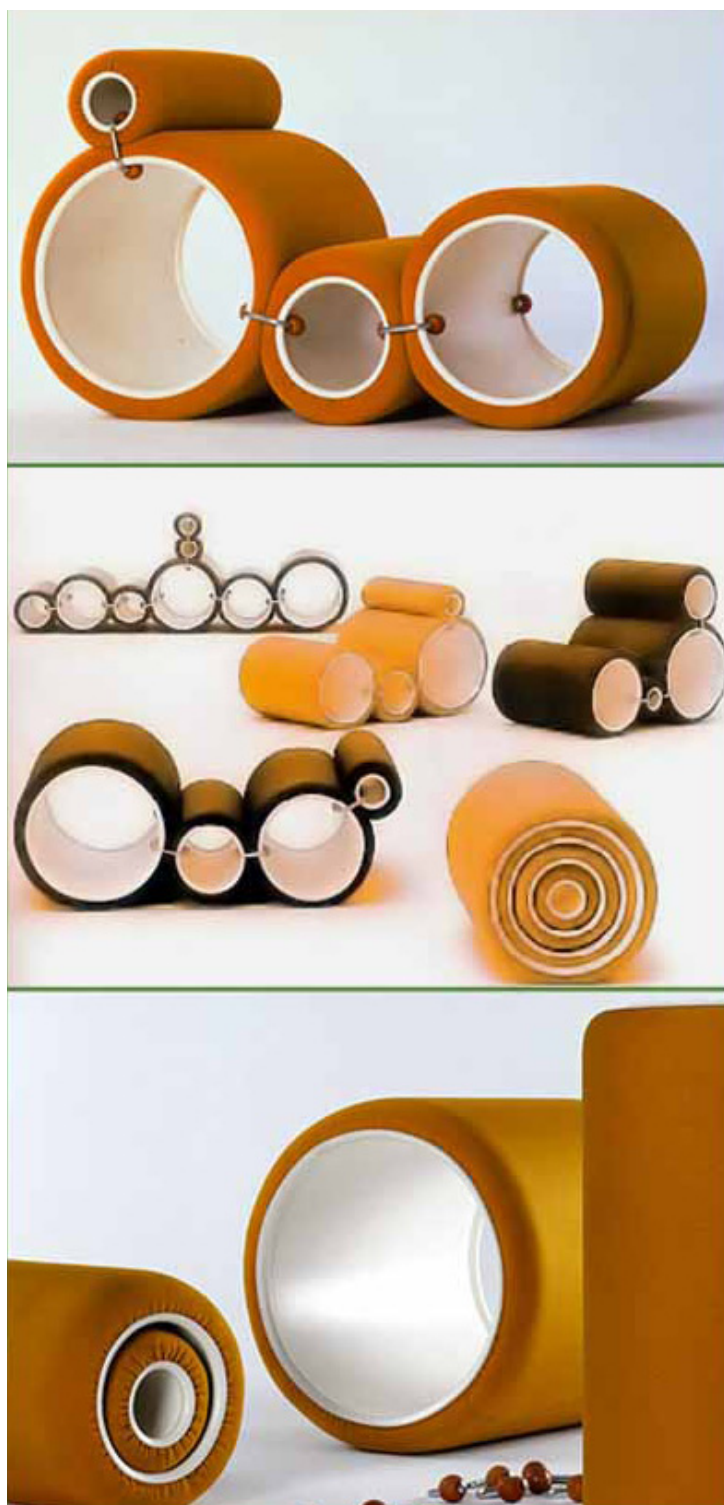
Jean Benjamin Maneval, Six- Shell- Bubble, Francia, 1963 - 1964

L'ambiente domestico è sempre più simile ad una macchina sia per l'articolazione degli spazi interni fatta di giunzioni facilmente sostituibili e pulibili, che per la fruibilità di accessori disponibili, quali il carrello mobile "che distribuiva favori come un robot benevolente"¹.



Allison e Peter Smithson, House of the Future, 1956

Anche l'arredo si muove in direzione delle infinite possibilità. Progetti volti a rendere superflui gli arredi convenzionali e combinarli per produrre una nuova forma di "equipaggiamento" capace di offrire il massimo comfort e la massima funzionalità.



Joe Colombo ,Tube Chair, 1970

“Nel 1990 le Galleries dell' Università del Massachusetts conferiscono all' artista Allen Wexer l'incarico di sviluppare uno spazio abitativo “ che avrebbe dovuto rappresentare in modo articolato le questioni che caratterizzano gli anni novanta”. La risposta di Wexer, la Crate House, è un ambiente vuoto, delimitato solo dalle pareti perimetrali, nel cui interno è collocato un cubo che, a sua volta, contiene quattro carrelli estraibili. Nel primo vi è la cucina, nel secondo il bagno, nel terzo l'unità soggiorno, nel quarto il letto. La struttura per unità mobili dipartentesi da un blocco centrale ricorda i closet abitabili preparati nel 1972 da Archizoom per la mostra (poi non realizzata) *The Natural Surface* e, soprattutto, la *Total Furnishing Unit* di Joe Colombo presentata nella mostra *The New Italian Landscape* organizzata al MoMA da Ambasz nello stesso anno. Ma, vi è, rispetto a quest' ultima, il cui intento era principalmente tecnologico, qualcosa di più. Vi è il bisogno di configurare per l'abitazione uno spazio aperto, minimale, non ingombro dagli oggetti di tutti i giorni che ci assalgono e ci opprimono. E vi è anche un bisogno di riduzione e di scelta del numero e delle forme stesse degli utensili; pena l'impossibilità a trovare posto all'interno dei carrelli che li contengono.”¹



Allen Wexer, Crate House, Massachusetts, 1990

Del 1936, e prodotto tuttora, l'esterno di questa futuristica (per il periodo di realizzazione) casa mobile fu ispirato dalla fusoliera dei primi aeromobili prodotti. Lo sviluppo economico e la costante ricerca in campo tecnologico hanno permesso la diffusione a grande scala di questo nuovo modo di vivere. Lo spazio interno poteva ospitare fino a quattro persone ed il suo funzionamento era predisposto per utilizzare l'energia elettrica. La più avveniristica scoperta di questo mezzo innovativo è sicuramente l'utilizzo dell'alluminio per la scocca esterna rendendo il tutto molto leggero e facile per il trasporto. L'immagine racconta del ciclista francese Latourneau che traina Airstream con la sua bicicletta.



Wallace Merle "Wally" Beam, Airstream Trailers, USA, 1936

Sulla scia della moda degli anni 60 Volkswagen produce questo mezzo innovativo, atto sia al trasporto di persone che di cose permettendo il soggiorno all'interno. Il mezzo era equipaggiato con una cucina, un letto e uno spazio apposito per la ventilazione dello spazio interno in caso di pioggia che avrebbe impedito di tenere i finestrini abbassati. Nel 1960 venne un mezzo molto popolare per le culture Hippies sia in Europa che negli Usa. Lo usarono migliaia di famiglie così come importanti gruppi musicali che contribuirono al suo successo. Un nuovo modo di vivere alla portata di tutti.



Volkswagen - Westfalia, Volkswagen- Transporter, Germania, 1960

Il designer italiano, utilizzando le metodologie progettuali di Le Corbusier, si riallaccia alla tradizione delle avanguardie di De Stijl e della Bauhaus.

Il progetto di Bellini si oppone a quella che era la tendenza in quegli anni di prediligere, nella progettazione delle auto, i parametri legati alla potenza, alla velocità ed alla opulenza delle carrozzerie a scapito dell'abitabilità interna.

Come nei progetti di altri designer ("auto Diamante" di Gio Ponti), anche Bellini predilige ampie vetrate per mettere in contatto i viaggiatori con l'ambiente esterno.

L'interno è pensato non solo per viaggiatori ma per agevolare la conversazione, per permettere lievi spostamenti e creare relazioni con l'ambiente esterno. Un progetto che mette al centro dell'attenzione l'uomo creando degli spazi di relazione in continuo movimento.



Mario Bellini, Kar - a - Sutra, alla mostra "Italy: the New Domestic Landscape", 1972

Un museo mobile che prima di altri è stato commissionato e realizzato per raggiungere le popolazioni povere delle periferie negli USA. Il nome celebra il famoso film di Sergio Leone "Il Buono, il Brutto e il Cattivo", ed è stato scelto poichè incarna l'anima duplice delle periferie, belle ed affascinanti da un lato ma anche pericolose e spesso malavitose dall'altro. Le due parti evidenti di cui è composto l'oggetto ben rappresentano le due anime. La parte mobile e la sua estensione rappresentano il "buono", mentre il "cattivo" è simboleggiato dall'edificio nero di testa. Entrambi gli spazi promuovono attività in modo particolare per la formazione di bambini ed il loro lavoro in gruppo.



Atelier van Lieshout, The good, the Bad and the Ugly, USA, 1998

La moltitudine rimane nomade e resiste alla territorializzazione, cerca un luogo dove riposarsi per poi partire. La moltitudine non abita l'architettura ma tratta lo spazio costruito come una seconda pelle temporanea, a malapena distinguibile dalle funzioni basilari del corpo.



Atelier van Lieshout, Bar Rectum, 2005
Atelier van Lieshout, Womb House, 2004

Il movimento permette l'incontro sociale. I luoghi del vivere contemporaneo vanno creati per essere vissuti e non contemplati. Tutti i progetti sono delle riformulazioni delle funzioni elementari e degli spazi della vita quotidiana. Lo spazio è in continuo mutamento e si presta a nuove trasformazioni nell'incontro con nuovi individui.



N55, Snail Shell System, 2001
N55, Floating Platform and Spaceframe, Copenhagen, 2003

Rucksack house è una “scatola” in ferro e legno di nove metri quadrati, alleggerita da aperture in plexiglas e assicurata da cavi d'acciaio. Progettata per essere “appesa” all'esterno, come un balcone. Può essere trasportata da un edificio a un altro e se traslochiamo possiamo portarla con noi. L'opera, a metà strada tra scultura e architettura, oltre ad ampliare lo spazio realmente abitabile di qualsiasi appartamento offre un nuovo punto di vista per vivere lo spazio all'interno della città e molto più a contatto con essa.

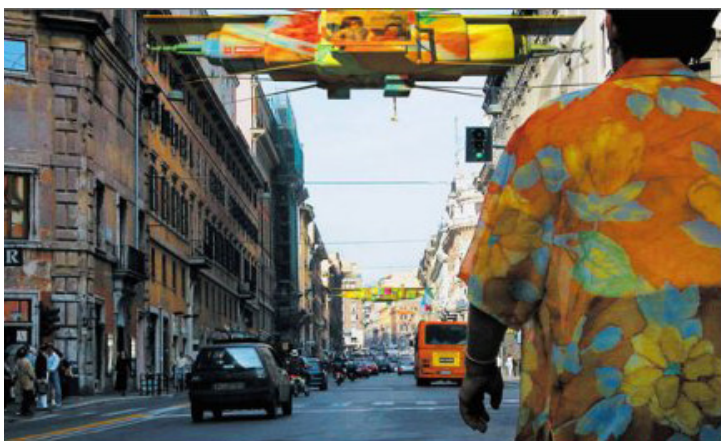


Stefan Eberstadt,, Rucksack House, Essen 2004,

P3 occupa territori urbani senza chiedere alcun tipo di permesso. Una volta arrivata a destinazione sarà P3 ad inserirsi tra due facciate parallele mediante la sua struttura costituita da una staffa idraulica, trovando così la stabilità. P3 utilizza dei sensori per trovare tutte le reti occorrenti al suo funzionamento domestico (acqua, telecomunicazioni, elettricità) attraversando un muro e inserendosi in un appartamento al piano vicino.

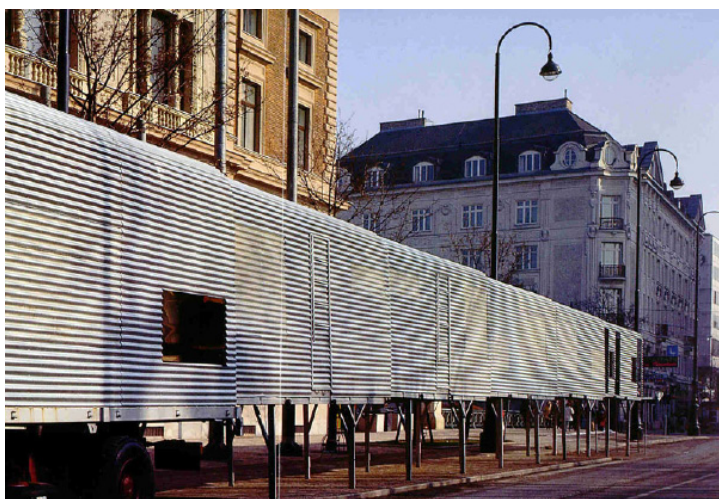
Struttura a ponte che può servire come balcone o terrazza per vivere al meglio la propria vita all'interno della città.

Blu-Me rappresenta una casa per vacanze portatile, dotata di un soggiorno, cucina con forno, lettino e TV. Attrezzata per avere una turbina ad acqua e una copertura in pannelli solari è facilmente trasportabile e permette a chiunque di godere della natura in modo responsabile.



Anton Markus Pasing, Blue-Me Portable Vacation Home For a Homely
Feel, 2008
Anton Markus Pasing, Parasite 3, 2007

Mobile Linear City, una casa telescopica, facilmente trasportabile, composta da sei pezzi che si possono aprire sino a raggiungere la lunghezza di cinquanta metri. Prerogative della casa la permeabilità all'ambiente esterno e, soprattutto, la completa libertà, Vito Acconci, è uno dei più rilevanti artisti della Body Art, che questa struttura permette al corpo non più costretto a vivere in uno spazio geograficamente determinato e dimensionalmente predefinito.



La campagna "Bed by night" per i bambini di strada di Hannover è stata lanciata nel 1996. Il rifugio di emergenza ora completato è composto da container marittimi ed è locato in un piccolo parco accanto a un ex bunker. "È stato possibile riutilizzare i container già esistenti, che sono stati riparati e integrati in un nuovo complesso a due piani, con moduli aggiuntivi. Un telaio in legno con copertura piana e lucernari è stato eretto e una struttura staticamente autonoma racchiude i contenitori vecchi diciannove anni."¹



Han Slawik, Bed by night, Hannover, 1996 - 2002

Per più di 30 anni l'architetto Steven Holl ha esplorato un approccio al design che rendesse le funzioni di muri, pavimenti e soffitti, membrane permeabili.

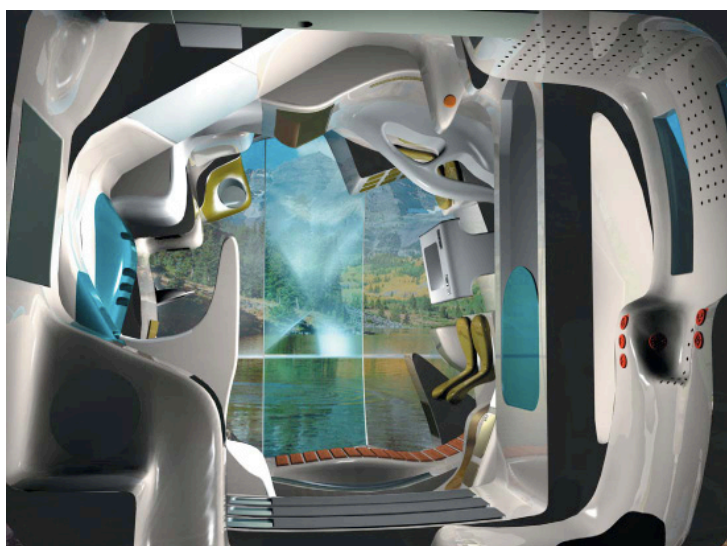
“Uno dei migliori esempi di questo concetto, che lui chiama porosità, è al facciata dello Storefront for Art and Architecture del 1993, una galleria in Kenmare Street, Lower Manhattan.

Lavorando con l'artista Vito Acconci, l'architetto Holl ha creato una facciata di cemento con 10 pannelli girevoli che vengono usati come porte, finestre, sedute, scaffali, in interminabili combinazioni.”¹



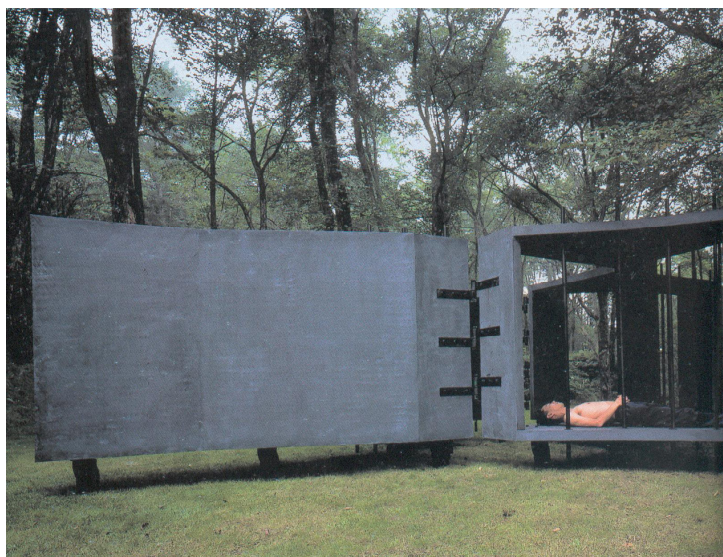
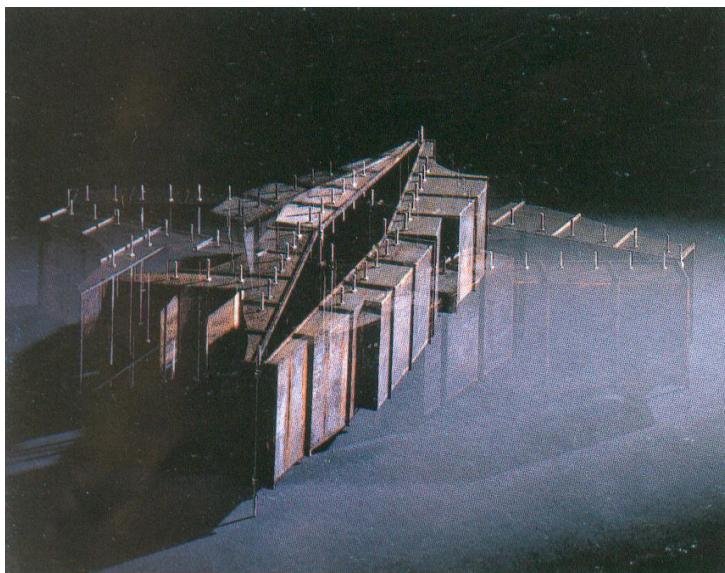
Steven Holl, Vito Acconci, Storefront for Art and Architecture, New York, 1993

TurnOn-urban sushi è la proposta del gruppo di architetti austriaci AllesWirdGut dell'anno 2000: una costruzione tonda, di tre metri di altezza, accoglie varie funzioni; gli abitanti possono scegliere liberamente fra tavolo, letto etc. effettuando una semplice rotazione.



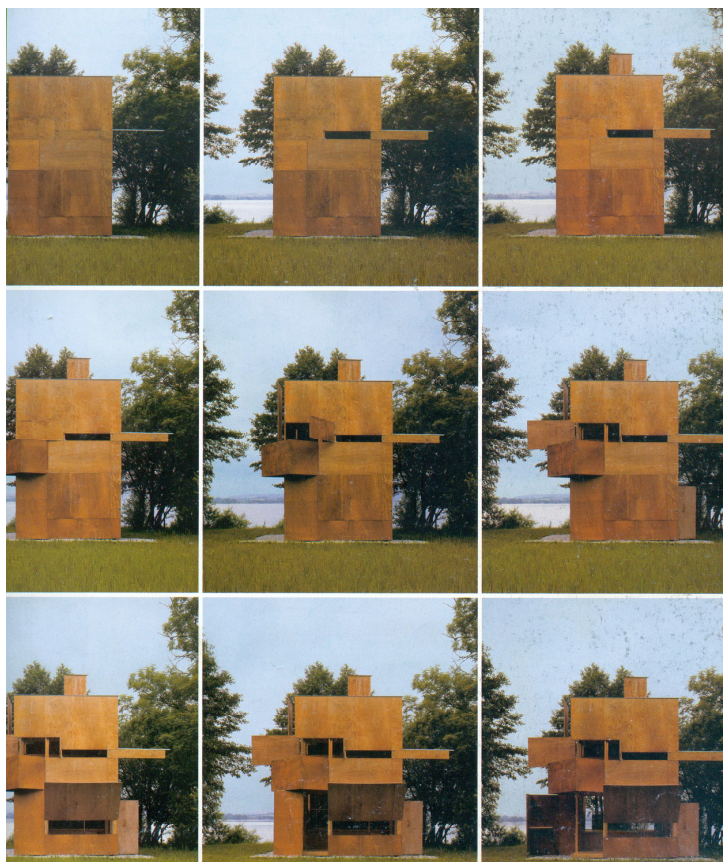
Questo piccolo padiglione è un sistema modulare in grado di assumere forme mutevoli. Installato in mezzo al parco del Museo d'arte moderna di Sezon, riesce a stabilire un dialogo tra paesaggio naturale e architettura grazie alle forme mutevoli che assume. Con le sue pareti curvilinee, la struttura suggerisce una serie di profondità diverse.

Quando è completamente chiusa delimita uno spazio vuoto e buio, mentre se viene aperta lo spazio vuoto si trasforma in un'apertura che incornicia l'intorno naturale. "Black Maria è un grande elemento divisorio che non suddivide lo spazio, ma sembra attrarlo verso di sé e al contempo irradiarlo verso l'esterno. In questa gamma di possibili configurazioni la struttura assume funzioni svariate: opera d'arte, piccolo rifugio, panchina coperta, cambio di punto di vista..."¹



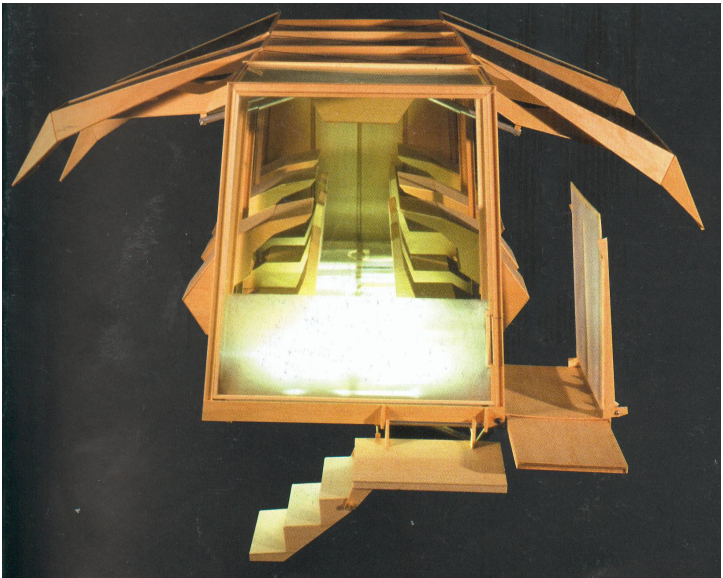
Black Maria, Hiroshi Nakao, Museo d' Arte Moderna Sezon, Karuizawa, 1994

“Lo strano appellativo di questo piccolo edificio, posto sulle rive del lago Mondsee, in Austria, può aiutare a spiegare le origini del suo progetto. Si tratta infatti dalla combinazione del nome distorto di una collina posta vicino al sito, chiamata Gucklhupf, e di quello di una tipica torta austriaca conosciuta come Gucklhupf. Entrambi derivano dai verbi gucken, che esprime l'azione di guardare qualcosa da uno speciale punto di osservazione, e hupfen, che significa saltare dall'alto verso il basso col desiderio di trovare un migliore punto di vista.”¹ Questo è un oggetto perennemente vivo in continua trasformazione anche una volta completato. In continua trasformazione anche per le funzioni che può ospitare e che a loro volta ben si adattano ad un volume così mutevole. L'interno accoglie un unico spazio a tripla altezza che può essere suddiviso in due ambienti sovrapposti. Quello superiore dà accesso alla copertura, attrezzata a terrazza, dalla quale si può godere una vista panoramica sulla vallata e sul lago.

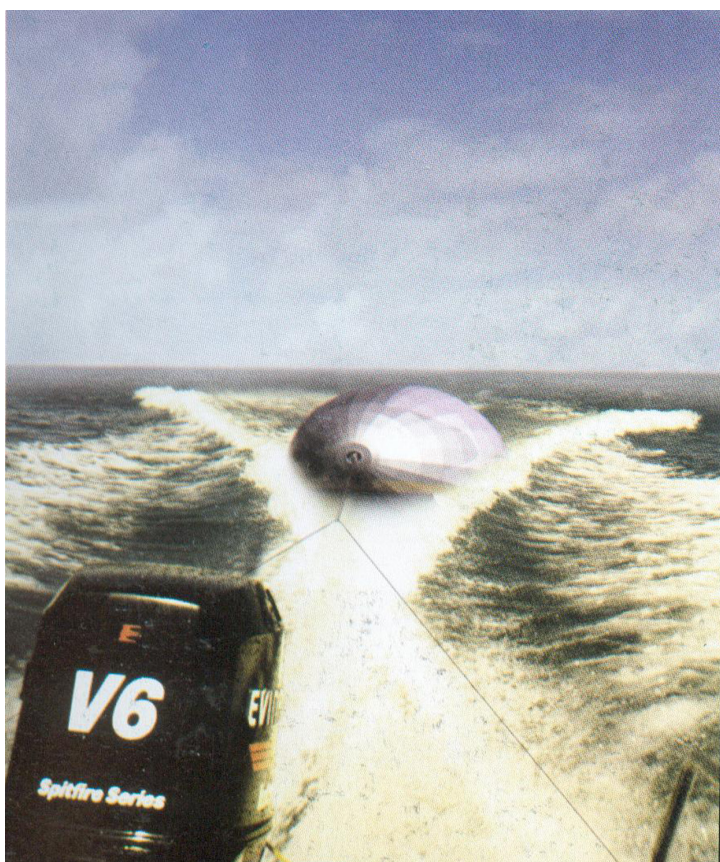


GucklHupf, Hans Peter Wornl, Mondsee, Austria, 1993

iMobile è una sorta di punto d' approdo errante con un accesso permanente alle reti della comunicazione globale, che può essere utilizzato anche come vetrina dei più avanzati sistemi informatici. "Evoluzione del concetto di impresa mobile e dinamica, questo ufficio in costante evoluzione è pensato per far fronte a qualsiasi cambiamento aziendale, sia esso la crescita o la contrazione del volume d' affari o persino l' eventuale trasformazione dell' oggetto sociale. iMobile è flessibile e versatile, si adatta a qualsiasi tipo di contesto ambientale, e per questo destinato ad essere salutato con favore da un mondo del lavoro sempre più improntato sulla mobilità. Autosufficiente e trasportabile ovunque, iMobile rappresenta l' interpretazione tecnologica sugli studi delle città del futuro."¹



L'alta densità abitativa, il desiderio di muoversi e la mancanza di terreno edificabile sono questioni che minano alla radice il concetto di abitazione fissa. Così nasce isola galleggiante, un piccolo rifugio che può essere ancorato ovunque si desideri. Una parte della struttura, in fibra di carbonio può essere aperta, assolvendo ad una funzione stabilizzatrice e fungendo al contempo da patio coperto. Gli arredi si gonfiano non appena la parte superiore della capsula viene aperta facendo sì che una piccola isola si dispieghi nell'intorno e si riempia d'aria grazie ad un generatore. Si crea così un paesaggio artificiale che una volta richiuso risulta essere facilmente trasportabile.

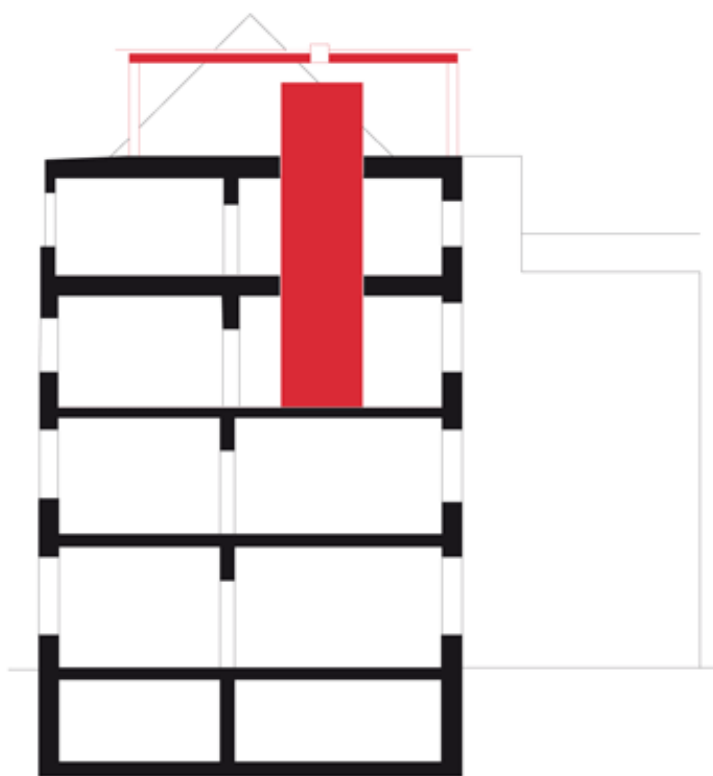


La "casa-cassetto" di Götz Stöckmann e Gabriela Seifert si muove in tempo reale. Qui, un piano terra può essere estratto, con l'ausilio di un motore elettrico, per tre metri sotto forma di spazio mobile. La delimitazione con un soffitto si dissolve per così dire in una bolla d'aria e gli abitanti si ritrovano sotto il cielo aperto.



Götz Stöckmann e Gabriela Seifert, Living Room, Gelnhausen, 2004

“Uno spazio polifunzionale creato inserendo un volume prefabbricato all'interno di un edificio in stile guglielmino nel quartiere Ehrenfel in Colonia.” Il nuovo volume in legno si sviluppa su tre livelli. L'interazione tra il nuovo e il vecchio edificio crea dei legami di interconnessione aprendosi in una generosa vetrata al piano superiore. Dal punto di vista statico il nuovo volume è indipendente dal resto della struttura in modo da non poggiare direttamente sui vecchi pavimenti in legno dell'edificio. I pannelli in legno del nuovo corpo sono stati trattati prima dell'installazione con olio incolore e la cavità nel quale è stato inserito il nuovo volume è stata verniciata di arancione brillante. L'innesto si inserisce perfettamente all'interno della vecchia casa in stile creando una serie di nuovi spazi e di nuove fruizioni domestiche.



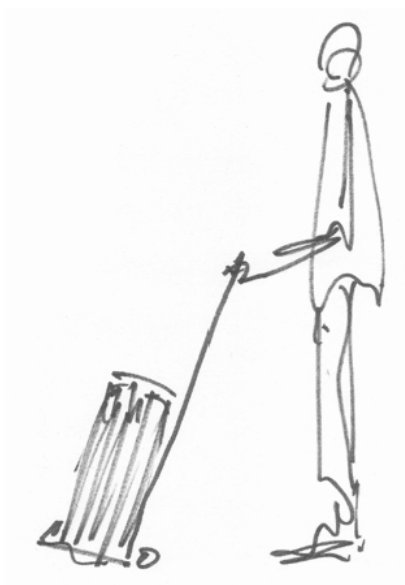
Per quanto possa apparire enigmatico, questo volume riesce a stabilire un intimo dialogo con il contesto in cui è inserito. Come affermano i suoi progettisti, Duimdrop è frutto di una scommessa, di “creare in Olanda un nuovo Mc Donald del rinnovamento sociale”.¹

Il cubo, la più elementare forma geometrica viene interpretato come centro distribuzione prestito giocattoli per i bambini delle comunità locali. Questi hanno un età compresa tra i quattro e gli undici anni e sono per lo più figli di immigrati. Si tratta di ambienti economici dove per le famiglie l'acquisto di giocattoli passa in secondo piano e di certo non costituisce una priorità. Duimdrop nasce per rendere meno penosa questa situazione e per creare uno spazio di gioco controllato. In orari stabiliti è presente una persona che gestisce il prestito giocattoli e i più gettonati vengono prestati in cambio di soldi Duimdrop, che è possibile guadagnare svolgendo alcuni lavoretti nel quartiere. In questo modo oltre a soddisfare esigenze ricreative, riesce a migliorare i rapporti e le relazioni tra vicini. La forma, assolutamente neutra, permette l'adattamento a qualsiasi contesto e la facile trasportabilità.



Duimdrop, Joost Glissenaar + Klaas van der Molen, Bar, Holland, 2002

Al nomadismo contemporaneo e al concetto di vivere per il mondo si ispirano le proposte del libanese Pascal Tarabay e della sua collaboratrice colombiana Catalina Tobon, che hanno presentato il progetto Homes, una casa portatile racchiusa in una piccola borsa, che all'occorrenza si apre e si trasforma in un tappeto super attrezzato, con tutto il necessario per vivere in una stanza: l'area pranzo, la zona per la lettura, il porta CD ed una scatola segreta per riporre gli oggetti personali. I due designers hanno creato anche un vero e proprio kit per il nomade, composto da una barra cablata per organizzare una cucina trasportabile, completa di frigorifero-shopper e di secchiello lavastoviglie; i vari pezzi si ricaricano quando vengono appesi.



Pascal Tarabay, Catalina Tobon, Homes, Salone del mobile, Parigi, 2001

Bubble è un spazio abitativo indipendente, nomade. Un meccanismo di dimora flessibile che consente agli occupanti di dare una risposta a situazioni poste in tempi diversi. La bolla comprende un kit di base per soggiorni fino a due giorni, e accessori vari che integrano le esigenze di lunghi soggiorni. "Potrebbe essere sia una casa di proprietà di quella persona, in modo che possa essere spostata con qualsiasi mezzo (anche per via aerea), o una parte di un sistema di abitazioni mobili messo a disposizione dei cittadini in ogni città."¹



Raumlaboberlin è un gruppo di creativi che lavora con l'ambiente urbano. Lavorano per rendere la città un laboratorio per spazi temporanei.

L'architettura diventa una speciale esperienza e il luogo ideale per intraprendere azioni multisensoriali. Lo spazio pubblico diventa una grande bolla di sapone, con la sua superficie si inserisce o si poggia nel contesto esistente creando esperienze diverse. Il contesto è sempre presente sia dentro che fuori lo spazio creato dalle installazioni. La bolla distorce la realtà e la percezione usuale dello spazio. Si crea così un nuovo ambiente ibrido in relazione osmotica tra spazio pubblico e spazio privato.

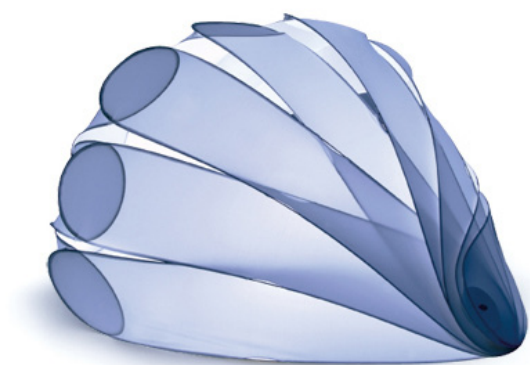
Ogni tipo di contesto è adatto a creare uno spazio urbano diverso, di sensazioni.



Raumlaborberlin, Sound Experience Design, Berlino 2008
Raumlaborberlin, Glow, Olanda 2008

Piilo è un nuovo modo di vivere. L'oggetto è disegnato per una funzione privata e intima. Può essere usato a casa, in strada o in ufficio. Piilo è creato per una nuova cultura nomade che costituisce il nuovo ambiente abitativo. Piilo incoraggia la personale spontaneità e flessibilità.

Piilo è una microarchitettura creata dal designer polacco Markus Michalski e realizzata in fibra di carbonio e tessuto elastico



Il giovane designer basco Martín Ruiz de Azúa ha creato la “Casa Basica”, un oggetto misterioso realizzato in poliestere metallico resistentissimo, che ripiegato su se stesso si può tenere in tasca, e gonfiato con l’aria o con il calore corporeo, si trasforma in un etereo rifugio di 2x2x2 metri. Reversibile, ha un lato argentato che protegge dal caldo ed uno dorato come barriera contro il freddo. Ideale per le situazioni di estrema emergenza.



“Ogni volta che viaggiavo in aereo, mi chiedevo come sarebbe stato vivere all'interno di una delle nubi che vedevo fuori dal finestrino. E' da qui che nasce l'idea per il Cloud camera portatile gonfiabile. Ho cominciato a fare una ricerca sulla nuvola cumulus, che sono le nubi del tempo felice. In mattinata l'umidità si alza in cielo formando ammassi di nubi cumuliformi; verso la sera si dissolvono e scompaiono. Questo è esattamente come vorrei la mia stanza per lavorare. Quando si arriva in ufficio la mattina, si gonfia la stanza, e quando torni a casa per la sera la si sgonfia e scompare.”¹



Lo sperimentalismo del Vito Acconci studio porta all'elaborazione di Umbruffla, una speciale protezione contro la pioggia, molto comoda per camminare all'interno della città eliminando così la scomodità di portare un ombrello tradizionale. Umbruffla può essere chiuso e aperto con estrema facilità. Crea uno spazio semiprivato in quanto la superficie esterna è ricoperta da una patina specchiante in modo da riflettere la città che ci circonda. Lo spazio interno può ospitare comodamente anche due persone diventando sia riparo condiviso che spazio autonomo in movimento

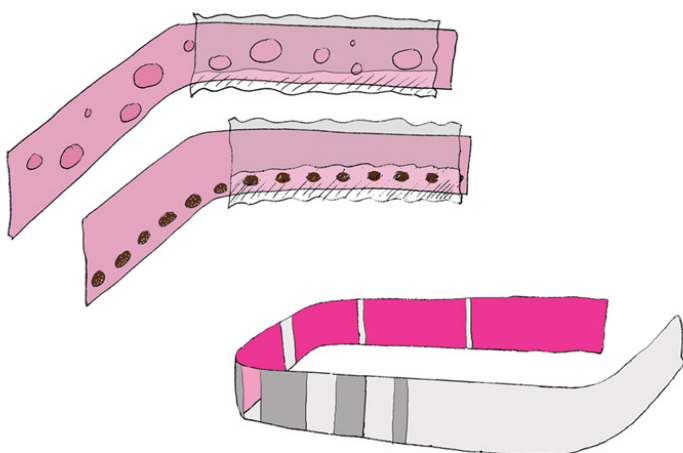


“Il mio approccio ad un progetto e la rivisitazione di un'area pubblica servono a dare nuovi impulsi allo spazio urbano. Cerco di ridare nuova vita, ridefinire e caratterizzare il luogo da riorganizzare senza intaccarne l'autenticità con l'uso di forme eccessivamente dominanti. Desidero creare un nuovo spazio mantenendo al contempo inalterate le peculiarità che lo contraddistinguono. L'ampiezza degli spazi pubblici offre l'opportunità di lavorare in modo altamente concettuale; senza vincoli istituzionali, le condizioni della natura, lo spazio, la gente e l'ambiente circostante posso essere riflessi e tradotti in idea artistica. Perciò, le mie proposte possono essere considerate sistemi modulari che permettono a futuri progetti di condividere ed evidenziare il proprio carattere olistico, andando contro qualsiasi atteggiamento solipsistico.”¹



Jeppe Hein, Appearing Room, Villa Manin, Passirano 2004
Jeppe Hein, Appearing Room, London's SouthBank, Londra 2007

“Superfici molli” come le tende animano gli interni di Petra Blaisse. Spazi che si creano e si smaterializzano con velocità, sfruttando la superficie tessile come filtro tra due spazi. Spesso un dentro ed un fuori. Superficie trattata anche come filtro per la luce naturale, in modo da creare sapienti giochi di luce. E' un progetto che interessa la luce e la media negli interni. Spazi e luci in movimento per creare scenari di interni sempre differenti



Petra Bleisse, Villa Ledfaald, Ledfaald, 2004

4_3_LUCI IN MOVIMENTO

Come il suono anche la luce si modifica all'interno delle città. Costantemente e inesorabilmente con il percorso solare di conseguenza la quantità di irraggiamento terrestre. Il sole modifica la luce e le ombre che si proiettano sul suolo urbano, sugli edifici, sulle persone. La luce crea dei strani giochi di riflessi, imprevedibili quando incontra materiali riflettenti; una finestra aperta, uno specchietto di un motorino. La luce gioca con il suolo urbano e con gli elementi della città. Mai fissa crea scenari sempre diversi. Dipende dall'ora del giorno ma anche dall'inclinazione del sole rispetto allo Zenith variabile in base al mese dell'anno. Anche la quantità di luce diurna cambia in base all'alternarsi delle stagioni, modificando di conseguenza la possibilità di fruire determinati spazi che durante la stagione estiva vengono utilizzati fino a tarda sera. Poi la luce artificiale, che modifica gli scenari, che con i suoi colori non è solo comunicativa ma anche e soprattutto esperienziale. Ci ricordiamo di una particolare insegna perché ci ha colpito per il suo tono luminescente, per il suo colore intenso. La luce e il colore, così come i riflessi che si possono verificare modificano lo spazio urbano e la percezione che l'uomo ha su di esso. Modificano anche le relazioni tra le persone e a seconda del tipo di luce che ci colpisce. Una luce artificiale o naturale colorata di rosso ci suggerisce un tipo di relazione diverso rispetto alla stessa nella tonalità del blu. Molto spesso la luce si fa portatrice di messaggi profondi e di possibili relazioni con i contesti urbani. Nei progetti analizzati vengono messi in risalto progetti che utilizzano la luce, sia essa naturale che artificiale, come materia plastica. Comunicativa di esperienza, di possibili relazioni. Interpretazione a volte di contesti urbani specifici e di momenti della vita collettiva che riguardano ogni cittadino. La luce e la città legate quindi da un imprescindibile rapporto che crea spazi ed emozioni. Molti artisti si sono misurati con il tema della luce, spesso artificiale. Alcune opere proposte sono tratte difatti dall'evento "Luci d'artista" che avviene dal 1998 tutti gli anni nella città di Torino, e da qualche tempo anche a Salerno. L'indagine sugli effetti del colore sull'uomo non può tuttavia prescindere dall'analizzare anche alcuni artisti di arte cinetica che hanno studiato la reazione della retina a determinati colori.

Ma la luce è anche gioco di immagini che utilizzandola come mezzo si riflettono dandoci uno sfalsamento percettivo della realtà a volte. L'immagine riflessa è come la fotografia oggi un mezzo per riprodurre delle immagini che spesso poco hanno a che fare con la realtà. Lo specchio non fa altro che amplificare il movimento degli individui o creare delle relazioni inaspettate tra di essi. L'immagine di città più individuo si può sovrapporre a quella di altri passanti che nello stesso momento stanno percorrendo uno spazio. Tutte le immagini ci vengono poi restituite su un'unica superficie materialmente bidimensionale, ma tridimensionale negli effetti. Come la fotografia, lo specchio può venire utilizzato per riprodurre un'immagine soggettiva della realtà favorendo così un rapporto con la "quarta dimensione".

Gli skyspaces sono sempre dei tagli posti al di sopra della linea d'orizzonte, "con aperture sul soffitto e sul tetto, intervengono sulla relazione tra spazio interno e spazio esterno facendo scendere la porzione di cielo fino a livello del soffitto." (James Turrell).

In questo caso la superficie del cielo è in continuo mutamento. Le aperture dipendono dalle dimensioni delle stanze e dal quantitativo di luce presente.

Gli skyspace offrono una grande quantità di esperienze con il passare del giorno verso sera dove la luce crepuscolare ti impedisce quasi di guardare il cielo, e poi verso notte, dove a seconda della presenza di un'illuminazione interna o meno posso guardare le stelle del cielo oppure fissare, come in una grande città, l'immensità inanimata di una immensa tela monocroma.



James Turrell, Space That Sees, NY, 1992

La piazza del Sole di Bellinzona progettata da Livio Vacchini (1991-1998), com'è cosa comune in moltissime piazze, è un vuoto assoluto, senza fontana, né monumento equestre, né pozzo al centro, né tanto meno un ombroso albero. È un vuoto di forma quadrata (di 60 metri di lato) contrappuntato ai vertici da quattro volumi di cemento a vista -astratti nella loro asciutta, quasi scultorea, definizione geometrica- che corrispondono a dei corpi scala per accedere al parcheggio sottostante e, contemporaneamente, a dei canali di aerazione. Al centro, dunque, una pavimentazione in cemento e graniglia rosata con inserti di blocchi squadri (di 43x43 centimetri) di granito grigio a formare un disegno libero che si avvicina a quello di un grande tappeto moderno. Ed è questo insieme di elementi, pur tra loro distinti -le presenze volumetriche dei quattro blocchi cementizi e il piano decorato al centro e, poi, naturalmente le case, le mura medioevali e il grande roccione sovrastato dal castello- a costituire l'essenza del luogo che avvolge e induce chi passa a rallentare, a sostare, a sedersi lungo i bordi e a lasciarsi prendere da quell'insieme apparentemente sordinato di presenze che "quel vuoto" ha il potere trattenere magicamente unite, conferendo ad esse un inesplicabile senso

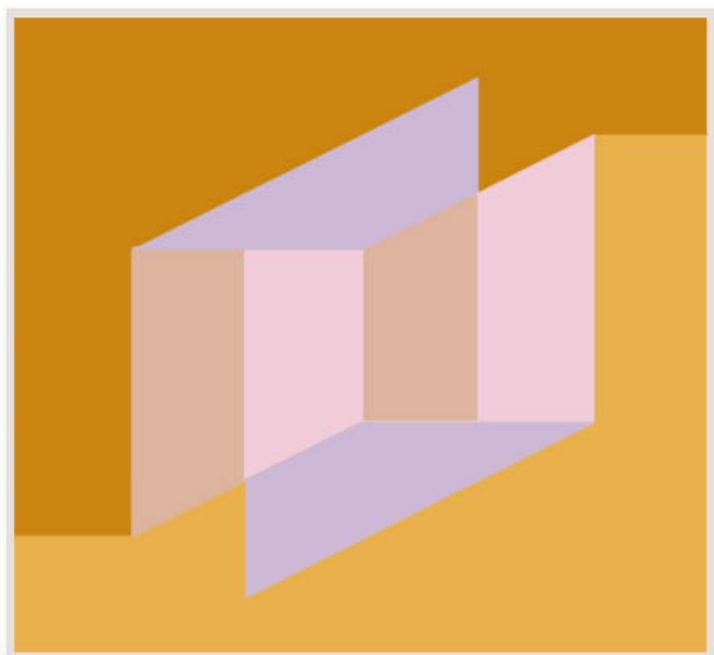


Livio Vacchini, Piazza del sole, Bellinzona, 1996-1998

4_3_1 COLORI IN MOVIMENTO

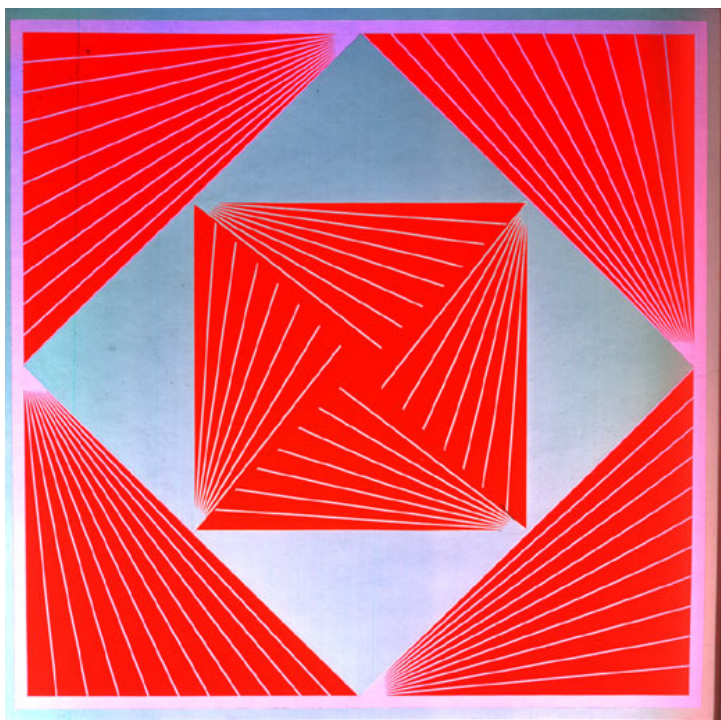
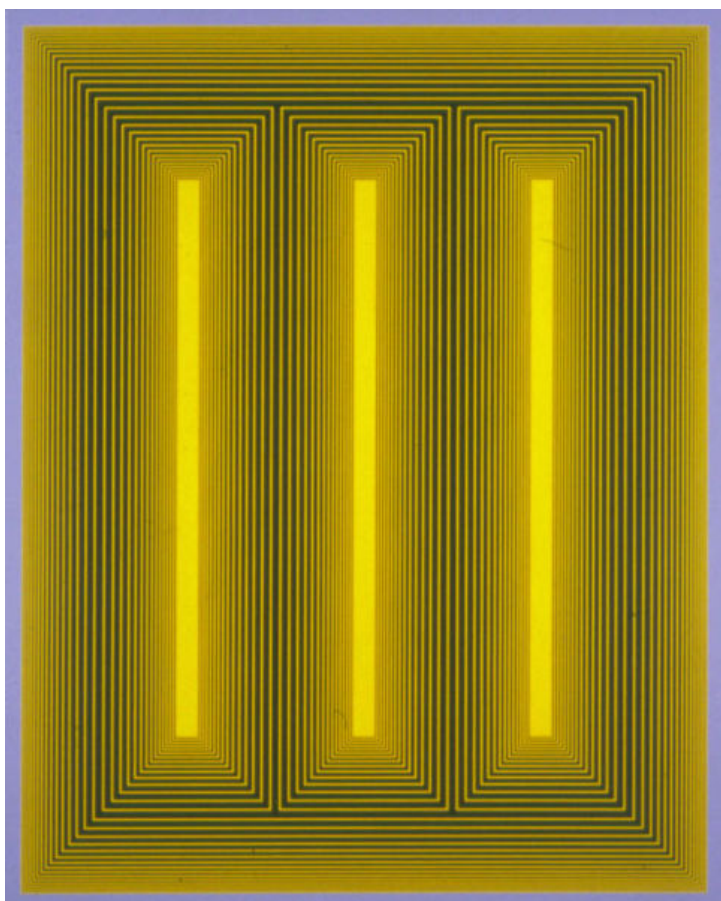
Le opere di Albers cercano di sovvertire il carattere statico della pittura per mettere in evidenza l'instabilità delle forme; per fare questo ripete modelli geometrici astratti, facendo uso quasi esclusivamente dei colori primari.

Le sue creazioni di questo periodo includono stampe, progetti di mobili, lavori in metallo, ma soprattutto collage di vetro colorato che permettono continue variazioni di luce.



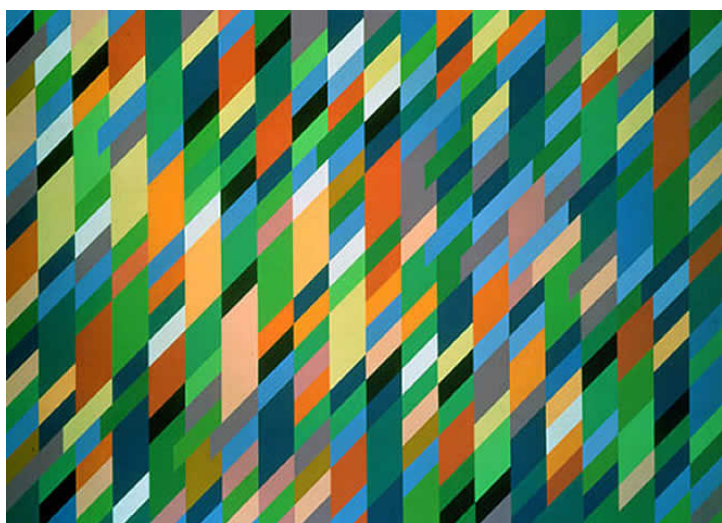
Josef Albers, Homage to the Square, 1962
Josef Albers, Never Before f, 1976

Considerato una grande forza nel movimento Op Art, Anuszkiewicz studia i cambiamenti ottici che si verificano quando a colori diversi ad alta intensità vengono applicate le stesse configurazioni geometriche. La maggior parte del suo lavoro comprende ricerche visive sugli effetti dell'uso del colore utilizzando per la maggior parte forme quadrate simili al lavoro del suo mentore Josef Albers. Nella sua serie, "Omaggio al quadrato", Albers lavorava con accostamenti di colore, Anuszkiewicz ha sviluppato ulteriormente questi concetti. Riassume il suo approccio alla pittura come segue: "Il mio lavoro è di natura sperimentale e si è incentrato su un'indagine sugli effetti dei colori complementari di intensità piena quando vengono giustapposti e dei cambiamenti ottici che si verificano come risultato, e uno studio del movimento che si genera nell'osservazione sotto mutevoli condizioni di luce, e l'effetto della luce sul colore."¹



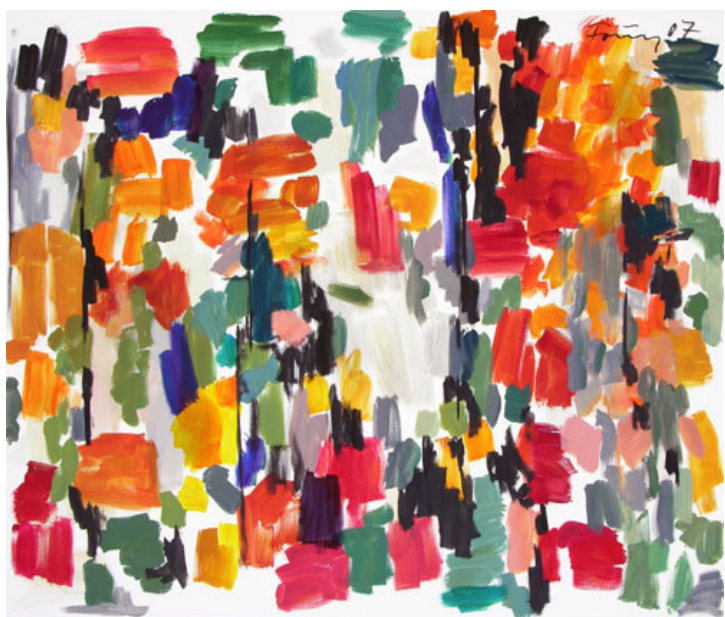
Richard Anuszkiewicz, Temple of the Radiant Yellow, 1966
Richard Anuszkiewicz, Intrinsic Harmony, 1965

La pittura di Bridget Riley riflette allo stesso tempo un approccio metodico e una curiosità insaziabile per la storia dell'arte. Sebbene nelle sue opere si distinguano facilmente periodi diversi, il processo creativo parte sempre da un lessico ridotto di forme geometriche e di colori. I suoi dipinti si dividono in serie e trasmettono una sensazione di movimento, di spazio o di effetti luminosi. Collocando la percezione al centro dell'esperienza estetica, l'artista consente al pubblico di interrogarsi su ciò che vede o ciò che pensa di vedere. "I piaceri della vista hanno una caratteristica in comune: quella di sorprendere. Sono improvvisi, rapidi e inaspettati." ¹



Bridget Riley, High Sky 2, 1992
Bridget Riley, Carnival, 2000

Nei lavori, dove la pennellata “infinitamente variabile” nella sua essenzialità compone fluttuanti paesaggi da godere esteticamente, campeggiano grandi macchie in cui, dal punto di vista cromatico, prevalgono i colori rosso, rosa, blu e verde. Il colore si libera così da ogni criterio di verosimiglianza e, come sostiene Max Wechsler, la “macchia stessa diventa il detonatore dell’immaginazione” di Förg, “un artista pratico, non filosofico – un atteggiamento che rende il suo lavoro sempre sorprendentemente nuovo”, anche perché per la pittura astratta, a differenza di quella figurativa, non esistono veri e propri limiti. Nelle opere presentate s’incontrano, inoltre, composizioni geometriche i cui motivi reticolari grigi e neri scandiscono con un ritmo calibrato lo spazio bianco del supporto. A questo proposito Rudi Fuchs ha dichiarato: “In tutti i quadri di Günther Förg, sia grandi che piccoli, si avverte la presenza di griglie rettangolari (verticali su linee orizzontali) che fungono da modello, tenendo insieme l’elaborata disposizione di colori e forme sulla superficie del quadro. Prendiamo ad esempio lo scheletro che regge un corpo umano: non importa se il corpo è grasso o magro, si tratta comunque dello stesso scheletro.



Gunther Forg, Ohne Titel, 2007
Gunther Forg, Ohne Titel, 2007

Arlecchino Urbano è un'architettura-scultura contemporanea che vuole confrontarsi con l'eleganza del Cortile d'Onore dell'Università degli Studi. La struttura è una sorta di pensilina, una tipologia architettonica per antonomasia: "avere un tetto sopra la testa", è sinonimo di casa, di elemento che ci protegge. La forma a cui si ispira è l'origami, l'arte giapponese di piegare la carta, realizzata utilizzando grandi fogli di alluminio strutturale tagliati, piegati e assemblati grazie alla tecnologia IronX. La particolare geometria dei pilastri policromi e della copertura fa sì che, girando attorno alla struttura, si abbia la sensazione che l'oggetto che stiamo guardando cambi continuamente. La parte inferiore della copertura è di alluminio lucido finito a specchio: gli elementi multicolore, riflettendosi sulla parte superiore, creano un gioco di luci e colori. Questi ultimi, saturi e vivaci, vogliono creare un rimando con il mondo della natura, richiamando l'idea della perfezione del mondo floreale e di alcuni frutti, avvolgendo lo spettatore in una dimensione poetica.



Marco Zanuso, Arlecchino Urbano, Milano 2010

Le panche, che si illuminano, diventano parte integrante di un sistema modulare scultoreo e architettonico attraverso il quale Hein articola un dialogo con il pubblico.



Olafur Eliasson è noto per la sua esplorazione della percezione umana. Le sue opere, spesso utilizzando la luce, ombra, colore, nebbia, vento, onde, e altri fenomeni della natura rendono evidente allo spettatore i meccanismi impiegati nella loro presentazione. Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, questo permette alle persone di godere più puramente l'atto del vedere, scoprire e vivere il loro contesto.

Come Eliasson ha detto: "Lavorando con filtri diversi per l'esperienza delle persone - colore, luce, e vari fenomeni naturali - Spero di impostare delle riflessioni sul ruolo del museo, del parco, del suo ambiente urbano come le costruzioni stesse, ognuno sviluppato per soddisfare una o più ideali. Trovo che questo riesame critico sia un atto di valore. Tutto ciò che le idee e l'arte suscita sono i sentimenti, questi sono intimamente connessi alla vita in generale. Il museo non è nulla senza i suoi utenti - lo spettacolo è in ultima analisi su di loro."



Olafur Eliasson, Color activity house, Kanazawa, 2010

Daniel Buren indaga da oltre 35 anni i rapporti fra l'opera d'arte, il luogo in cui prende corpo e lo spettatore. Al centro della sua proposizione vi sono quindi tematiche relative alla visibilità dell'opera e alla definizione del suo statuto, la volontà di rovesciare i modelli dati mediante la moltiplicazione dei punti di vista, il capovolgimento delle prospettive attraverso interferenze visive, nonché il tentativo, di volta in volta rivisitato e aggiornato, di interagire (in osmosi o in modo conflittuale) con lo spazio di intervento.



Daniel Buren, Gran Palais , Parigi 2008
Daniel Buren, Pergola, Parigi, 2006

Le Vele di Natale, intraviste da lontano, sembrano alberi di Natale d'altri tempi creati dall'artista per navigare nel mare della fantasia, per evocare emozioni semplici con materiali altrettanto semplici. L'opera infatti è composta da telai triangolari (in origine di legno) con all'interno reti di supporto a maglia esagonale, decorate con frammenti di plexiglas multicolori: rosso, giallo, verde, arancio, blu, rifrangenti la luce. Poco lontano, appesa ad un alto traliccio, brilla di notte anche una gigantesca rosa dei venti, una stella ad otto punte costruita assemblando otto vele multicolori.

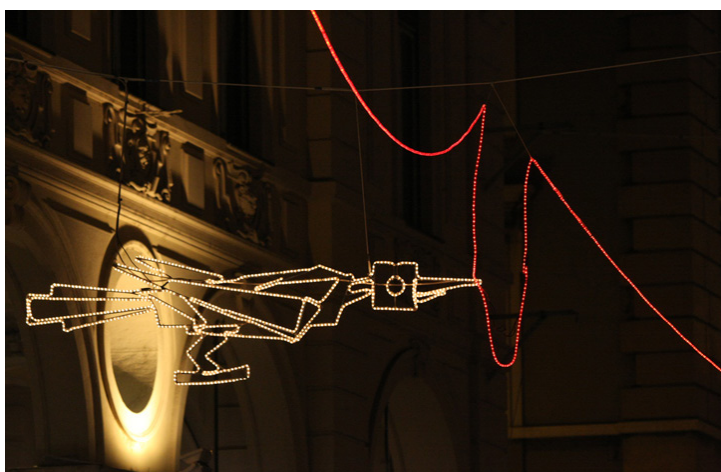


Il progetto è stato commissionato dalla città di Salerno nel 2007. La tecnica delle tessere policrome, utilizzata per gli antichi mosaici del Duomo palermitano, ha suggerito alla Borghi di rielaborare queste composizioni geometriche per realizzare dei pannelli utilizzando come materiali fondi di bottiglia colorati, strutture di alluminio, fascette autobloccanti, impianti a LED. Il modulo 1 mt. x 1 mt. è ripetuto nelle vie con una scansione modulare di due, tre elementi, a volte posizionati a bandiera a volte addossati alle pareti dei palazzi. "L'idea delle luci del mediterraneo, cromaticamente intense e gli intarsi dei tappeti sono un'evocazione della memoria, dello scambio delle merci, dei profumi e del brusio della gente. Ma ripensando ai riferimenti artistici l'arte geometrica diviene una sfida utilizzando materiale caotico e scartato. Ricreare una composizione caleidoscopica, una scacchiera, il gioco del domino, ma anche le insegne puntiformi degli anni '60 e le texture di Giò Ponti. Mescolare razionalmente il concetto emblematico di «decorativo» con un concetto di intervento urbano ecco, la sfida è proprio questa... far dialogare la città con un'installazione effimera (per uso dei materiali) e un gioco cromatico metamorfico. Le bottiglie non sono immediatamente riconoscibili ma diventano un materiale che si mimetizza con la storia, con il sogno.



Enrica Borghi, Mosaico, Salerno 2008

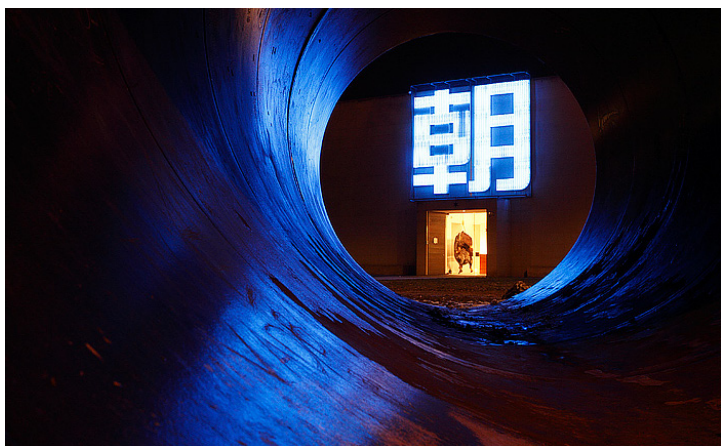
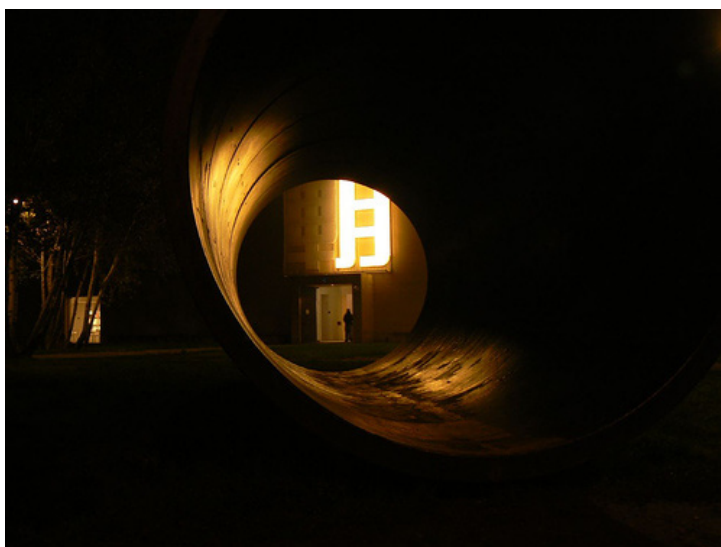
In questa opera uno stormo di uccelli si libra in volo sopra la via. Raffigurati ad ali spiegate in forme stilizzate, i volatili sorreggono con il becco un lungo filo rosso, un sottile tubo fluorescente al neon, che dipanandosi congiunge un capo all'altro del tragitto: "Ho cercato nel mio repertorio figurativo gli elementi adatti per esprimere lo spirito dell'allegria e della festa che accomuna. Gli uccelli meccanici che volano nel cielo comunicano un'idea di leggerezza, di utopia e desiderio di evasione, sorreggono un filo rosso che li unisce, simbolo del dialogo, del rapporto di simpatia che può legare gli esseri umani". (Electa, 1998)



Una rete invisibile sovrasta via Roma, sorreggendo tante, diverse costellazioni: l'Orsa Maggiore, l'Orsa Minore, Orione... In questo insolito firmamento metropolitano, altre luci più piccole rappresentano le migliaia di astri che affollano il nostro universo, qui raffigurato a portata di mano: "Ho pensato... a un cielo stellato un po' perché, normalmente, in città siamo tutti distratti e non alziamo mai la testa. E poi, se anche la alziamo, fra nuvole e inquinamento non è che si veda un granché. Ho così ricostruito circa 24 costellazioni che sono state installate per oltre un chilometro da piazza Castello a Porta Susa, nella prima edizione, e sui due tronconi di via Roma nella seconda".¹



L'installazione è collocata sul portone d'ingresso della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. È una grande insegna al neon giocata sul rosso, il blu e il verde, i colori primari del digitale. Di giorno, quando i neon sono spenti, sono visibili le sagome degli ideogrammi che significano ming, cioè luce. Col buio, si accendono i caratteri che rappresentano gli ideogrammi cinesi delle parole Cina, Giappone e Corea. Qingyun Ma ha lavorato sul design dei diversi ideogrammi interpolandoli, fino a far raggiungere un insieme armonioso di forme di colori.



Decine di cerchi di luce si accostano e si intrecciano assumendo l'aspetto di tanti pianeti, attorno ai quali orbitano vari satelliti. In questo sfavillante firmamento cammina a mezz'aria un funambolo. Quel piccolo acrobata è il fulcro concettuale di tutta l'installazione, progettata dall'artista come metafora dell'uomo in bilico tra la conoscenza e l'ignoto. Il mistero di Palomar.



Noi è una luminaria antropomorfa, tante coppie di giganteschi esseri umani. Sono un uomo e una donna con i piedi puntati verso i margini della strada e le teste una contro l'altra a suggerire una simbolica unione affettiva e mentale. Una fuga di archi, una lunga galleria sospesa a "proteggere" i passanti, tutti "Noi".

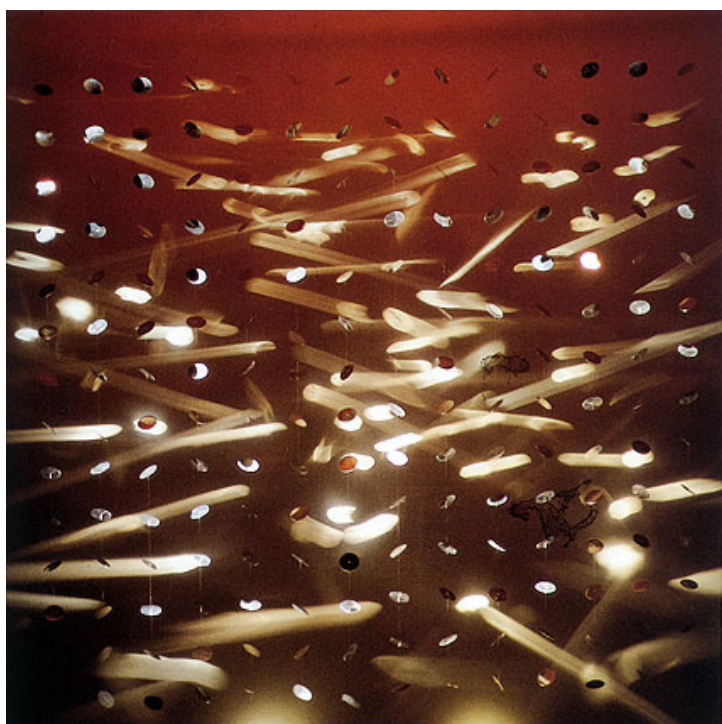
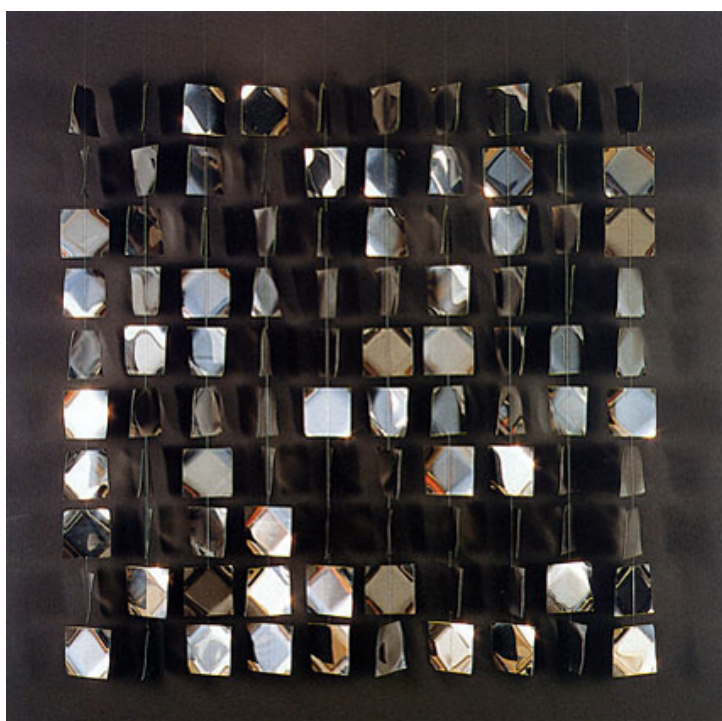


Leuchtstoff è una installazione multimediale per l'architettura degli spazi di movimento. Un sottile, lungo corpo di luce messo in funzione da centinaia di tubi fluorescenti e alcune forme funzionali come fosse un muro di tessuto. L'installazione si attiva al passaggio delle persone grazie ad alcune fotocellule dislocate nei pressi del passaggio pedonale. L'opera si attiva in qualsiasi direzione, segna il passaggio lasciando una scia luminosa alle nostre spalle. Un chiaro esempio di utilizzo del colore come interazione spaziale.



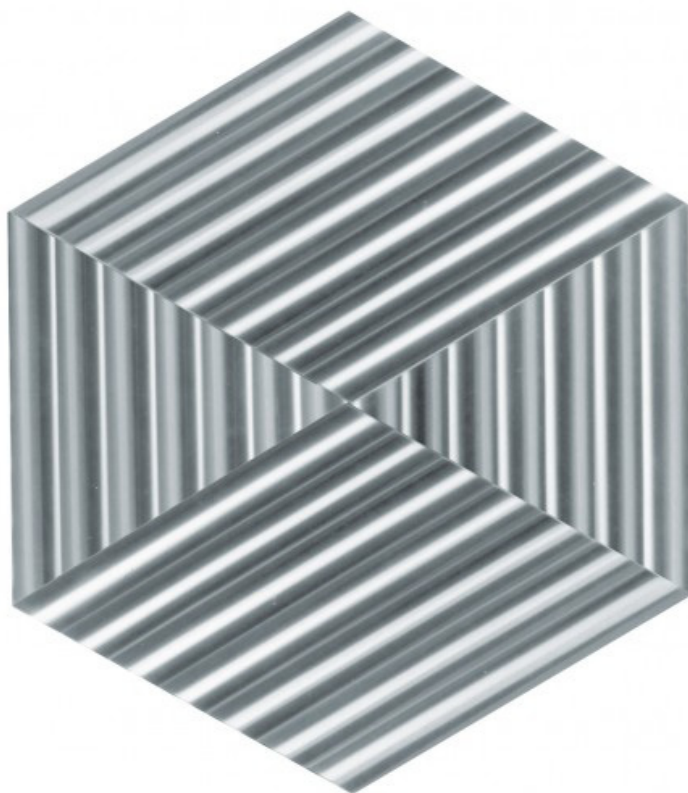
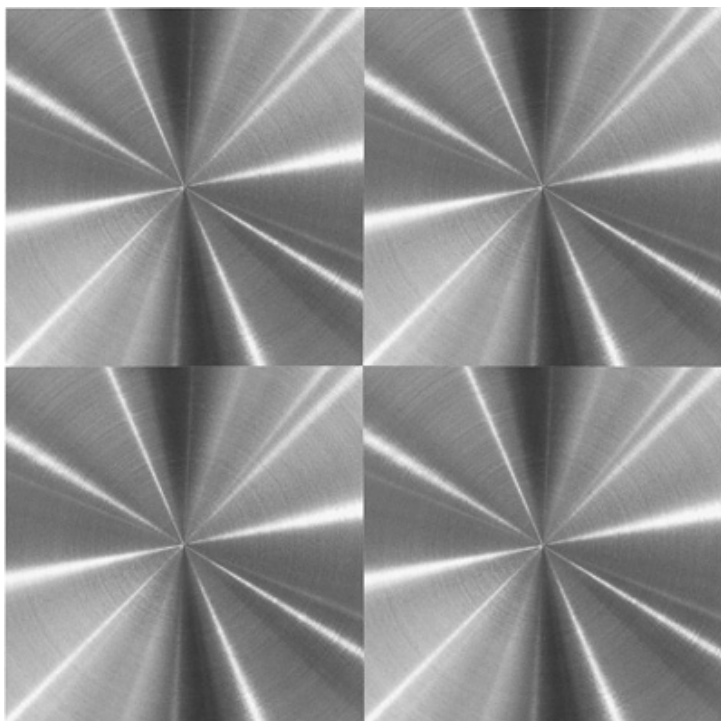
4_3_2 RIFLESSI IN MOVIMENTO

Le Parc, nella sua opera, fa largo utilizzo di elementi plastici che sorprendano e che suggestionino lo sguardo del fruitore, in modo da avvolgere quest'ultimo in una sorta di involucro. A questo scopo Le Parc ricorre a illuminazioni artificiali, riflessi e materiali in movimento ed altri effetti spettacolari: bande meccaniche mosse da dispositivi nascosti, il fluire di liquidi fosforescenti, fili di nylon. Le sue sculture sono, in certi casi, genuine installazioni che avvolgono lo spettatore.



Julio Le Parc, Mobile lumalina sur noir, 1962
Julio Le Parc, Lumière en vibration, 1968,

“Tu continui a chiamare tutto arte cinetica, ma questa è solo una parte dell'arte di ricerca in senso percettivo. E questo senso percettivo è l'acutizzazione di tutti i sensi che conducono sempre al cervello. Ho sempre pensato che la cosa più importante sia mettere in moto il cervello. Questo per me è l'essenziale delle nostre ricerche. Senz'altro le opere con i motori hanno dato più spettacolarità a questa corrente, qualche volta però hanno messo lo spettatore nella condizione di aspettarsi sempre che qualcosa avvenga invece che di indurlo a cercare.”¹



Getullio Alviani, Superficie Tornita 4, 1965
Getullio Alviani, Superficie a Tessitura Vibratile, 1964

“Divisione e moltiplicazione dello specchio” nasce dalla constatazione che lo specchio può riflettere qualsiasi cosa tranne se stesso. Dividendo però in due lo specchio e spostando progressivamente le due metà ad angolo, sull’asse della loro divisione, gli specchi si moltiplicano. Questo fenomeno è alla base sia di una serie di opere che del principio della suddivisione come fondamento universale di ogni sviluppo organico e, sul piano sociale, della condivisione come logica alternativa a quella dell’accumulazione e dell’esclusione.



Michelangelo Pistoletto, Gabbia specchio, 1973-1992
Michelangelo Pistoletto, Divisione e moltiplicazione dello specchio, 1975-1978

“Olafur Eliasson pone gli spettatori al centro della propria indagine artistica. Stimolando l'incontro tra ciascun individuo e la propria soggettività, l'artista affronta uno dei nodi centrali della cultura contemporanea ed esalta il valore della molteplicità e della differenza rispetto al concetto di significazione univoca”. I suoi lavori diventano opere d'arte quando incontrano i visitatori e vivono reiterando l'irripetibilità e il carattere effimero di tale momento. L'artista si concentra molto sull'atto del vedere e della percezione che l'occhio umano può avere su determinati fenomeni. Le superfici specchianti e l'anamorfose permettono di avere immagini che si compongono in maniera diversa cambiando prospettiva.



Un allestimento mobile che si sposta nella città. Un abitazione che si relaziona solo con il contesto. La superficie specchiante non uniforme permette una visione alternativa dell' ambiente riflesso. Una visione che non rispecchia la realtà ma la interpreta distorcendola. Attraverso la riflessione dritorta, un modo per interpretare il contesto e capirlo in sotto punti di vista differenti.



“Out There: Architecture Beyond Building” può implicare una dimensione dell'esterno talmente attiva e pienamente integrata in un interno da indurre un esteriore illimitato nell'interno. Il “qui fuori”, in continua espansione, garantirebbe così l'ampliamento dell'architettura, un'interpretazione secondo cui il problema in questione non sarebbe più la ricerca di una casa, di una dimora in grado di proteggerci in un mondo in costante mutamento, ricerca ansiosa di recuperare qualche neo-arcaismo non dopo la contemporaneità bensì prima, né sarebbe la definizione di una disseminazione, di un nomadismo del processo di costruzione, disseminazione che la porterebbe nello spazio pubblico e artistico della vita contemporanea. In questo caso, la moltiplicazione di elementi eterogenei, caotici e discontinui mancherebbe della consistenza necessaria di un'architettura per un tempo “disarticolato”. Da questa riflessione è emersa l'idea di un'inquietudine permanente, di un esterno più esteriore di qualunque altro esterno perché alberga nell'interno, oltre ogni punto distinguibile, sfociata nel “qui fuori: architettura inquieta”. Questa inquietudine, questo movimento tra l'interno e l'esterno, è fondamentale per analizzare i successi e gli insuccessi dell'architettura portoghese. Ogni volta che è stata fermata o catturata, la singolarità portoghese è morta. A sprazzi, però, alcuni architetti hanno tracciato linee convergenti partendo dall'intervallo, o dall'intensità, dell'inquietudine. È stato un movimento creativo produttivo che ha rafforzato la consistenza del nostro esterno “qui”, oltre ogni “lì”, movimento che ha scoperto un terreno di sperimentazione in costante espansione: il “qui fuori” ha svelato orientamenti insospettati per il futuro dell'architettura portoghese.



Narcissus è una delle opere dell'artista e designer francese Mathieu Lehanneur: una grande bacinella di alluminio piena d'acqua funge da specchio. Quando qualcuno cerca di specchiarsi nell'acqua un sensore di prossimità ne rileva la presenza, attivando dei micromotori che increspano la superficie del liquido, restituendo così un riflesso sempre distorto all'osservatore. Lo scopo dell'opera, secondo le parole dell'artista, è di "appagare fino alla nausea il nostro bisogno di narcisismo".



“Creatrice di universi paralleli dominati da forze meccaniche, in *Le Miroir du lac* (Lo specchio del lago), 2004, Rebecca Horn utilizza dati dell'esperienza sensibile per suggerire un'avventura dell'immaginazione.

L'opera è data da un grande specchio basculante, superficie riflettente il cui movimento sembra ricreare l'immagine di un pozzo. La vertigine che ne consegue richiama le molteplici valenze che diverse culture attribuiscono al pozzo. Esso è infatti interpretato sia quale sintesi dei diversi ordini di cielo, terra e inferi, sia quale sorgente di vita, in quanto unione dei tre elementi - acqua, terra e aria.”¹



Luoghi comuni privati della loro essenza. È il gioco di illusioni che caratterizza le opere di Leandro Erlich, il giovane artista argentino che ha fatto della manipolazione percettiva la sua formula creativa. Leandro Erlich lavora sul concetto di "spaesamento", creando ambienti e immagini che suggeriscono situazioni inaspettate, e che innescano nell'osservatore sensazioni principalmente illusorie. Per ottenere questo risultato, Erlich utilizza materiali e strumenti diversi, che spaziano dalla fotografia al video fino all'installazione ambientale di respiro scenografico.

Le opere di Erlich, costruite con una cura spasmodica per i particolari, appaiono come una sorta di rebus inquietante attraverso cui l'artista "capovolge" la realtà, ottenendo un effetto poetico ed allo stesso tempo sconvolgente, invertendo la percezione comune di ciò che è reale e di ciò che non lo è, di ciò che è familiare e di ciò che è estraneo. Sono opere ispirate dalla volontà di alterare la percezione dello spazio effettivo in cui si trovano. Opere che puntano a provare la presenza dell'"inesistente".

"La percezione risulta infatti come un elemento di azzardo conoscitivo – scrive nel catalogo Danilo Eccher - un inciampo sul cammino della realtà, una sorta di brusco scossone che impone un sobbalzo, un nuovo sguardo verso una realtà altra. Una realtà dimezzata che allude al tema dell'ignoto quotidiano, un'avventura sull'idea di verità apparente, sul ruolo della maschera rassicurante".¹



Leandro Erlich, The Ring 2006
Leandro Erlich, Batiment, 2004

Azione di ambient marketing realizzata per promuovere la mostra "Monet to Picasso", inaugurata al Cleveland Museum Art. Gli specchi riflettono le immagini secondo l'arte di Monet piuttosto che quella di Dalì.



See the world through eyes of Picasso and Monet and other Masters, UMFA, Cleveland 2008

Boxart è un sorprendente progetto che cerca di nascondere l'oggettiva bruttezza estetica dei box di servizio presenti in tutte le città. Obiettivo raggiunto tramite un sapiente gioco di riflessi e uno sfalsamento del piano orizzontale del suolo urbano disegnato sulla superficie verticale degli oggetti presi in considerazione dall'artista. La superficie così disegnata si trova in soluzione di continuità con la superficie orizzontale reale del suolo urbano. spostando la prospettiva visiva, si rivela l'espedito.



Joshua Callaghan, Boxart, Los Angeles, 2006 -2007

Un cubo di vetro collocato davanti al Kunsthaus di Zurigo, il più famoso museo della città, suscita la curiosità dei passanti: si tratta, infatti, di una toilette molto pubblica, un vero e proprio wc con tanto di lavabo. Da dentro è possibile guardare l'esterno senza essere visti, da fuori sembra un semplice cubo di specchio; il bagno è regolarmente utilizzato, anche se talvolta attira soltanto dei curiosi. E' l'installazione di Monica Bonvicini, artista italiana residente a Berlino.



Monica Bonvicini, Toilet, Zurigo, 2008

Un'aura di incertezza e di titubanza aleggia sulle opere di Jeppe Hein come riverbero di un tempo privo di sequenze ovvie. Le installazioni del giovane artista danese cercano di sfaldare le caratteristiche di certi luoghi senza trasformarli radicalmente, invitando a riflettere sulla precarietà dei confini: "Desidero creare un nuovo spazio - dice Jeppe Hein - mantenendo al contempo inalterate le peculiarità che lo contraddistinguono".



Jeppe Hein, Invisible labirint mirror, Londra, 2010

I padiglioni di Dan Graham sono luoghi dialettici in cui il fruitore è allo stesso tempo attore e spettatore, in un continuo gioco di riflessi. Il materiale utilizzato è il vetro a riflessione differenziata di cui l'artista mantiene bassa la percentuale di riflessione in modo da mescolarla alla trasparenza. L'opera interagisce con il pubblico, i visitatori da una parte della struttura diventano immagine riflessa e pubblico per gli spettatori dall'altro lato dell'opera in una dinamica continua.

L'artista è da sempre interessato al concetto di intersoggettività, a come un individuo percepisca contemporaneamente sé stesso, guardi gli altri e sia osservato da questi; al rapporto tra la percezione di gruppo e quella di un singolo osservatore .

La trasparenza, i riflessi, il gioco delle immagini che si sovrappongono, sono elementi che rispondono all'esigenza di aprire all'esterno il dialogo visivo, di proiettarsi fuori sia che si tratti di un paesaggio naturale, del pubblico o, come in questo caso, di uno spazio espositivo. La predilezione per le superfici curve, le trasparenze e i gli effetti delle vetrate avvicinano la sensibilità dell'artista all'idea di meraviglia barocca.



Dan Graham, Hlaf Square/Half Crazy, Como, 2004

L'opera coniuga perfettamente l'idea di trasportabilità e modularità derivante dalle sperimentazioni di Buckminster Fuller; e soprattutto del modulo del Pepsi Pavillon per l'esposizione di Osaka del 1977. Tuttavia ciò che interessa ai progettisti è sì creare un ambiente facilmente assemblabile e trasportabile, ma anche indagare gli effetti delle immagini riflesse. All'interno della cupola tutti i moduli sono ricoperti da una patina specchiante. Oltre al riflesso naturale, si sovrappone un riflesso generato dalla proiezione di immagine catturate tramite una telecamera degli stessi usufruttori del progetto. Più immagini in movimento si riflettono sulla cupola generando un effetto di straniamento.

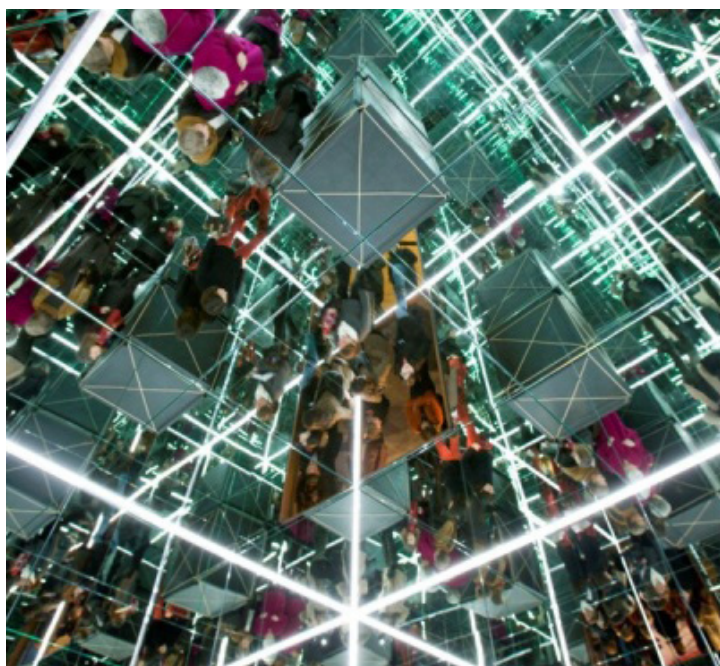


Un'enorme tubo di ottone e legno (in perfetto stile Steampunk) che sembra sprofondare nelle viscere della terra è stato installato sulla banchina del Tamigi, a Londra. Un altro tubo speculare al primo è stato invece montato a New York. Grazie ad una connessione video ad alta definizione i Newyorkesi possono vedere sullo schermo gigante del "Telettroscopio" i londinesi che si trovano di fronte all'altro dispositivo e viceversa, in una sorta di silenziosa comunicazione biunivoca.



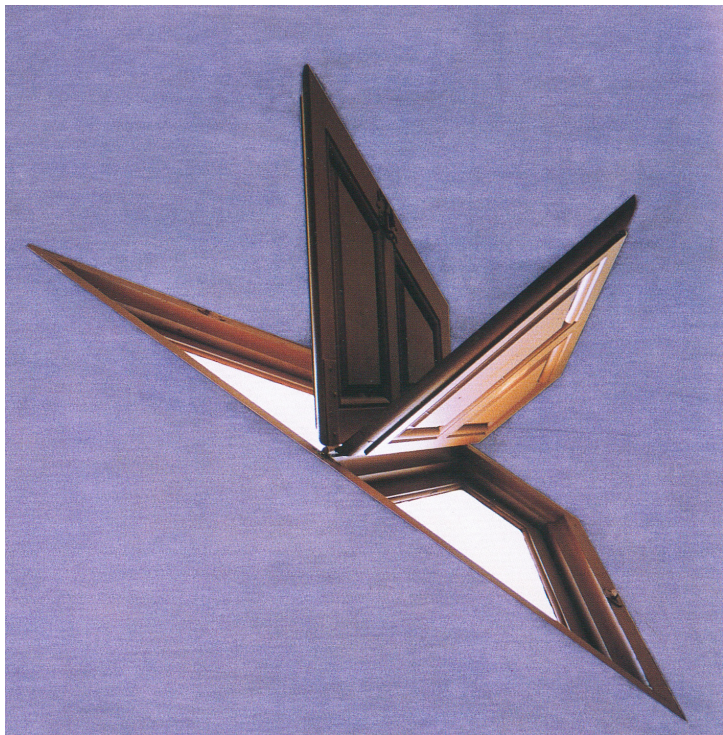
Grande Cubo specchiante – Luogo di riflessione e meditazione è una struttura cubica ricoperta esternamente di opache lastre in acciaio e all'interno rivestita completamente di specchi. L'opera darà vita a un percorso nel quale il pubblico potrà vivere l'esperienza di un luogo senza limiti, che si estende all'infinito. Al centro dello spazio è collocato il Metrocubo di Infinito (1966), storica opera dell'artista piemontese costituita da superfici esternamente opache ma specchianti verso l'interno, facendo giungere al culmine le possibilità di rifrazione.

Lo specchio rappresenta l'estensione fisica e intellettuale della mente, rendendo percepibile ciò che normalmente è celato all'occhio umano. "Lo specchio – afferma lo stesso Pistoletto – espande le caratteristiche dell'occhio e la capacità della mente fino a offrire la visione della totalità". L'opera diviene un luogo laico di raccoglimento spirituale, in cui ciò che ha davvero valore è l'uomo con la sua capacità d'immaginare.



Michelangelo Pistoletto, Grande cubo specchiante, Firenze, 2010-2011

Analisi dello spazio, della luce e soprattutto della percezione. Concetti alla base delle opere di Jan Dibbets. La fotografia è un puro strumento e smentendone la pretesa di obiettività, l'artista sviluppa il suo potenziale impiego quale agente di trasformazione. Lavorando in serie sistematiche si cerca di alterare l'illusione tridimensionale. Le immagini del reale divengono proposizioni astratte riuscendo però sempre a mantenere un contatto visivo con la realtà. Immagini che stimolano "l'andare oltre" evocando tensioni verso un altrove, un luogo ideale raggiungibile solo con l'intelletto.



Jan Dibbets, Finestra di Barcellona, 1989 - 1990
Jan Dibbets, Primavera a Tollebeek II, 2000

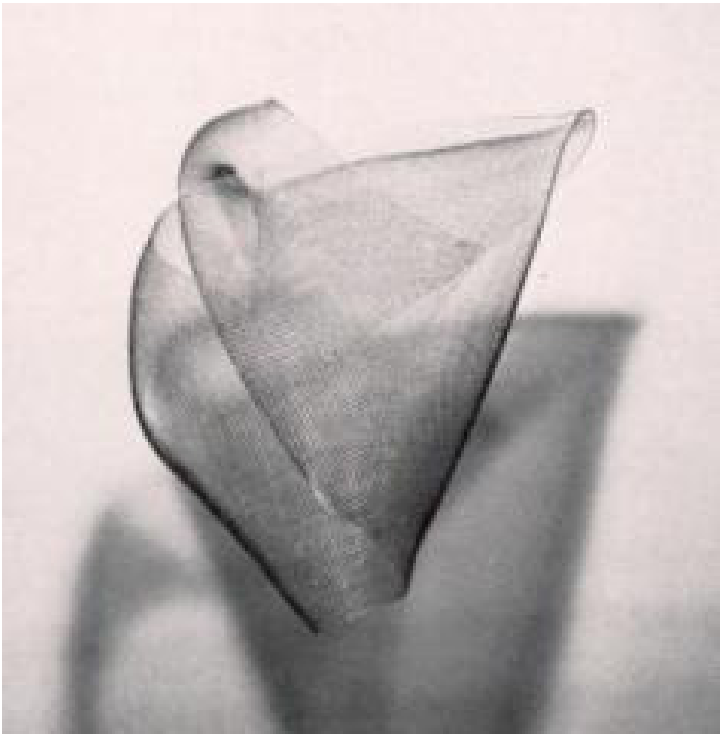
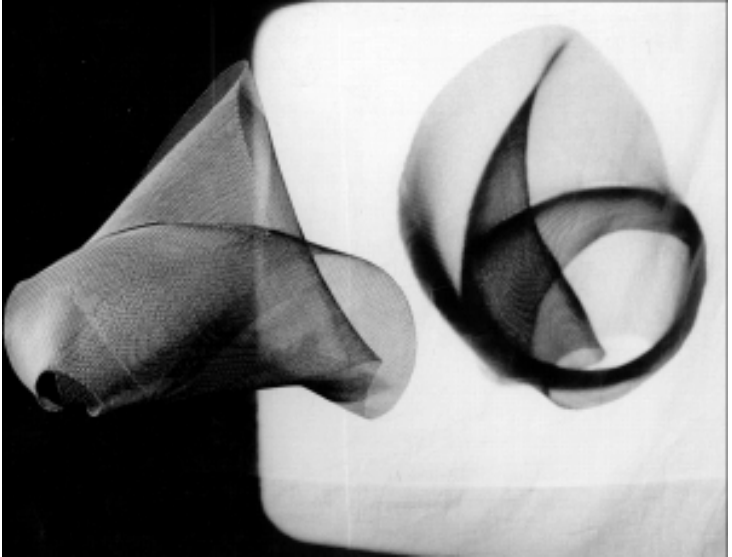
Fin dai primi anni '70 Viola ha utilizzato la forma del video per esplorare il fenomeno del senso della percezione come un percorso per conoscere se stessi. Lo scopo dei suoi lavori sull'esperienze universali dell'uomo come la nascita, la morte, e i sentieri della nostra coscienza, trovano ispirazione nella produzione artistica umana indipendentemente dalla sua origine geografica; Viola è attratto da tutti i tipi di arte e dalle tradizioni spirituali (incluso il Buddismo Zen, il Sofismo Islamico e il Misticismo Cristiano). Egli è stato uno sperimentatore pieno di innovazione nella creazione dei video come una forma vitale dell'arte contemporanea e in questo modo ha aiutato a espandere tutto questo in termini di tecnologia e ricchezza storica.



4_3_3OMBRE IN MOVIMENTO

Concavo-convesso va letto come una opera legata all'ambiente in cui viene collocata e nel quale lo spettatore fruitore deve essere immerso.

L'oggetto, la rete industriale, è solo un mezzo per creare dal nulla un ambiente in cui si attuano, con il formarsi ed il disfarsi, momenti di trasformazione di un'immagine. Dunque Concavo-convesso non è solo una rete metallica, piuttosto è un progetto di ambiente. Munari pensa ad uno spazio cubico bianco con le ombre dell'oggetto proiettate sulle quattro pareti. Ma accetta con piacere anche le interazioni con architetture preesistenti.



Bruno Munari, *Concavo Convesso*, 1947-1988

Sculpture realizzate a partire da cumuli di spazzatura apparentemente ammassati in modo casuale ma che, una volta acceso una sorgente luminosa in un punto preciso, disvelano tramite la loro ombra delle immagini precise.

Tim noble e Susan Webster sono due giovani artisti inglesi che fanno un'arte disinvolta, assolutamente libera nel mescolare insieme sacro e profano, alto e basso, Elvis e Platone. In questo senso si tratta di un'arte profondamente pop e postmoderna. Prendono in prestito in base all'occorrenza ora dal linguaggio pubblicitario, ora da quello delle arti classiche, spesso da entrambi contemporaneamente. Utilizzano insieme computer e spazzatura. Un'arte che contiene citazioni colte ma che ad un livello più basilare appare comprensibile e familiare a tutti poichè utilizza gli stilemi della spettacolarità che tanto abbiamo imparato ad apprendere tramite il linguaggio cinematografico o meglio ancora televisivo. Una componente fondamentale del loro lavoro non a caso è la loro stessa vita.



Tim Noble e Sue Webster, Dirty White Trash, 1998
Tim Noble e Sue Webster, He/She, 2003

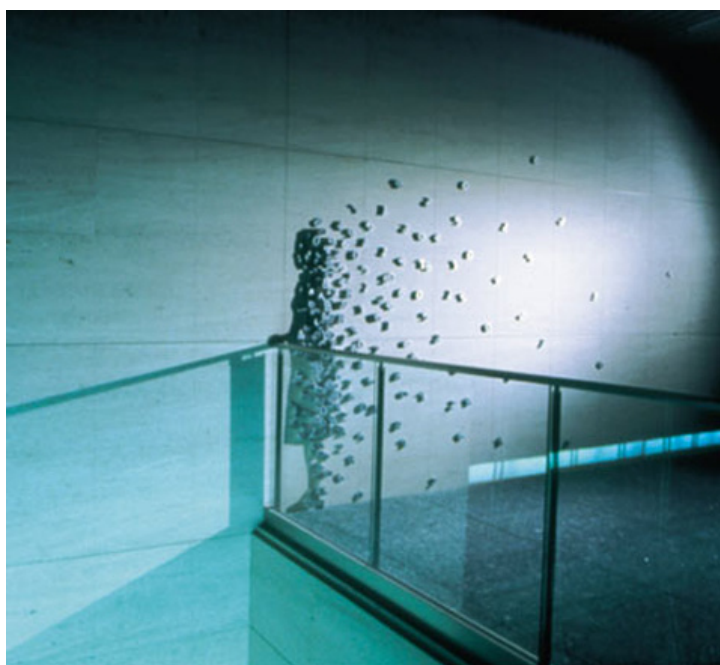
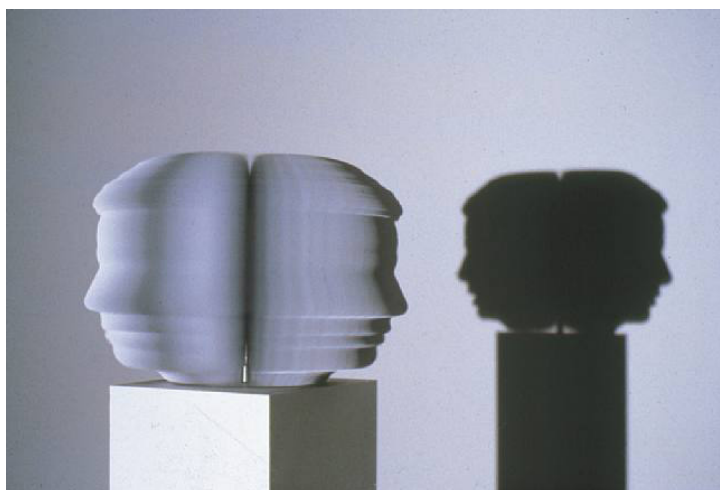
Le ombre sono importanti indizi visivi dai quali traiamo informazioni sull'illuminazione, la forma, la dimensione, lo spazio atmosferico, generalmente senza averne coscienza: Kagan definisce le sue ombre "errate", non c'è infatti rispondenza formale tra l'oggetto e la sua ombra, i suoi reticoli generano ombre indipendenti dalla loro struttura, in violazione a tutti i concetti acquisiti sulle ombre attraverso la comune esperienza, fino ad indurre l'osservatore a dubitare della loro veridicità.

Grazie a questa dissonanza visiva fra l'oggetto e la sua ombra, Kagan ci fa intravedere un percorso creativo inesplorato ed affascinante, sul quale avventurarci con curiosità e meraviglia.

Paradigma di un'essenza metafisica che sta al di là della realtà oggettiva, le ombre di Kagan, come egli stesso dichiara, "aiutano a chiarire le ambiguità che sono inerenti alla percezione visiva, stabiliscono il ruolo cruciale che la luce gioca nel modo di interpretare gli eventi del mondo intorno a noi. E, cosa molto più importante, lasciando alle ombre uno spazio importante nella narrazione, mi pongo la questione di cos'è il reale": denuncia così la matrice concettuale del complicato gioco di incastri della sua ferraglia contorta, divertente e sorprendente, gioioso e vivace come la luce che le dà forma, lontano da ogni gravità intellettualistica

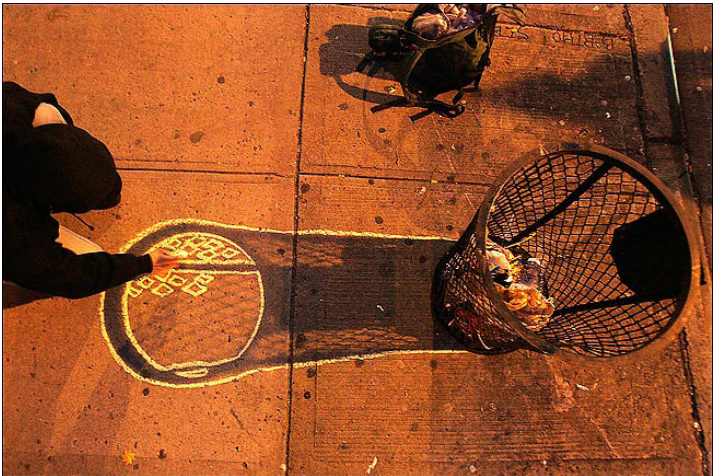


Luci e ombre. Sono questi gli ingredienti principali di cui Kumi Yamashita si serve per realizzare le sue creazioni. Utilizzando materiali diversi, questa artista coreana crea installazioni di grande effetto che giocano sul rapporto tra i corpi e le ombre che essi gettano quando sono investiti da una fonte di luce intensa, così da mettere alla prova la nostra percezione della realtà e di ciò che ci circonda. Nei suoi lavori, le silhouette di teste e corpi che si stagliano sulle pareti sono il risultato della fusione delle ombre prodotte da blocchetti di legno (in forma di lettere, numeri o altri solidi geometrici) illuminati da una sorgente luminosa laterale. E ancora, impronte di stivali o frasi scritte a mano sono orchestrati in modo tale da restituire l'immagine di un volto (quello di Samuel Beckett, ad esempio).



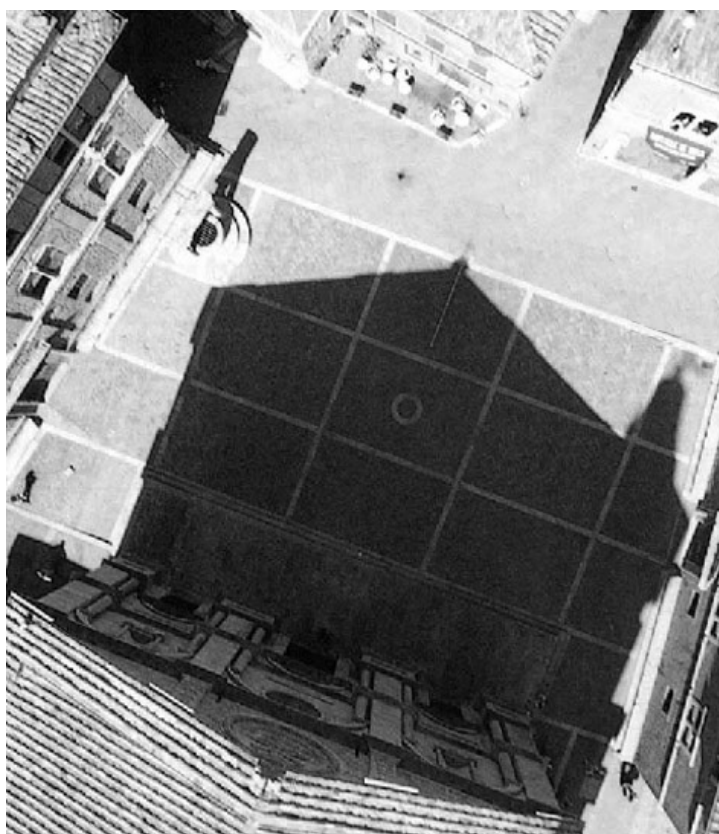
Kumi Yamashita, Conversation, 1999
Kumi Yamashita, Osaka, 2003

Le opere di Gallagher nascono dall'osservazione delle ombre proiettate degli oggetti all'interno della città. Ombre registrate da un gesso bianco che ne delimita i contorni e ne caratterizza la forma. Il gesso materiale soggetto a dilavamento e solubilità, svanisce così come le ombre si dissolvono con l'avvicinarsi della sera.



Ellis Gallagher, Bike, New York
Ellis Gallagher, Trush, NY

“Nelle arti dell'Umanesimo rinascimentale l'ombra, con la prospettiva, assume un ruolo generativo della modellatura dello spazio. Elemento sfuggibile e mutevole, diventa motivo della composizione pittorica e, dunque, di quella architettonica. Lo straordinario episodio della *renovatio urbis* di Pienza del Rossellino è emblematico. Lo spazio urbano della piazza è rigorosamente concepito con criteri prospettici ispirati al *De re aedificatoria* dell'Alberti e cristallizza l'immagine della Città ideale della Scuola di Raffaello. L'architettura è definita dalla *ratio* delle forme, delle proporzioni e della simmetria. I recenti studi di Pieper hanno decifrato l'architettura calendaristica che è a base del complesso pientino e lo straordinario e sofisticato sistema di ombre che regolano il rapporto degli edifici con la piazza. L'osservazione del loro orientamento astronomico ha evidenziato come le ombre negli equinozi assumono perfetta simmetria e interagiscono con gli edifici e con la piazza come un perfetto orologio solare. A mezzogiorno l'ombra della facciata del Duomo segna l'ora fatale sul prospetto della piazza con un perpendicolarismo perfetto. Quell'ombra, dimensionando lo spazio urbano, racchiude un significato assoluto nella concezione teologica, astronomica e architettonica della città nuova di Papa Piccolomini. La creazione artistica, fondendo il pensiero politico, filosofico e architettonico dell'utopia della città ideale umanista, si fa specchio della narrativa chiarificatrice dell'idea progettuale. L'ombra è parte del progetto, ne è anzi concettualmente e filosoficamente generativa, ed è allo stesso tempo parte dell'architettura e della natura della città.”¹



Ombra proiettata della facciata del Duomo di Pienza

Dan Goods nella sua espizione luce / ombra dimostra come il Terrestrial Planet Finder ricerca pianeti attorno ad altre stelle piccole, bloccando la luce della stella madre. Per illustrare questo lavoro di ricerca, i progetti di Goods si caratterizzano prima dalla proiezione di un film su un grande schermo. Si accende poi un riflettore sullo schermo, facendo diventare il film meno visibile. Bambini di tutte le età sono invitati a camminare davanti i riflettori, bloccando il flusso di luce. Il film diventa allora visibile entro l'ombra.



Dan Goods, This still from the Light; California 2005

La fotografa americana tra i suoi lavori si diverte a giocare con le ombre proiettate delle persone o dalle cose che caratterizzano lo spazio pubblico. Ombre che prendono vita dietro di noi e che possono comportarsi in maniera indipendente dal nostro muoverci.



4_2_SUONI IN MOVIMENTO

“Il sapere occidentale tenta, da più di venticinque secoli, di vedere il mondo. Non ha capito che il mondo non si osserva, si sente. Che non si legge, si ascolta.”¹ Con quest'affermazione si apre un profetico libro del '77, Rumori, un saggio sull'analisi delle relazioni tra musica e potere, nel quale l'economista e intellettuale francese Jacques Attali sosteneva con intuizione visionaria come il suono, nella sua irriducibile eterogeneità, funzionasse come subconscio della società contemporanea, anticipando le linee del suo divenire. “Si può oggi parlare finalmente di una cultura del suono, fluida, rizomatica e dinamica che si contrappone alla cultura visiva, gerarchica e lineare, del pensiero occidentale tradizionale. Da sempre il luogo dell'universalità e della coesistenza delle differenze, il suono esprime al meglio la natura liquida, contraddittoria del mondo che abitiamo: ci accompagna nel corso della vita, riempie gli interstizi della quotidianità, si introduce e penetra nelle pieghe della realtà. La sua pervasività nel mondo contemporaneo trova conferma in quelle pratiche artistiche sperimentali che si muovono sempre più nelle linee d'ombra fra i linguaggi: visione/sonno, corpo/sonno, spazio/sonno.

Guardarsi intorno non basta più; occorre soprattutto ascoltare. Ascoltare la vibrazione sonora, l'eco del mondo per cercare di individuare, seguendo l'intuizione di Attali, i mutamenti e gli sviluppi della società futura.”²

Le coordinate visuali risultano insufficienti per definire lo spazio quando i suoni, i rumori ne individuano il volume, impregnandolo della loro essenza. L'occhio non riesce a spiegare quello che l'orecchio sente, un'onda di emozioni difficile da rendere attraverso le immagini.

Basterebbe cancellare l'udito perchè questi spazi smettano di esistere.

1_Jacque Attali, Rumori. Saggio sull'economia politica della musica, Mazzotta, Milano, 1978

2_www.zerynthia.it

Il suono contribuisce al viaggio interiore e lo spazio urbano sordo e anonimo può essere riattivato riportando all'ascolto comune quegli strati di memoria collettiva che vengono trascurati ma che fanno parte di ognuno di noi.

Nei suoi progetti site-specific, così come in tutta l'opera fotografica, sono sempre centrali i problemi del limite, dell'assenza e dell'altrove



Silvio Wolf, Soglia delle parole, 2006
Silvio Wolf, The Elsewhere, Londra, 1999

In un mondo sovraesposto e rumoroso si cerca di trovare il silenzio interiore. Il design esplora sentieri che rianimano la vita interiore degli oggetti, degli spazi all'interno di altri spazi, immaginando micro-mondi virtuali. In questa ricerca di tranquillità, il confort e la discrezione indagano degli spazi per sé. L'artista inventa dei nuovi spazi che sono più artistici che funzionali, dominati dalla poesia e da un tocco di immaterialità.



François Bernard, Microcosmes Hall 2, Parigi, 2010

Passaggi di una serie di proposte architettoniche espresse unicamente a voce.
La materia sonora è trattata come elemento capace di operare cognitivamente sull'individuo nell'esperienza dell'ascolto



Grunewald, una video performance derivante dalla collaborazione di Maria Alves La Resa e Jimmie Durham, mostra gli abitanti delle grandi città nei boschi nei pressi di Berlino. Essi sono apparentemente impegnati in riti primitivi di comunicazione utilizzando i suoni generati da oggetti vari. Sia l'ambiente naturale distopica di un bosco urbano, così come la forma archetipica di presunta comunicazione, sono tutt'altro che "naturale". Il lavoro è anche una collaborazione con il sound artist brasiliano Silvia Ocugne



“A causa dei bombardamenti della seconda guerra mondiale molti abitanti di Valmontone si rifugiarono in questo palazzo.

Lo spazio è permeato dalle storie di vita delle 400 persone che qui hanno abitato per anni; non ho considerato questo spazio come uno spazio museale, ma come un luogo pubblico, come una piazza, una strada, patrimonio collettivo.

Bisogna assumersi la responsabilità storica di ritrovare relazione con la realtà della vita soprattutto in questo momento che vede il sistema dell'arte allontanarsi sempre di più da essa. Dunque l'architettura è innanzitutto uno spazio vissuto, un luogo dove si intrecciano relazioni ed in cui le emozioni trovano respiro ed espressione.”

I sentimenti e la vita vissuta sono appunto gli angoli di visuale dai quali Garutti ha osservato il palazzo e pensato il suo lavoro nella Sala del principe. Destinato sin dalle origini a luogo di ricevimento, questo spazio conservò tale funzione anche dopo il trasferimento degli sfollati, diventando il salone delle feste dove la gente si incontrava per ballare e per rimuovere i dolorosi ricordi della guerra.

Nove sensori applicati sulle pareti della stanza sono collegati ad un sistema di amplificazione collocato su alcuni punti esterni dell'edificio. Quando un sensore rileva la presenza di una o più persone, nei luoghi circostanti il palazzo risuona un motivo musicale suggerito dagli stessi abitanti che l'artista ha più volte incontrato nei mesi scorsi. Gli stessi cittadini hanno ritrovato i vecchi dischi originali poi riprodotti su cd.

“Nella sala, la musica si sente in lontananza provenire da un altoparlante che è installato sul balcone, rivolto alla città: non è solo per gli spettatori del mondo dell'arte, ma soprattutto per i cittadini. E poi voglio oppormi all'idea retorica del sistema dell'arte che spesso occupa gli spazi in maniera invasiva.

Sono i cittadini che hanno ballato, vissuto, amato in questo salone ad aver scelto le canzoni ed è proprio a loro che l'opera quasi invisibile si rivolge.”



Alberto Garutti, Dedicato alle ragazze e ai ragazzi che in queste stanze hanno ballato, Valmontone 2000

Chi sei tu? è una traccia audio di 22 minuti, in cui Michelangelo Pistoletto elenca innumerevoli Nazioni pronunciando "non sono Francese, non sono Indonesiano, non sono Kazaco, non sono Argentino..."

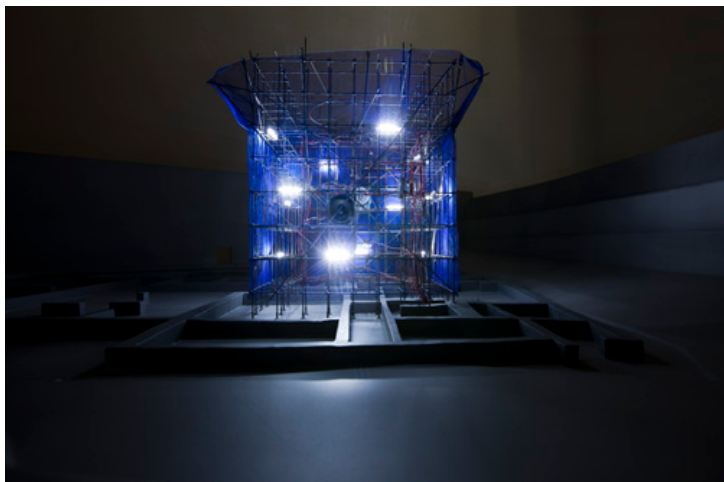
L'artista con questa opera sonora dà vita ad una discussione fondamentale sull'identità culturale e la responsabilità sociale dell'individuo

chi sei tu ?

È un'opera audio realizzata registrando le varie voci al Columbia Market, un mercato situato nel East di Londra, aperto la domenica mattina in cui si vendono fiori, piante e ceramiche cotte negli attigui forni. Le frasi ripetute e voci sovrapposte creano una sonorità in cui le parole perdono il loro valore quale significato e diventano pura sonorità



Dal confronto con lo spazio architettonico ha origine Model for a hole (Modello per un buco), riduzione in scala della grandiosa scultura sonora prodotta dall'incontro tra il linguaggio dello spazio declinato nei lavori di Annie Ratti e quello del suono di Arto Lindsay: una forma autenticamente site-specific che funziona come stage per la musica, progettata in origine per lo "spazio archeologico" dell'Auditorium di Roma. Il "buco" è appunto il vuoto dell'edificio dove si situa la villa romana ma è anche il vuoto su cui Annie costruisce una sorprendente scultura/architettura trasparente: una nuda struttura di tubi Innocenti simile alle impalcature di strada che prende vita con il suono di Arto Lindsay. Solo quando il suono è in movimento, e dunque quando è, la silenziosa scultura si anima ed è possibile visualizzare la forma invisibile al suo interno, il tornado, che si materializza come esperienza visivo/spaziale. In questo progetto l'incontro tra i due linguaggi, rispettivamente della scultura e del suono, pur mantenendo ognuno il proprio vocabolario, è esemplare di quell'esperienza percettiva inscindibile di suono e spazio che è un principio fondamentale della Sound Art.



Annie Ratti, Arto Lindsay, Model for a Hole, Roma 2010

Il lavoro di H.H. Lim è costruito su una corrispondenza quasi simmetrica tra il flusso del suono e quello dell'immagine, entrambi registrazioni di fatti e notizie del nostro presente. Collage frammentato e casuale - telegiornali, pubblicità, variety shows - Daily Music è lo zapping cacofonico dell'abnorme flusso sonoro televisivo divenuto ormai musica di sottofondo del quotidiano. Lo stesso flusso combinatorio accomuna le immagini degli oggetti trasformati dal gesto preciso e obiettivo di Lim in silhouettes volumetriche e trasparenti che si intersecano e si sovrappongono sulla superficie del quadro su sfondo nero. Icone mute del nostro presente, tra cui troneggia il viso severo di Abraham Lincoln sul "five dollar bill" tra macchine di guerra e di violenza, divinità orientali e oggetti quotidiani, queste immagini rivelano il loro senso nel titolo del lavoro, Argomenti di stagione appunto: il triste scenario della realtà.



Il dialogo del suono con lo spazio si estende alla dimensione pubblica nel lavoro degli Staalplaat Soundsystem, collettivo di natura performativa e sperimentale impegnato nella ricerca delle relazioni tra il suono e lo spazio urbano con una pratica sonora rigorosamente legata al luogo. Nelle loro installazioni noise si tratta di “suonare” (play) la realtà circostante, dagli utensili elettronici di consumo quotidiano, ad esempio frullatori o lavatrici, agli edifici, fino alle megalopoli contemporanee. Concepita in collaborazione con il duo di musica elettronica cinese FM3, Killing Buddha (Uccidere Budda) è un’installazione interattiva che trasforma lo spazio di RAM in un’alveare sonoro, un ambiente immersivo dove ciò che “suona” e “viene suonato” sono oltre 1000 Buddha Boxes bianche, una sorta di piccole radioline in plastica utilizzate originariamente per la recitazione dei mantra nei templi buddisti, innestate ora con mini-loop di musica ambient degli FM3. Le Buddha Boxes vengono suonate fino all’esaurimento dei loop sonori. Il suono ripetitivo del mantra “ambient” languisce così lentamente fino alla fine, accelerata da letali iniezioni di acido per provocare sonorità insolite, distorte e sorprendenti, il “dolore elettro-sonico” voluto dagli artisti. L’installazione è ispirata dal detto del monaco Lin Ji della dinastia Zen Tang: ‘Incontra Buddha - uccidi Buddha’. Uccidere Buddha per ascoltare sé stessi: è questo il senso del proverbio buddista. Non per mero divertimento interattivo ma per acquisire, tramite l’esperienza e la sperimentazione delle cose, una più ampia conoscenza del mondo.



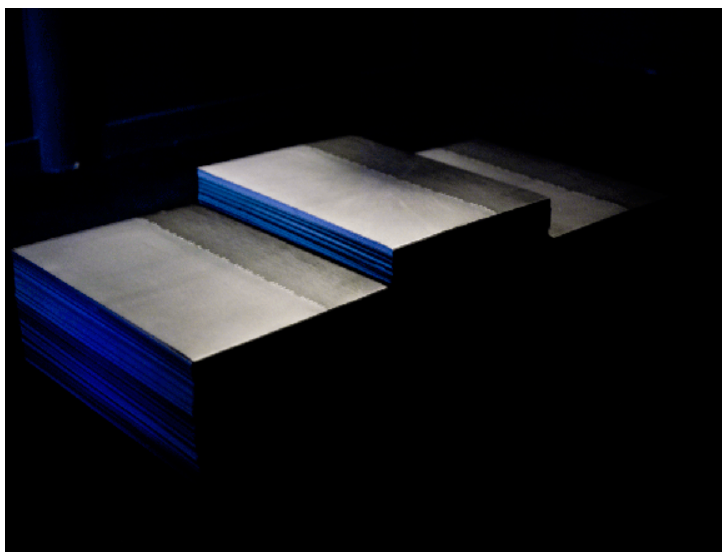
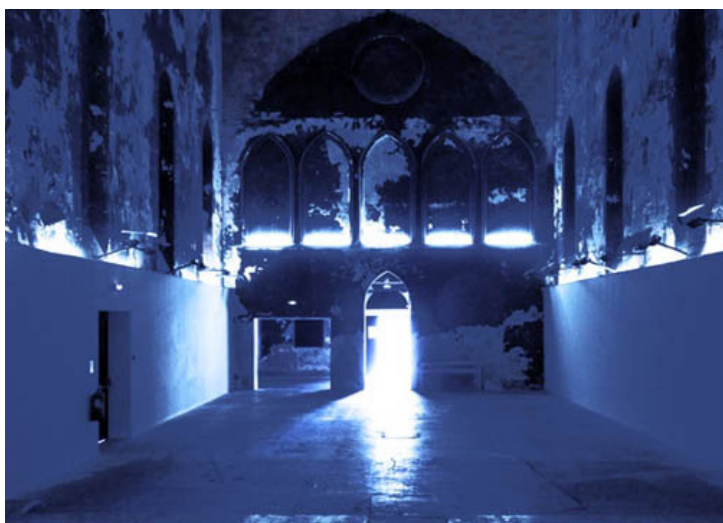
Staalplaat Soundsystem, Killing Buddha, Roma, 2010

Fondata da Michael J. Schumacher, direttore della Diapason Gallery di New York, Sustento crea installazioni sonore in grado di integrare l'ambiente di vita, trasformando l'esperienza quotidiana di ascolto dei cittadini. Ogni installazione genera una profonda collaborazione tra artisti, architetti, designer, acustica e programmatori di computer per produrre un ambiente integrato, coinvolgente e unico nel suo suono. "Il nostro approccio, basato su un trattamento realistico del mezzo e un riconoscimento delle sue proprietà caratteristiche, affronta con successo le principali sfide che si presentano al collezionista di opere d'arte del suono."



Soundwalk è un gruppo di artisti che studia e reinterpreta il suono delle città in modo culturale e storico. Nel progetto Ulysses Syndrome, hanno ripercorso lo storico viaggio di Ulisse alla ricerca dei suoni che oggi popolano le principali città del Mediterraneo. Così hanno registrato circa 500 ore di conversazioni tra persone e suoni ambientali vari. Una interpretazione in chiave moderna del viaggio di Ulisse, seguendo quelle tradizioni culturali di popoli che sono rimaste intatte da centinaia di anni.

Anche nel progetto Lille Soundscape, ripropongono a migliaia di chilometri di distanza i suoni caratteristici della città di Lille in Francia. Una vera eterotopia, che rimanda ad una esperienza sensoriale.



Soundwalk, Ulysses Syndrome, Europa, 2009- 2010
Soundwalk, Lille soundscape, Shangai Expo 2010

Una serie di “suoni inserti” con l'aiuto di un impianto audio portatile, si inseriscono nei luoghi del passaggio delle persone. L'idea del progetto è studiare come il suono possa influenzare l'ambiente e soprattutto le persone che passano in tale installazione. Gli artisti hanno analizzato come percepiamo un determinato suono considerato come oggetto fisico, fenomeno percettivo. Un team di coreografi analizza il comportamento delle persone. L'inserimento di tale progetto in un contesto urbano lontano da gallerie e musei genera uno spaesamento percettivo visto che il pubblico si trova impreparato all'evento.



Sam Auinger e Bruce Odland hanno usato diversi metodi di "sintonizzare" gli spazi pubblici dal 1991. Nel lavoro *Bluemoon* posizionano tre microfoni nascosti. Essi ricevono il suono ambientale del contesto, che viene quindi modificato tramite tubi di sintonia speciale, per creare quindi, un tono diverso. La modifica che ne risulta è riprodotta in tempo reale da cubi presenti nel luogo pubblico con altoparlanti all'interno. Qui il valore estetico acustico è abilmente alterato in modo armonioso; eventi casuali come il suono di un elicottero, un corno di automobile o le voci dai passanti non sono più trattati dalle persone come al solito. Questa nuova qualità acustica aiuterebbe a svegliarci dal letargo e dall'abitudine di ascoltare il traffico della città o come avrebbe detto ad esempio John Cage, di trovare piacere in esso.



Sound Installation è una delle opere prime di utilizzo del suono come opera d'arte a collocarsi fuori dal contesto museale. Inserita in una zona pedonale molto importante, nell'intersezione tra la Settima strada e Broadway a New York è costituita da una serie di altoparlanti posizionati sotto le griglie di areazione della metropolitana della City. Il rumore della città viene registrato e ritrasmesso in tempo reale distorto i suoni che si possono percepire ad orecchio. Vicino a un migliaio di persone l'ora a piedi su questa griglia passa un caos acustico e visivo. In questa situazione terribile (una parte della vita in Times Square), si produce una valutazione diversa del contesto di produzione. Questo costante, strano suono cambia la prospettiva abituale della scena urbana



Max Neuhaus, Sound installation, NY, 1977- oggi

Sea Organ è un'installazione sonora che interagisce con il mare. La riva devastata dalla Seconda Guerra Mondiale, viene così reinterpretata attivando il potere emozionale del movimento del mare che così facendo viene amplificato dall'effetto sonoro. Una serie di tubi sono posti sotto il waterfront e collegati all'aperto sopra la banchina. Il movimento della marea spinge l'aria nei tubi generando un effetto armonico simile al suono dell'organo. Viene così rafforzato il rapporto tra il mare e gli abitanti di Zadar.



Elemento centrale è la presenza dello spettatore che, relazionandosi a questa tipologia di opere, deve mettere in atto modalità di fruizione che spesso lo lasciano disorientato. La percezione è basata principalmente sull'ascolto e sulla dimensione spaziale, dove anche l'elemento visivo assolve alla funzione di generare un ambiente. Il suono acquista senso lirico rapportandosi intimamente con l'uomo e con lo spazio. Allo stesso modo, lo spettatore rileva lo spazio circostante attraverso l'ascolto del suono.

L'artista austriaco Bernhard Leitner dal 1970 si occupa di analizzare il rapporto tra suono, corpo e spazio pubblico. I suoi ambienti non sono pervasi da rumori confusi, ma anzi, a tratti, da un silenzio ovattato. Questo primo approccio, immediato, ci lascia sospesi. Subito ci riconduce alla strada che pochi minuti prima abbiamo percorso. Ci riporta all'esterno, come a dire: «Ascolta dov'eri prima di venire qui e ascolta dove sei ora». È come se fossimo chiamati a una nuova attenzione. Un ascolto più stratificato.



Bernhard Leitner, Le cylindre sonore, Parc de la Villette, Parigi 1987,

L'artista Christina Kubisch ha lavorato intensamente con la percezione degli spazi pubblici e con la loro storia. In Massachusetts c'è un complesso industriale di duecento anni con un grande orologio utilizzato a suo tempo per guidare il ritmo dei lavoratori. Nel 1986 il posto viene adibito a museo. Nel 1997 viene recuperato il suono della campana. L'artista ha creato un'opera che reinterpreta il suono della campana a seconda dell'intensità della luce solare ricevuta dalla volta celeste. Il vecchio ricordo del suono ha risolleavato quello strato di memoria collettiva del passato da tempo rimosso dagli abitanti del luogo. Attraverso l'arte la memoria è stata riattivata.



Christina Kubisch, Clocktower, Massachusetts, 1997 - oggi

Un'indagine sulla percezione fisica del suono. Infrasuoni percepiti dal corpo e non dall' orecchio. I suoni vengono trasformati in vibrazioni acquistando una forza tattile fisica. Come il drammatico, le pareti vibranti del luogo incarnano le proprietà spaziali del suono, la risonanza del nostro corpo e della struttura genera la consapevolezza circa la nostra funzione corporale nella percezione.



Scout Arford, Randy Arford, Infrasond, 2001

4_2_ATTORI IN MOVIMENTO

La città è una fitta rete di flussi di persone che si spostano, che occupano gli spazi urbani e che molto spesso non si rendono conto del proprio essere in un determinato luogo in un dato momento. Gli attori in movimento sono le persone che si spostano nella città e che caricano di significato il proprio muoversi. I cittadini non sono spettatori della vita urbana, ma attori, protagonisti di se stessi all'interno della città.

L'arte cinetica in primis sovverte il ruolo dell'osservatore.

“Ci domandavamo perché molti progettisti si erano appassionati a questo territorio e, al di là delle spiegazioni funzionalistiche, dall'emergenza abitativa, alle unità tecniche di vario tipo, la più profonda e vera motivazione è di ordine filosofico, di sistema di vita, di desiderio di libertà.

In questo senso un'anticipazione molto significativa era avvenuta in campo di opere che introducevano il valore della mobilità, della trasformabilità, che rinunciavano ad essere eterne per diventare più disponibili, più modificabili secondo i desideri di chi le godeva. Mi riferisco all'arte cinetica che nasce essenzialmente da una tendenza di quei primi anni sessanta, in cui comincia a serpeggiare un bisogno innovativo profondo, un bisogno di uscire dall'alveo, dal binario di tradizioni consolidate, soprattutto uscire da modi di vita consueti. È di quegli anni quindi il seme del “sessantotto”. Al fondo della contestazione, vi era la voglia di autodeterminazione e di partecipazione, il bisogno di non essere solo spettatori. L'arte cinetica rappresentò in modo molto articolato questa nuova tendenza che si legava direttamente alle grandi modificazioni dei costumi e delle idee del mondo occidentale. Le opere di Le Parc, di Vasarely, di Munari, avevano la capacità di proporre nuove modalità percettive, in cui il fruitore non era mai inerte, e volevano essere prodotti artistici rispondenti alle reali esigenze sociali, con l'obiettivo di demistificare la concezione idealistica dell'opera d'arte come unica e irripetibile.”¹

Un'arte che guarda la società ma che si interessa in modo particolare dell'individuo anch'esso come unico e irripetibile, come essere dotato di una propria interiorità, un proprio modo di essere impressionato.

L'uomo ancora una volta è oggetto della ricerca e in modo particolare si farà attenzione ad individuare quei progetti che interagiscono con l'interiorità di ognuno, caricandosi di significati profondi, e facendo interagire lo spettatore che si qualifica come attore. Significati molto spesso di comprensione sociale o di possibilità di nuove relazioni tra individui

“Questa sperimentazione porta alla ricerca di un linguaggio semplice e codificato. Si usano figure geometriche neutre (quadrati, cerchi, rettangoli, ...), ordinate attraverso rapporti non arbitrari ma anonimi (relazioni algebriche, topologiche, fisiche, ...), con lo scopo di ottenere una superficie, un oggetto o un ambiente “attivo” in grado di stabilire immediatamente una connessione visiva, tattile, polisensoriale con lo spettatore. Ed è a questo punto che interviene la componente casuale ed imprevedibile determinata dall'azione dello spettatore.

L'artista prende distanza dall'opera, nega la propria “soggettività autorevole ed ispirata”, per programmare un dispositivo in grado di catturare lo spettatore e intraprendere con lui un processo interattivo. L'opera non è più un oggetto definito, chiuso, compiuto, ma un processo aperto, dinamico, avviato da un operatore estetico, che ne ha predeterminato le condizioni di partenza e quindi le possibilità di esistenza, e che per realizzarsi necessita della presenza attiva di un fruitore.

Nel nuovo processo artistico è quindi insito il concetto di interattività. E' solo la presenza del fruitore che permette la piena esistenza dell'opera, è la sua azione, visiva motoria o cognitiva, che rende attivo il programma iniziale attualizzando alcune delle sue possibili configurazioni.

E' necessaria quindi l'azione reciproca dell'operatore iniziale, dell'opera-dispositivo e del fruitore per dar vita al processo artistico. E in un agire che non produce più oggetti ma attiva processi è implicito il concetto di movimento.

Non è più solo lo spazio ad essere indagato, ma il tempo acquista un significato fondamentale e con esso l'opera assume una dimensione dinamica.

Ricordiamo che nella definizione gruppo T la “T” sta per Tempo. “Consideriamo la realtà come un continuo divenire di “fenomeni” - dichiara il Gruppo T - che noi percepiamo nella variazione. Da quando una realtà intesa in questi termini ha preso il posto, nella coscienza dell'uomo (o solamente nella sua intuizione) di una realtà fissa ed immutabile, noi ravvisiamo nelle arti una tendenza ad esprimere la realtà nei suoi termini di divenire”.

E' chiaro a questo punto che alle vecchie categorie dell'arte sono state sostituite nuove concezioni del fare artistico.

Opera d'arte, artista, spettatore, e relativi rapporti sono saltati.

L'artista da produttore di oggetti si trasforma in attivatore di processi, in operatore estetico (come ama definirsi negli anni '60), accorciando le distanze fra il suo ruolo e quello del fruitore.

L'opera d'arte si allontana dalla sua tradizionale dimensione oggettiva per assumere quella di processo, di campo di accadimento, di luogo spazio-temporale mutevole.

Lo spettatore, che tradizionalmente contemplava l'opera a distanza, si trasforma in un fruitore che partecipa da vicino e attivamente al processo artistico.

Ecco allora che il linguaggio dell'immagine e dell'arte non è più solo il mezzo, lo strumento attraverso il quale riproduciamo la nostra esperienza ma la situazione, l'ambito stesso nel quale si articola la nostra esperienza del mondo.”¹



Gruppo T, da SX Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele De Vecchi, Grazia Varisco, 1962

“Noi conosciamo il mondo attraverso la maniera con cui le cose si muovono.

Cioè, non possiamo conoscere un oggetto, una cosa fissa, una cosa statica, non esiste questa esperienza nella coscienza dell' essere umano...”¹



Gianni Colombo, Spazio Elastico, 1967
Gianni Colombo, Ritratto con Rotoptic, 1964

Le opere di Gianni Colombo sono eseguite con la ceramica, la pittura, i feltri, il ferro, la carta etc. E il potere "entrare" in esse trasformandole con il proprio tocco personale è quanto di meglio può capitare allo spettatore che diventa, in questa maniera, un autore un pochino guidato, è vero, ma comunque interessato e attento a ciò che gli ispira quell'attimo particolare e personale.

Nel 1959 con il Gruppo T che offre numerose opere cinetiche, programmate, utilizzando l'ottica e con le quali è determinante l'intervento dello stesso spettatore. E' bello porsi di fronte ad esse e spostarsi lentamente o velocemente, toccarle e vedere come mutano e si trasformano sempre sottolineando, momento dopo momento, il colore, la forma e l'aspetto ogni volta diversi. Uno degli obiettivi più sentiti e cercati era quello di abolire quella frontiera statica che di solito separa architettura, pittura e scultura nella maniera più semplice: con la creazione di spazi interattivi.



Gianni Colombo, Spazio Elastico, 1967
Gianni Colombo, Topoestesia, 1965-70

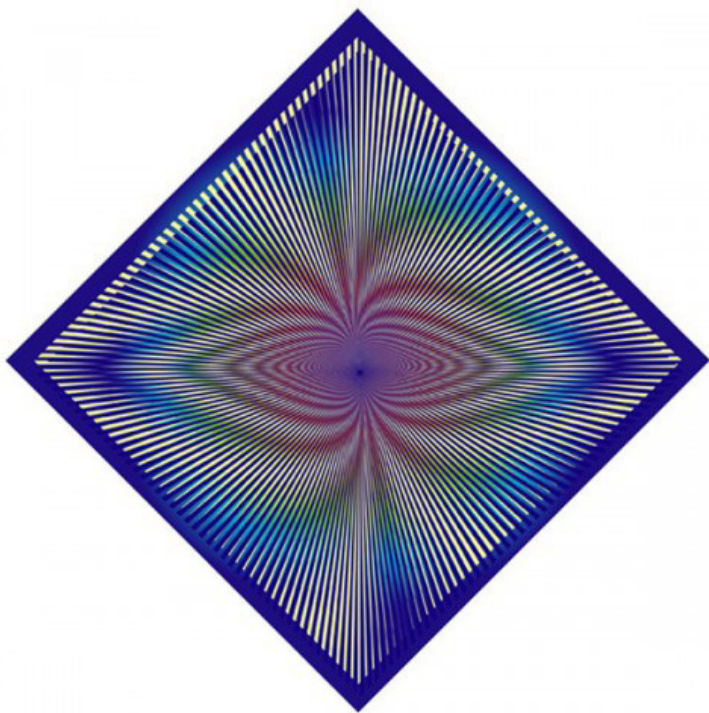
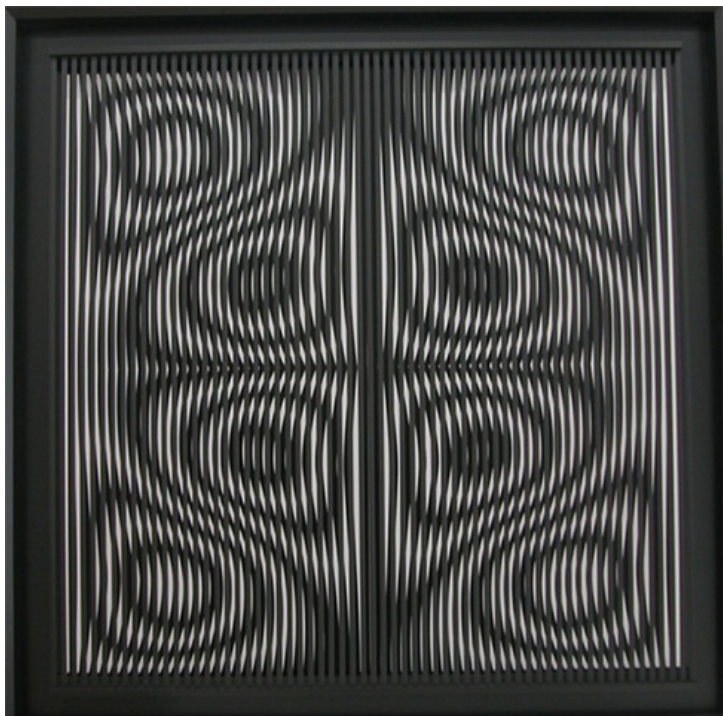
Biasi inizia la ricerca sull'occhio mobile e sul dinamismo virtuale nel 1960. Sul tema crea un gran numero di opere originali e di multipli serigrafici.

Sospende la ricerca nel 1969, ma successivamente la riprende più volte per approfondirne nuovi e imprevisi aspetti.

"Guarda si muove!... no sta fermo... si muove se ti muovi guardandolo!". Pressa poco queste sono le spontanee esclamazioni di chi vede per la prima volta i "rilievi otticodinamici". I "rilievi" sono lo sviluppo di una ricerca iniziata con le "trame" nel 1959, una ricerca apparentemente conclusa nel 1965 con l'inizio del ciclo dei "politipi", ma in realtà ripresa più volte, sviluppata e approfondita periodicamente fino alla fine del '900.

"Dal punto vista costruttivo" come mirabilmente ne parlò Giulio Carlo Argan "i rilievi sono costituiti da due configurazioni lineari e luministiche, ognuna collocata su un piano diverso". Le due strutture sono distanziate di alcuni centimetri. "Poichè le due possono essere lette come giacenti su un piano o come sviluppate nelle tre dimensioni, la proliferazione d'immagini dal medesimo pattern è illimitata: i segmenti opachi in primo piano si sovrappongono ai segmenti luminosi del secondo piano, accecandoli o sdoppiandoli, creando effetti di raggiera, dando luogo a fenomeni d'elisione luminosa e soprattutto alla formazione di mazzature scure con movimento rettilinei, curvilinei, spiraliformi e così via".¹

E sono appunto queste altre configurazioni, inesistenti sul piano fisico, ma percettivamente reali, ancor più reali quanto più appaiono instabili, quelle che catturano l'attenzione di chi guarda l'opera. Succede in sostanza che l'occhio diventa motore e creatore delle forme. Ma se a chi guarda spieghi che quelle forme, che quei movimenti sono frutto delle sua attività ottico-mentale, gli neghi il piacere di giocare con le immagini apparenti del mondo.



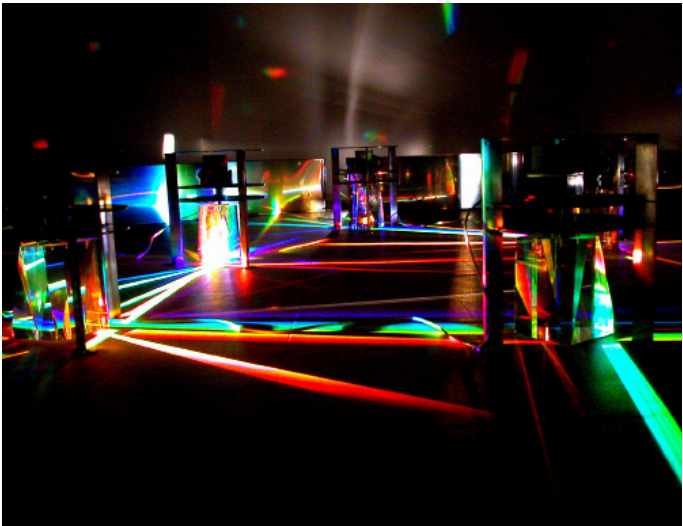
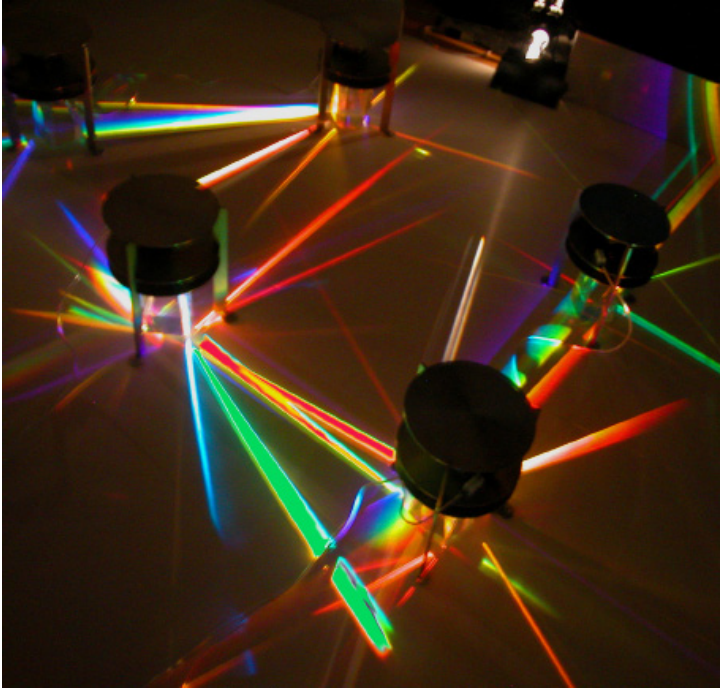
Alberto Biasi, *L'Irraggiungibile Tartaruga*, 1975-2001
Alberto Biasi, *Ottico-Dinamica*, 1965,

Il concetto di ambiente (environnement) nasce dal desiderio di uscire dalle piccole dimensioni, quasi da laboratorio, dei primi oggetti dinamici e ingrandirli fino a occupare e coinvolgere gli spazi a livelli di vivibilità.

Si voleva che lo spazio dell'opera e lo spazio dello spettatore non fossero separati, in modo da potenziare le relazioni tra spazio illusorio e movimento reale, tra spazio reale e movimento illusorio. Così, in alcuni casi lo spazio-ambiente diventa percorribile e penetrabile, modificando il ruolo del fruitore, che da spettatore diventa attore, talvolta coautore dell'opera stessa. Inoltre, l'introduzione della luce artificiale, per le sue caratteristiche e proprietà inconsuete, soprattutto negli "ambienti", influisce radicalmente nella normale percezione sia temporale sia spaziale.

In ogni caso, il progetto dell'arte programmata e cinetica, al di là dell'effetto spettacolare e ludico creato da queste opere, era quello di integrare la plasticità dinamica nell'architettura e nell'urbanistica, un tentativo di fornire suggerimenti per una possibile applicazione: movimento-luce-colore, in reali situazioni ambientali di paesaggio, per qualificare esteticamente e dinamicamente l'ambiente urbano.

Nell'autopresentare la sua prima personale infatti dichiara: "... lo studio sempre più oggettivo delle figure spaziali in natura dimostrò; che queste si formano per una doppia tensione che parte dal centro e vi ritorna. Il mezzo pittorico tradizionale si rivelò inadatto ad una simile raffigurazione... La luce tornò nel quadro non più come interpretazione personale, ma come fatto fisico che supera la limitazione bidimensionale della superficie".¹



Alberto Biasi, Grande tuffo nell' arcobaleno, 1962- 2000

L'obiettivo dell'opera di Soto è quello di creare opere che risultino mutevoli alla percezione dello spettatore, e che continuino a modificarsi durante tutto il tempo di fruizione, i Penetrables rispondono a pieno al quesito. Nati come strutture esplorabili verso la fine degli anni '60, essi segnarono inevitabilmente il percorso, intrapreso ben prima, di coinvolgimento dello spettatore nell'opera d'arte. L'esempio esposto in mostra si configura come un enorme solido geometrico formato da innumerevoli fili di nylon blu (Penetrable Azul, 1999). L'opera-ambiente è così, al tempo stesso, rigida rappresentazione di una forma ideale, suddivisa nei suoi infiniti multipli, e tenda mobile per i giochi infantili di immersione fantastica. "Ciò che accade è frutto di una sovrapposizione: le superfici, scandite d'infinite linee, compromettono il naturale orientamento spaziale e si dipanano come sfondo degli agglomerati di filamenti metallici che "pungono" la terza dimensione. Il processo innescato è irreversibile, l'interattività è raggiunta -seppur ante litteram- e non si torna più indietro".¹



Jesùs Rafael Soto, Penetrable Azul, Gamec Bergamo 2006
Jesùs Rafael Soto, Penetrable BBL bleu, Basel 1999-2007

Haus Ruecker Co, e altri gruppi di artisti e architetti progettano oggetti che sono pensati per produrre evasioni dal paesaggio urbano: sono progetti creativi che usano le sensorialità e il valore simbolico dello spazio e delle cose per creare effetti di straniamento e per mettere in crisi la stessa idea di permanenza dello spazio urbano, la sua staticità e la sua temporalità, in altri termini i cardini della tradizionale architettura statica.

Sono tentativi di rifugi per costruire nuovi territori e nuovi paesaggi di relazione con lo spazio urbano; sono progetti che in generale dovrebbero essere lo scheletro per cambiare e rinnovare la percezione dell'ambiente esterno.



Haus-Rucker Co., Environment-Transformer, 1968
Haus Ruecker Co., Mind Expander, 1967

“Per raggiungere condizioni spaziali estreme ci serviamo del movimento come strumento che pone in evidenza, un'architettura complessa, ma soprattutto non statica. Su questo specifico tema basiamo la nostra ricerca che si sviluppa sostanzialmente in due direzioni:

il movimento dell'individuo, che si riferisce allo spazio dell'erranza, rappresentato dal vuoto, lo spazio liscio, in cui si fonda il principio della percezione visiva e in cui l'elemento fondamentale diventa il percorso. Attraversando il territorio l'individuo percepisce lo spazio e in tal senso l'architettura diviene un indumento da indossare e da portare con se, per poi essere abbandonato sul territorio, una volta utilizzato; il movimento dell'architettura nel momento in cui quest'ultima acquisisce soggettività sostituendosi all'individuo.

Muovendo le proprie parti, i propri elementi nello spazio, attraverso operazioni come slittamento, rotazione, scorrimento, ribaltamento, ecc...è possibile raggiungere infinite condizioni spaziali in un relativo breve lasso di tempo, senza che nessuna prevalga sulle altre.

Questo per noi rappresenta un altro e diverso modo di percepire lo spazio, in cui l'architettura si esprime, non più solo attraverso la ricerca di forma, che per noi assume un carattere deduttivo, ma attraverso il puro e semplice gesto. Solo attraverso l'azione si ottiene il raggiungimento d'espressività sempre diverse.”¹



“Il recupero della condizione archetipa porta Hejduk a spogliare l'architettura fino ad arrivare alla sua condizione originale, al modello assente. L'archetipo che precede la capanna o la grotta. Il luogo dove abita l'anima, ossia l'uomo stesso. Per cui le sue architetture si animano e, poeticamente costruiscono spazi per l'anima.”¹
E' la soglia tra l' al di fuori di noi e il dentro di noi che l' oggetto, in rapporto al soggetto che lo anima, viene a rappresentare. Lo spazio di cui si occupa Hejduk considera il “corpo dell' uomo [come] unità compiuta oltre la quale non occorre andare. La sua architettura si preoccupa di rivestirlo, di proteggerlo come una corazza, disegnando con precisione, portando alla forma ogni sua elementare particolarità, ogni suo gesto”²
L' oggetto si costruisce attorno alla storia del soggetto, la ridefinisce; ossia ne costituisce il limite.

1_Francesco Semerani, tesi di dottorato “ John Hejduk. Dalla forma alla figura dell' archetipo” Università degli studi di Trieste, 2008 pp. 123 - 125

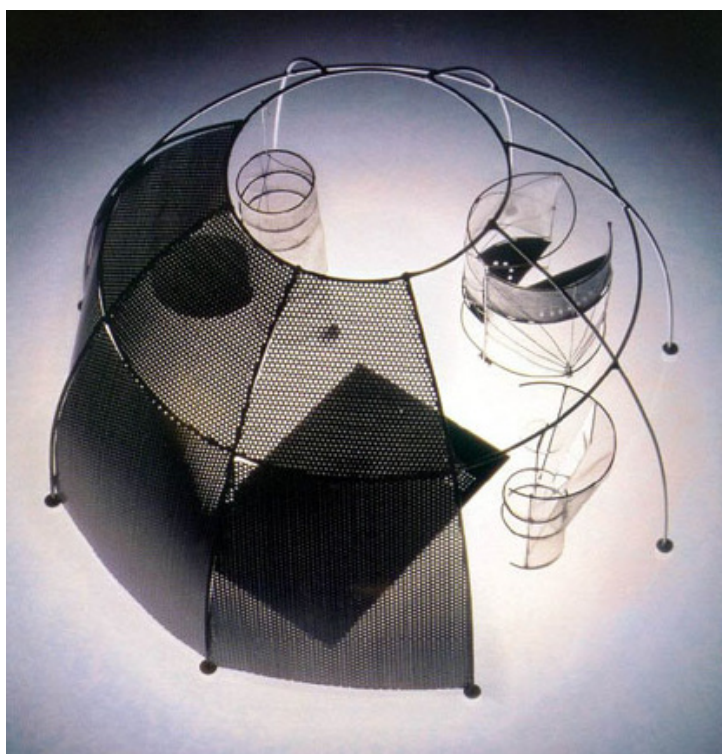
2_Renato Rizzi, “John Heyduk. Gli enigmi del moderno” in Phalaris n 13, 1991 p. 67



John Hejduck, La casa nomade e la condizione nomadica, Milano Triennale, 1986

La casa del futuro è una tenda di forma ovoidale, delimitata da veli trasparenti. All'interno tre mobili evanescenti: uno per il trucco, uno per mangiare, uno per le attività intellettuali. Viviamo, afferma Ito, in un'epoca aerea, immateriale, fatta di flussi. A cosa servono le pareti quando possiamo trasformare i muri in membrane che captano segnali dal contesto circostante? E a che cosa servono i contenitori che ingombrano la nostra casa? L'elettronica permetterà di liberarci dai vincoli e dai limiti della società meccanica. Il nomadismo, soprattutto quello virtuale di Internet e delle reti, garantirà al nostro corpo un'espansione illimitata. Ci renderà più leggeri e trasparenti, ma non ci priverà della dimensione materiale né dei valori sensoriali, per la stessa ragione per la quale il telefono non ci ha impedito l'incontro interpersonale o la televisione il gusto del libro."

Il padiglione dedicato alla donna giapponese tradizionalmente sottomessa, le riconosce il diritto di inserirsi nella società globale contemporanea, caratterizzata da attributi di mobilità, leggerezza e flessibilità, al punto che i suoi abitanti si possono definire "nomadi".



Toyo Ito, Paodwelling of Tokyo Nomad Woman, Tokyo, 1985

Per coloro che sono in continuo movimento all' interno delle città nascono i Parasites, ripari che sfruttano gli enormi sprechi della società contemporanea. nei loro involucri temporanei gli usufruttori non solo consapevolizzano sè stessi ma anche la società.



Si deve creare un ordine alternativo all' interno di quello costituito. L' architettura a servizio dell' uomo delle relazioni tra persone, oggi offuscate dalla vita quotidiana. Le persone incontrano anche loro stesse, si consapevolizzano.



Dre Wapenaar, Newspaperkiosk, 1997
Dre Wapenaar, Treetents, 1998

Il loro muoversi attraverso la città per uno scopo ben visibile dà loro un'identità quali elementi attivi all'interno dello spazio urbano. Poiché gli scavengers sono mobili, non è più possibile passare loro accanto come se non ci fossero. Col movimento si sono guadagnati l'appartenenza alla comunità urbana.



Viaggi interiori in utopici paradisi. Critica alla società che propaga valori di cooperazione e comunità ma che spesso identifica l'individuo con la sua stessa proprietà privata. Il viaggio interiore rappresenta la consapevolezza della propria solitudine.



Andrea Zittel, A-Z Escape Vehicle, 1996

I nuovi legami sociali sono in pericolo. Gli individui sono precari nel senso di socialmente soli. L'abito diventa un veicolo di sopravvivenza e di protezione dall'anonimato. Ci mette in guardia dal collasso sociale. Il legame fisico intesse un legame sociale. L'arte non si trova più nelle gallerie e nei musei, si trova là dove si condensano situazioni sociali in costante cambiamento.



Lucy Orta, Survival Duo, 2005
Lucy Orta, Nexus Architecture, 2001

Final Home inquadra l'ala più radicale di un design giapponese oltre il puro vestire. Le unità abitative di Kosuke Tsumura nascono dal problema dei senzatetto urbani. Alcuni capi, a metà tra avventura sportiva e salvezza postatomica, comprendono la multifunzione dentro il singolo pezzo. Un impermeabile si compone di 44 comparti dai diversi usi: per proteggersi dal freddo riempiendo le tasche di giornali, per il supporto biologico caricando la struttura di cibi e medicinali, per dormire rendendo l'oggetto un rifugio del nomade metropolitano. Le magliette vengono vendute come una confezione sigillata di post-it. Gli stessi loghi, le scritte e gli inserti cromatici vanno oltre la pura soluzione estetica, diventando il marchio leggibile dell'identificazione individuale.



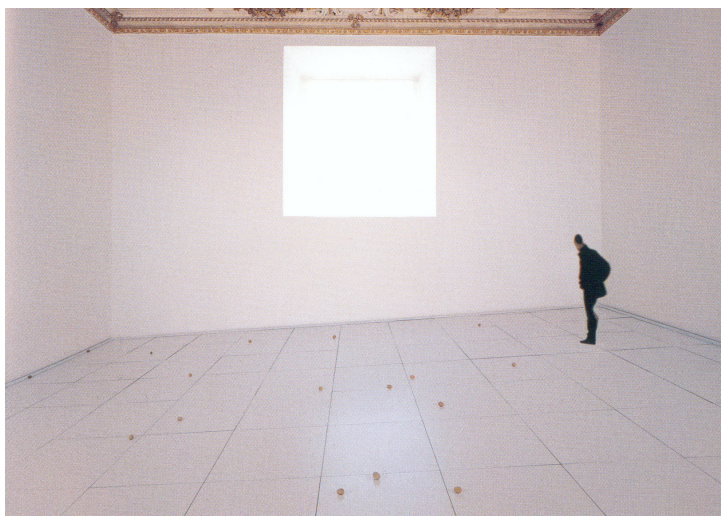
Kosuke Tsumura, Final Home Staffed M16, 1992

“I viaggi di oggi sono diventati sempre più standardizzati. Oggi il viaggiatore si aspetta che l'avventura incominci solo dopo che ha raggiunto sano e salvo la sua destinazione. Tuttavia, mentre il tempo passato sulle strade o nel cielo aumenta sempre di più, il desiderio di un viaggio privo di eventi porta a sradicare esperienza e memoria. L'architettura della mobilità di massa non conserva traccia della gente che l'ha usata. Si passa sempre più tempo in situazioni di transito, abitando i “non luoghi” producendo movimento senza memoria.”¹



Maria Papadimitriou, Lunch at the Hotel Grande, 2005
Maria Papadimitriou, Yurt, exhibition "Less", Milan, 2004.

Le opere di Bartolini nascono dall'indagine dell'artista nei confronti dello spazio e dei sistemi percettivi e relazionali che si vengono a creare nel rapporto del fruitore con esso. Lo spazio creato non è inteso unicamente come luogo fisico, reale, architettonicamente definito, ma piuttosto sembra traslare verso la dimensione più intima e definita della mente umana. Utilizzando anche oggetti di uso comune, Bartolini ne modifica le principali caratteristiche e coordinate, ribaltando significati e usi comuni e creando uno spiazzamento percettivo nel visitatore. Spazi mentali che si aprono ai sensi dell'osservatore per travolgerlo nella sua intimità.



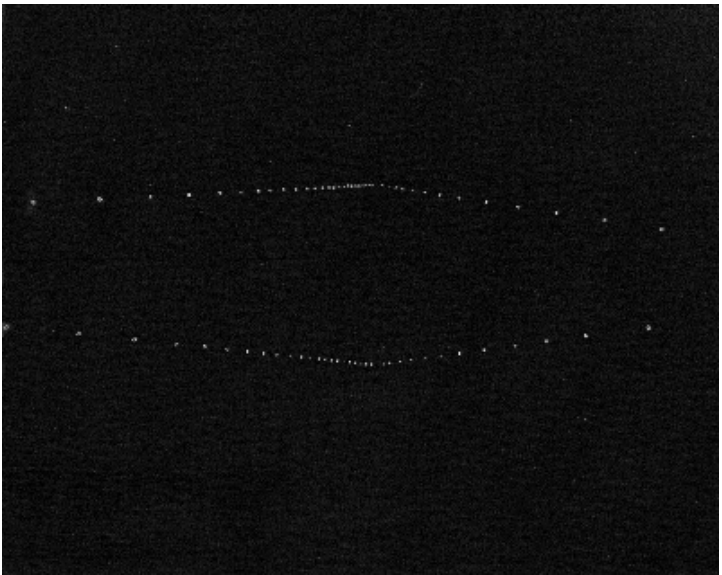
Massimo Bartolini, Finestra su Finestra, Rivoli, 2002-2003
Massimo Bartolini, Tamburo, Rivoli, 2002

“Lo spazialismo di Lucio Fontana non si è limitato alla ricerca propriamente pittorica e scultorea, ma ha cercato di trascendere simili specificità linguistiche in vista di una nuova forma d' arte tale da offrire un' esperienza sensoriale più ampia. Con i suoi ambienti spaziali, Fontana vuole rendere presente lo spazio totale, facendone fare al pubblico diretta esperienza, insieme sensoriale e mentale.”¹ Nei suoi ambienti spaziali a luce nera lo spettatore si trova a tu per tu con se stesso: non è più chiamata in causa una percezione solo visiva, ma tutti i sensi concorrono a fare della percezione un' esperienza totale, psicologica e fisica.

“Nel Manifesto dello Spazialismo Fontana scrive: “Perché sia immortale, l' arte deve svincolarsi dalla materia deperibile... Vogliamo che il quadro esca dalla sua cornice e la scultura dalla sua campana di vetro. Una espressione d' arte aerea di un minuto è come se durasse un millennio, nell' eternità”.”²

1_ Ida Giannelli, Castello di Rivoli museo d' arte contemporanea, La residenza Sabauda. La collezione, Skira, Milano, 2008 p. 224

2_ Ibidem



Lucio Fontana, Ambiente spaziale, 1981 (prima versione 1967, distrutta)

“Individuando nel nomadismo una condizione inevitabilmente legata all' essere contemporaneo, Kimsooja attinge ai propri continui spostamenti quale materia indispensabile per la creazione delle opere. Ripetendo un' esperienza legata alla propria infanzia nomade, posiziona se stessa in nuovi contesti, ogni volta accettando di rinegoziare l' unicità della propria identità. Il soggetto diventa tuttavia universale poiché non indulge in dettagli narrativi. Talvolta l' artista usa i bottari, gli involti di stoffa per copriletto tradizionalmente usati in Corea. Solitamente adibiti al trasporto di oggetti legati alla vita quotidiana essi incarnano l' idea stessa di nomadismo e le molteplici sfaccettature di ebbrezza e dolore. Bottari è anche il nome del video girato in una spiaggia africana il cui nome è legato alla tratta degli schiavi. L' opera è incentrata sulla inversione della linea d' orizzonte rovesciando la posizione del cielo e quella del mare. L' inversione impedisce di stabilire la propria posizione nel mondo, evocando il dramma di quanti rapiti dalla loro terra sono andati verso l' altrove totalmente ignoto.”



“Con il mattone della moda milanese possiamo costruire una casa: un'unità archetipica minimalista, con una struttura portante a cui attaccare le file di mattoni. E' arredata in modo modesto con le stesse strutture modulari. Le balle sono temporaneamente sottratte dal loro percorso di viaggio reindirizzando il processo. Il padiglione è aperto al pubblico, le *fashion victim* stesse per l'intera durata di una stagione di moda. Potremmo diventare più consapevoli cominciando da qui?”.¹ L'installazione porta con se un alto significato simbolico. La costruzione facilmente motabile e smontabile in qualsiasi contesto si inserisce puntualmente nella città di Milano volendo causare un necessario movimento di emozione.



6_

PROGETTI



“L'architettura è volume, base, altezza, profondità, contenuto nello spazio; la quarta dimensione ideale dell'architettura è l'arte.”

Lucio Fontana

6_I_INQUADRAMENTO

I movimenti della città interagiscono con il movimento nella città, con il movimento vero e proprio dei City User di Milano. I luoghi scelti per sperimentare le ipotesi progettuali e i temi studiati appartengono alla città ed hanno una più o meno nobile immagine consolidata. In questi spazi urbani si è cercato di mettere in evidenza un tema particolare, riferendolo alla specificità del luogo e traendo ispirazione dal determinato luogo. È la città stessa che suggerisce il progetto e il tema da affrontare. Una volta cercando la caratteristica dimenticata della porzione di città, conseguenza di atteggiamenti macchinosi che portano l'uomo a compiere determinati atti senza avere quella piena coscienza di sé tanto auspicata nel lavoro di ricerca. Altre volte si è voluto scardinare un aspetto caratteristico di quella porzione di città per diversificare la fruizione di quel determinato spazio pubblico, molto più responsabile e cosciente. I progetti sono delle esplorazioni delle potenzialità racchiuse nello spazio grazie all'aiuto dell'arte, capace di rianimare i nostri sensi assopiti, attraverso esperienze percettive incentrate sul soggetto e sulla ricchezza delle sue emozioni.

La convinzione è che tramite i suggerimenti offerti dall'arte, si riesca a raggiungere una nuova idea di spazio e un nuovo modo di utilizzare il suolo pubblico.



Arco della Pace 01 Ombre in movimento

Piazza Cadorna 02 Riflessi in movimento

Via Torino 05 Luce in movimento

Piazzale Loreto 06 Suoni in movimento

Piazza Piola 04 Colori in movimento

Stazione di Lambrate 03 Spazi in movimento

01 Ombre in movimento

02 Riflessi in movimento

03 Spazi in movimento

04 Colori in movimento

05 Luce in movimento

06 Suoni in movimento

6_2 SPAZI IN MOVIMENTO

Tra i nodi di interscambio più animati della città di Milano, la stazione di Lambrate ricopre una posizione di grande importanza. Per la sua la posizione strategica questa può considerarsi la porta d'accesso da est al cuore della città, un vero e proprio proto di mare dal quale ogni giorno migliaia di persone transitano per periodi di tempo più o meno lunghi. Buona parte di questi transiti è sicuramente direttamente riconducibile alla concentrazione di infrastrutture che in questo punto convogliano: la linea ferroviaria, con la fermata di Lambrate, trasporta a ritmi incalzanti tutti coloro che dalle regioni del nord est giungono in città; la metropolitana, transitando anch'essa in corrispondenza dell'interscambio ferroviario, trasporta i propri passeggeri da un capo all'altro dell'hinterland milanese attraversando la città e toccandone i punti nevralgici; a poche centinaia di metri dalla stazione l'uscita della tangenziale est convoglia gli automobilisti all'interno dell'ingorgo automobilistico che da sempre è caratteristica del capoluogo lombardo; tram e autobus fanno capolino davanti all'edificio della stazione, raccogliendo tutti coloro che giungono in questa piazza per mezzo delle diverse infrastrutture e trasportandoli con un ininterrotto susseguirsi di corse verso il centro storico della città.

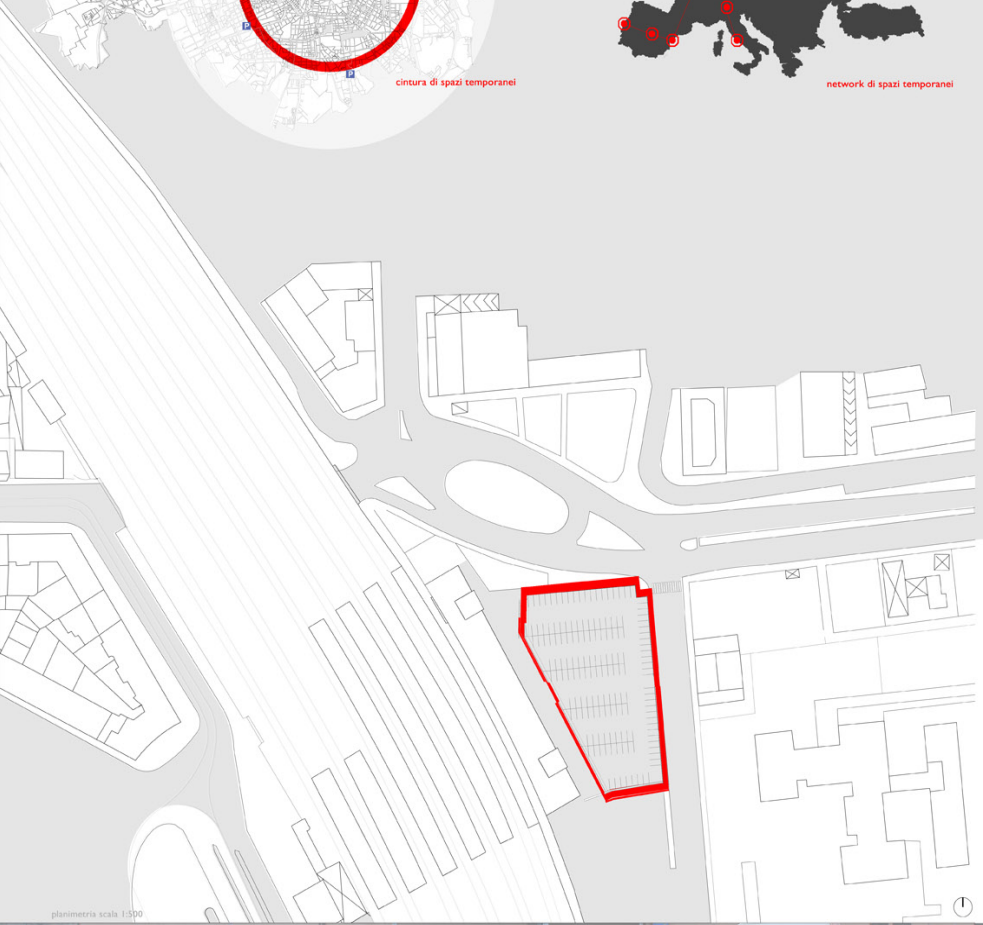
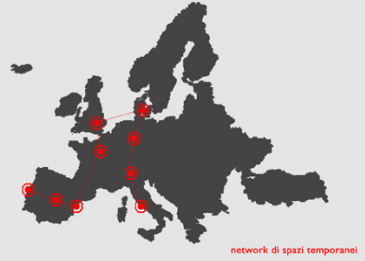
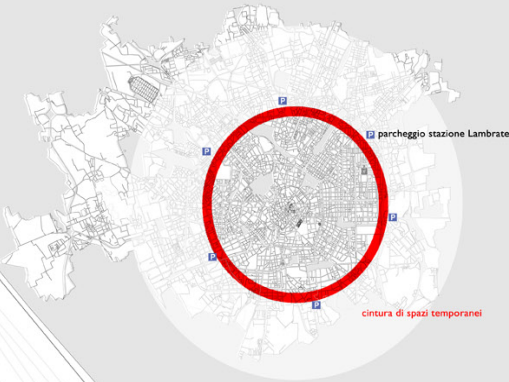
In questo dedalo di percorsi trova la sua collocazione il parcheggio di pertinenza della stazione di Lambrate. Da qui passano i flussi di tutti coloro che con i mezzi più svariati vogliono raggiungere il centro della città. Da questo luogo passano le storie, le vite, le esperienze e i percorsi di migliaia di persone che ogni giorno danno vita alla grande metropoli. Eppure questo non è altro che un parcheggio e andando a sentire i giudizi di chi questo posto lo vive nemmeno uno dei più qualificati. Su questo si sofferma quindi la riflessione. Questo luogo, come innumerevoli altri all'interno della città di Milano in una prima analisi di carattere funzionale e infrastrutturale ricopre un ruolo di vitale importanza al fine di un buon funzionamento dell'intero sistema urbano. Spostando poi l'attenzione dalla funzionalità alla questione sociale, forse un parcheggio di interscambio come quello della stazione di Lambrate può vantare un tale avvicendamento di culture eterogenee da risultare un vero e proprio polo di scambio culturale. Sulla base di queste riflessioni risulta quindi molto difficile comprendere come mai un luogo come questo, e come molti altri all'interno della città, assuma il più delle volte una connotazione di degrado e insicurezza sociale. Perché invece a questi non è possibile associare un'idea di interscambio non solo infrastrutturale, ma soprattutto culturale?

E' proprio da questa riflessione che scaturisce l'idea del "villaggio nomade urbano". Se bene si analizza questa dicitura, ci accorgiamo presto che altro non è che un luogo in cui le persone in un continuo avvicendamento di spostamenti si possono incontrare a relazionarsi tra loro. In questi termini niente di più di ciò che è stato detto fino a questo punto sul parcheggio di interscambio.

Il villaggio nomade urbano, alla stregua del parcheggio di interscambio è un luogo che trova la propria ragion d'essere nella funzione che rappresenta: un punto di sosta e raccolta non semplicemente di auto, ma di chi queste auto le anima. Cambiando il punto di vista il parcheggio abbandona il proprio ruolo di luogo destinato alle auto, per divenire uno spazio destinato all'incontro tra persone, tra vite, tra storie.

Se da parcheggio questi spazi risultano essere l'emblema dei non luoghi urbani, come villaggi nomadi riscoprono il lato sociale che troppo spesso la barbaria del parcheggio sempre più abusivo cancella in modo indissolubile.

Partendo dal più semplice tracciato che delimita la sosta dell'auto, l'installazione si presenta come una serie di montanti fissati ai quat-



Famagosta, posti 2.200, interscambio con MM2_San Donato 2, posti 1.000, interscambio con MM3_Molinette di Lorenzeggio, posti 450 interscambio con Tram 14_Molino Dorino, posti 1.700, interscambio con MM1_San Leonardo, posti 360 interscambio con MM1_Ripaventi, posti 140, interscambio con Tram 24_Farlanini, posti 400, interscambio con BUS 73_45_Crescenzago, posti 600, interscambio con MM2_Cascina Gobba, posti 1.080, interscambio con MM2_Bovisio, posti 1.200, interscambio con FNM_Romolo, posti 250, interscambio con MM2_Lampugnano, posti 2.000, interscambio con MM1_Bisceglie, posti 1.400, interscambio con MM1_San Donato 1, posti 1.000, interscambio con MM3_Cologno Nord, posti 900, interscambio con MM2_Gesario, posti 500, interscambio con MM2_Caterina da Furli, posti 399, interscambio con MM1_Questo Oggiaro, posti 516, interscambio con FNM_Romolo, posti 88 263, interscambio con MM2_Pirelli (Comune di Milano), posti 735 interscambio con MM2_Lresto, posti 150 interscambio con MM2

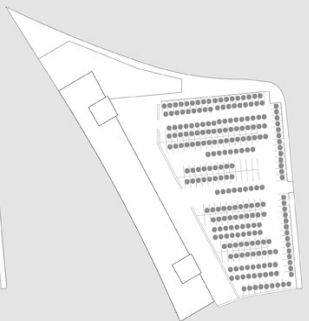
totale posti auto parcheggi di interscambio: **17333**
 totale superficie di spazi temporanei mq: **216662,5**



GIORNO numero posti disponibili 150
 numero automobili 164



NOTTE numero posti disponibili 150
 numero automobili 43



PRESENZE GIORNALIERE numero posti disponibili 150
 numero PG 343

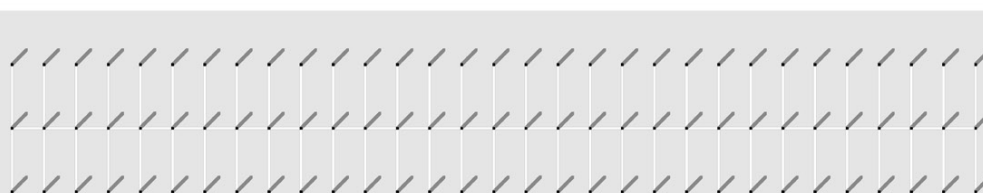
tro estremi del disegno a terra del parcheggio. Questi pali contengono teli avvolgibili, opportunamente ancorati all'interno del volume cavo. I teli possono, una volta srotolati, possono essere fissati al palo in corrispondenza dell'estremo opposto del parcheggio. Questo gesto crea non un semplice spazio, ma molteplici luoghi in continuo mutamento, al servizio della comunità.

Le amministrazioni pubbliche infatti con una semplice gestione di questa installazione può ricreare a seconda delle esigenze spazi adattabili alle più svariate esigenze.

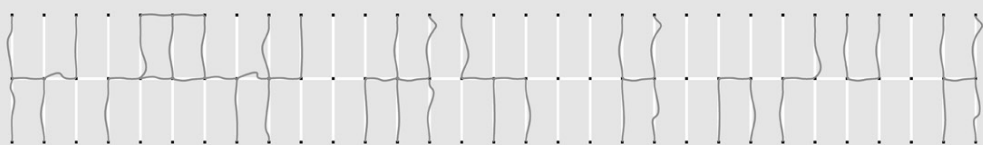
Una delle destinazioni di maggiore utilità per la città è sicuramente la destinazione di questi nuovi spazi al mercato, troppo spesso alla prese con realtà mal organizzate e poco gestibili.

Un'altra funzione che sicuramente potrebbe fruttare il sistema del villaggio nomade al fine di riqualificare lo spazio del parcheggio è la possibilità di attrezzare gli spazi ad esposizioni o mostre temporanee che così facendo troverebbero da un lato una collocazione molto economica per le casse del comune e dall'altro lato anche una maggiore visibilità anche per coloro, probabilmente i più, che spesso frequentano i parcheggi, ma molto meno di frequente gli spazi museali. In questo modo si avrebbero nuovi spazi per promuovere artisti emergenti senza la necessità di allestire mostre altisonanti e sicuramente rischiose in termini di investimenti economici. Lo spazio del parcheggio potrebbe così essere fruito da un gran numero di persone che per raggiungere a loro destinazione giornaliera si imbattono nelle nuove rappresentazioni artistiche con le quali probabilmente non avrebbero mai a che fare se fossero rilette nei luoghi istituzionali dell'arte.

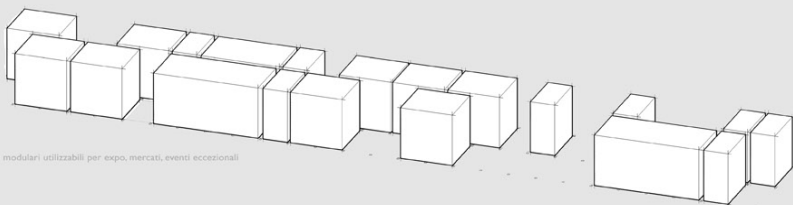
In vista dell'Expo 2015 e dell'incredibile necessità di alloggi a basso prezzo, questi campi o magari potrebbero addirittura assumere il loro senso più intrinseco ospitando aree attrezzate a dormitori. Nei vari posti auto attrezzati si dislocerebbero così strutture per l'accoglienza provvisoria come tende o prefabbricati dati in dotazione. I pali inoltre contengono al loro interno un corpo illuminante al neon, con una luce artificiale che si libera alla base e all'estremità della colonna illuminando i punti principalmente esposti a possibili urti e creando di notte un particolare effetto luminoso. Di giorno invece semplice parcheggio diventa un vero e proprio villaggio nomade urbano o ancora una cittadella dell'arte identificando scenari in continuo mutamento a seconda dei posti auto impegnati e della volontà di ogni individuo di poter utilizzare lo spazio come meglio crede ma sempre in relazione con se stesso.



Inserimento elementi verticali nei parcheggi scala 1:100

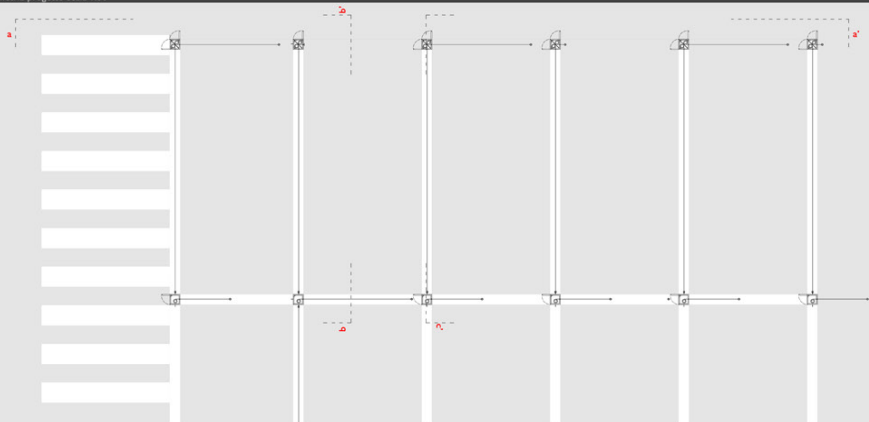


Formazione nuovi spazi nei parcheggi di interscambio scala 1:100



Volumi modulari utilizzabili per expo, mercati, eventi eccezionali

Planimetria progetto scala 1:50



pala orizzontale in acciaio brunito per telo copertura

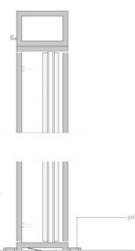
pala in acciaio brunito 20x20 cm

illuminazione a led

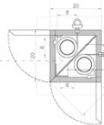
telo arrotolato su rullo fissato alla struttura

vano di sblocco cavi elettrici

Sezione c-c' scala 1:10



pietra sagomata in acciaio brunito con for



telo in pvc

divisoria in acciaio brunito

illuminazione a led

Planta scala 1:10

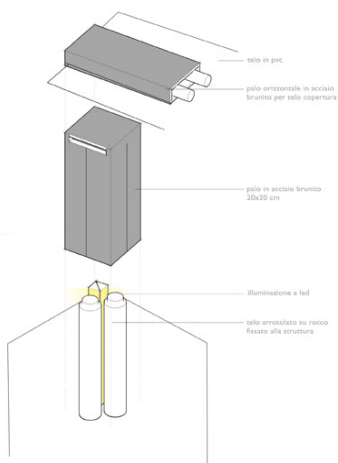


snello in polipropilene rivestato

gancio in acciaio per fissaggio telo

telo arrotolato su rullo fissato

anta per ispezioni



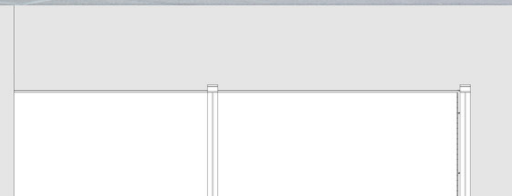
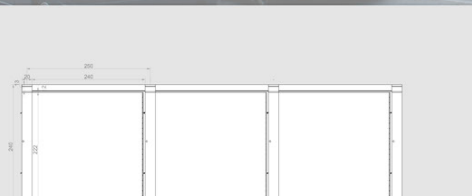
telo in pvc

pala orizzontale in acciaio brunito per telo copertura

pala in acciaio brunito 20x20 cm

illuminazione a led

telo arrotolato su rullo fissato alla struttura



6_3 LUCE IN MOVIMENTO

Più e più volte abbiamo sentito parlare di quel vuoto urbano irrisolto che fa capolino nel bel mezzo di una delle vie principali dello shopping milanese: via Torino. Pur essendo stata questa tematica lungamente rimasticata, ciò che di tutte le considerazioni fatte e di tutti le idee progettuali avanzate rimane è l'oggettiva irrisolutezza di questo brano di città che sicuramente non può trovare la propria ragion d'essere in un miserrimo parcheggio per pochi posti auto. L'unica certezza è che questo spazio resta un'occasione persa per tutti: sia per chi quel vuoto lo vorrebbe tamponare con tanti fruttuosi metri cubi, sia per chi vorrebbe farne una radura di piacevole sosta all'interno di una delle strade più vissute della città.

Eppure, ancorché nel suo limbo di luogo non meglio precisato, questo spazio rappresenta un luogo di rara eccezione all'interno della città, una zona di dilatazione per una piacevole sosta che può regalare qualche istante di tregua alla vista e all'udito martellati, l'una dall'incedere ininterrotto di vetrine sempre più luminose, l'altro dall'assordante confusione che solo migliaia di persone in giro per vetrine possono generare. Proprio quest'ultima caratteristica è determinante nell'analisi compiuta su questo luogo. In questa occasione abbiamo a che fare con un spostamento di ingenti masse di persone la cui attenzione è completamente convogliata sulle attività commerciali che in questa via trovano collocazione. È una sfida persa in partenza quella di farsi descrivere da un qualunque passante incontrato su questa via l'edificio che ospita questo o quell'altro esercizio commerciale, chiaro segnale di come il cono visuale del passante non superi praticamente mai i quattro metri di altezza. Affermare che questo tipo di fruizione della strada crea una percezione dello spazio parziale è limitativo. Quello che realmente accade è che buona parte dei pedoni convogliati in via Torino non hanno la minima idea di quello che possa esserci sopra le vetrine dei negozi.

Così tra le vetrine ammiccanti e la ristrettezza di una carreggiata dettata dal sedime storico, la percezione dell'uomo non ha alcun tipo di interesse nello spingersi oltre una determinata altezza, non solo per capire quali siano gli edifici che fanno da spalla a questo percorso, ma anche più semplicemente per capire di che colore è il cielo sopra le loro teste, che da attore fondamentale nel determinare l'illuminazione e la percezione della strada, diviene mesto sfondo nemmeno troppo preso in considerazione.

Da queste considerazioni nasce l'idea di riqualificazione del vuoto urbano all'interno di via Torino, non basandosi sulla volontà di ricucire urbano di tessuto cittadino, ma piuttosto amplificandone il senso di vuoto. La zona di sosta prende quindi forma in un luogo dove all'inserimento di uno spazio verde naturalizzato creato grazie alla piantumazione di nuove alberature, si contrappone un costruito rappresentato dalla forma pura di un parallelepipedo in cemento armato, leggermente ruotato rispetto all'asse di via Torino.

Lo spazio è delimitato da una cortina di arbusti che raggiungendo un'altezza massima di due metri incominciano una stanza all'interno della città, denunciando da subito al passante l'unicità del luogo.

In corrispondenza di questa spalla verde il marciapiede si allarga e invita il passante ad entrare questa volta non in un negozio, ma in uno spazio sensoriale. Una volta superata questa cortina il pedone si trova in uno spazio nuovo: un piccolo bosco caratterizzato da alberi ad alto fusto funge da filtro, quasi come un'eterotopia all'interno della città, finalmente il vuoto prende senso accogliendo in un luogo altro un visitatore impreparato e incuriosito. Solo dopo essersi disintossicato dal frastuono della città, rinfrancando i propri sensi grazie alla possibilità sedersi e rilassarsi all'interno dello spazio, cosa praticamente impossibile lungo tutta via Torino, Finalmente il pedone è messo nella condizione di allargare il proprio punto di

stato di fatto e analisi concettuali



I centri dello shopping milanese



Inquadramento area di progetto

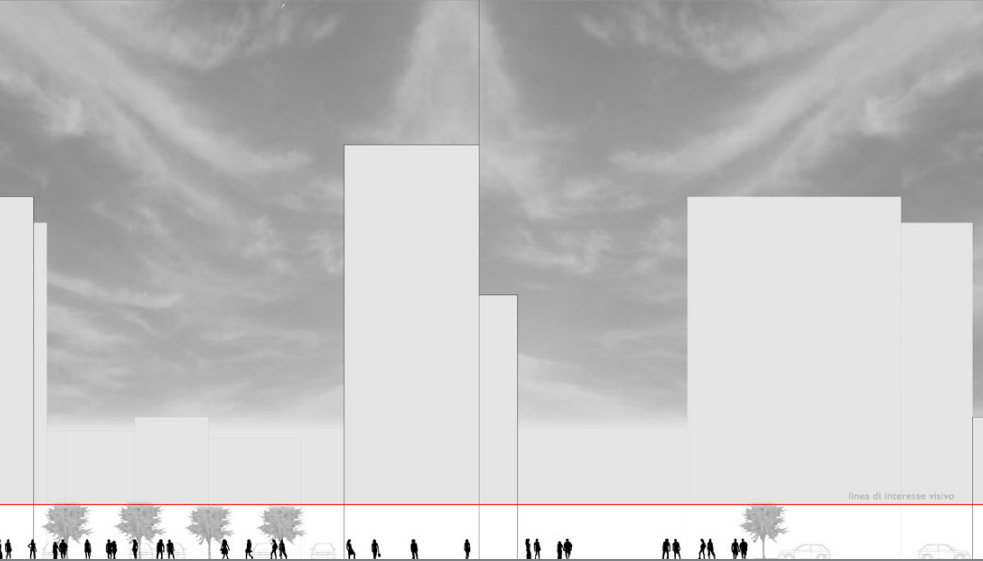


55 negozi d'abbigliamento, 12 bar e tabacchi, 5 istituti di bellezza, 19 negozi di calzature, 4 cartolerie, 9 negozi per la casa, 7 ottici, 9 negozi di incenso, 13 orificerie, 2 pelliccerie, 9 negozi articoli sportivi, 11 negozi di elettronica, 6 ristoranti, 5 negozi articoli da regalo, 2 farmacie

Rilievo fotografico area di progetto



Planivolumetria stato di fatto_scale 1:100



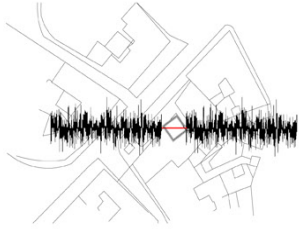
linea di interesse visivo

vista e scorgere oltre, oltre le vetrine, oltre le luci, oltre il rumore. E' solo a questo punto che entra in gioco l'idea del volume costruito. Nascosto nel folto degli alberi il parallelepipedo è un pieno calato dall'alto, un monoblocco gettato che denuncia tutta la sua matericità. Uno spazio raccolto, con una base quadrata di lato 3 che con lo spessore delle pareti raggiunge i 3,70 metri esternamente, che si sviluppa in altezza per 9 metri, un cannocchiale puntato verso il cielo completamente isolato acusticamente dall'esterno e senza copertura. Non è un luogo per tutti, non è uno spazio che si vende ai più, ma al contrario un'isola che la mente satura dagli input urbani va a cercare superando dapprima la soglia del muro verde e poi scorrendo tra gli alti fusti il volume come punto di approdo per isolarsi dal mondo. Al culmine della ricerca, finalmente si giunge allo spazio costruito, silenzioso e mesto. E' questo il luogo dove la persona si riconcilia con se stessa e alzando lo sguardo al cielo, riquadrato dalla sagomatura del getto di cemento, si accorge di che colore sia realmente. Incredibilmente solo ritrovando se stessi si alza gli occhi e si è pronti a guardare il cielo, con la sua luce che cambia continuamente scandendo il passare delle ore, dei giorni e delle stagioni.

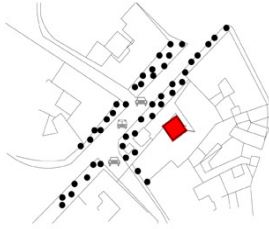
schemi metaprogettuali e progetto



Percezione parziale dello spazio della via



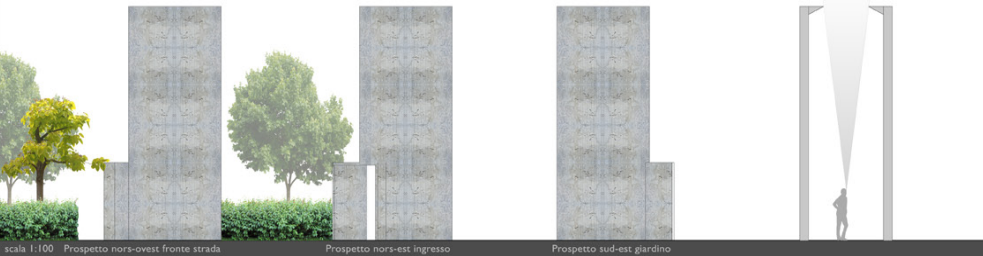
RUMORE SILENZIO



CAOS ORDINE flusso di persone



finestra sul cielo



scala 1:100 Prospetto nord-ovest fronte strada

Prospetto nord-est ingresso

Prospetto sud-est giardino



Planimetria progetto scala 1:100



6_4_COLORI IN MOVIMENTO

Tutto si può dire di Piazza Piola, all'infuori che sia una Piazza. Più assimilabile ad una rotatoria urbana, la sua superficie si suddivide in tre fasce concentriche. Partendo dall'esterno per inoltrarci verso il cuore dello spazio centrifugo, la prima parte che troviamo è quella destinata alla fruizione pedonale, nello specifico di un flusso molto massiccio di persone che usano questo spazio per attraversare da un estremo all'altro la Piazza. La fascia mediana, quella compresa tra la zona pedonale esterna e il cuore della rotatoria, è quella destinata alla circolazione veicolare. Nonostante i numerosi semafori che regolano il traffico, sicuramente questa fascia è caratterizzata non solo da una percorrenza più veloce rispetto a quello pedonale della parte più esterna, ma anche notevolmente più rumorosa della stessa, determinandone la predominanza sonora di questa zona sulla prima. Attraversate queste prime due fasce, non senza difficoltà data la quasi completa assenza di attraversamenti pedonali in direzione diagonale, si giunge nel cuore della Piazza: uno spazio verde non meglio definito e definibile, ma di forte impatto all'interno di un contesto predominato dalla massiccia presenza del grigio urbano che caratterizza sia la cortina edilizia che ovviamente gli spazi destinati alla viabilità in un continuum spaziale indissolubile. Più che rappresentare un'oasi verde all'interno della città, questo enorme spazio con quasi cento metri di diametro, sembra piuttosto ricoprire la figura del miraggio urbano, data la quasi totale impossibilità di raggiungerlo dovuta all'assenza di attraversamenti pedonali in direzione diagonale rispetto alla Piazza. Solo pochi temerari si arrischiano ad attraversare la zona veicolare e per il semplicemente perchè in questa grande zona verde è presente uno dei pochi spazi di tutta la zona destinati ai cani.

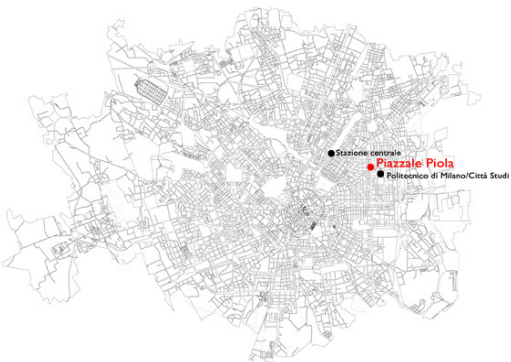
Quasi come un ossimoro, l'unico spazio verde di Piazza Piola è al tempo stesso l'unico spazio morto ed è proprio da questa riflessione che scaturisce l'idea progettuale. Lontano dal voler progettare un parco pubblico, il progetto punta al riutilizzo della parte perimetrale di questo spazio verde.

L'area verde centrale rappresenta una fonte di colore ben definita per chi dall'esterno della rotatoria guarda verso l'interno, per questa ragione si è voluto ricreare anche per chi dal centro della Piazza guarda verso l'esterno un'immagine dinamica attraverso l'utilizzo del colore e del movimento. Nella fascia perimetrale della zona verde trovano quindi nuova collocazione sia l'elemento dinamico, rappresentato dall'inserimento di una pista dedicata al jogging, sia l'elemento colorato, sotto forma di vetri colorati antisfondamento rappresentanti i colori dell'iride. E' nell'incontro tra questi due elementi che si determina il progetto: percorrendo la pista lo sfondo urbano cambia continuamente colore. Seppur il movimento di chi sta all'interno dello spazio centrale risulta in antitesi a quello delle auto che percorrono la rotatoria, l'effetto risulta specchiato per tutte e due le classi di utenti: chi guarda da dentro verso fuori muovendosi vede la città fuori cambiare colore, ma chi da fuori ruota attorno al centro, vede il centro cambiare colore.

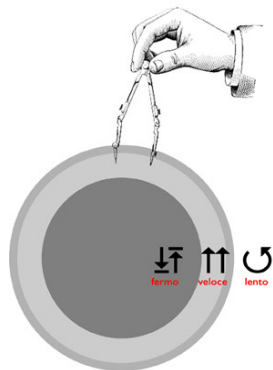
La stessa forza centrifuga che muove tutta la Piazza è il propulsore ideale di raggi colorati che si irradiano dall'interno verso l'esterno. Infatti la proiezione a terra dei vetri colorati determina delle fasce anch'esse dei colori dell'iride che assumono la connotazione di punti di attraversamento ben visibili agli automobilisti e che consentono di trapiantare tutta la piazza dall'interno verso l'esterno e viceversa, garantendo in questo modo la raggiungibilità del cuore non più solo verde, ma colorato.

Le vetrate colorate, fissate a terra per mezzo di pali cromati, garantiscono inoltre una maggiore comfort della parte centrale della Piazza, sia in termini di assorbimento acustico che inevitabilmente di

stato di fatto e analisi concettuali



Inquadramento_asse di percorrenza e storico accesso alla città

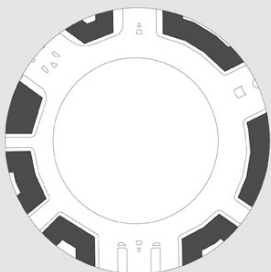
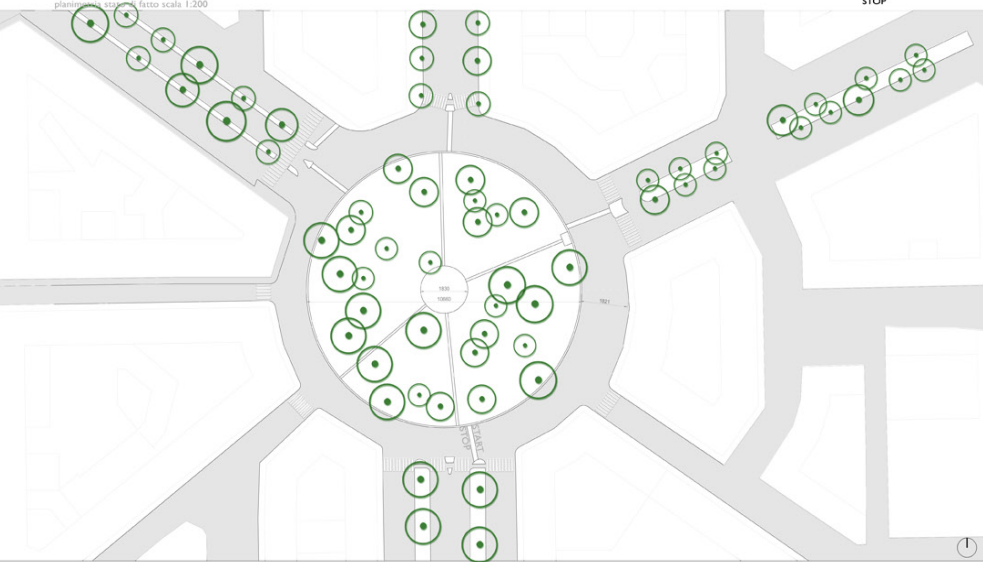


spazio centrifugo

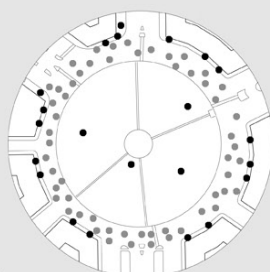
Rilevo fotografico movimento



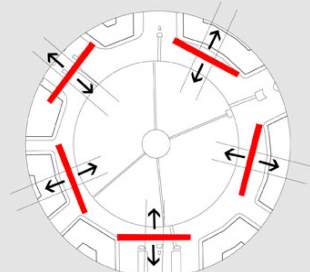
planimetria stato di fatto scala 1:200



fronti compatti prospicienti la piazza



presenza persone_autoveicoli



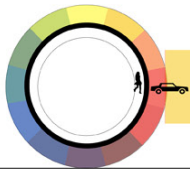
impossibilità di collegamento tra il centro e gli estremi



esperienza cromatica. Inoltre il percorso pedonale progettato può essere sfruttato durante le ore notturne, grazie all'inserimento di un sistema di fari che, oltre a garantire una corretta illuminazione per una completa fruibilità del percorso, proietta il riflesso colorato dei vetri sulla strada circostante, denunciando in questo modo la presenza di uno spazio urbano vivibile all'interno della grande rotatoria. La Piazza in questo modo risulta sia arricchita dei sei colori dell'iride e riscoperta grazie alla nuova funzionalità del suo centro.



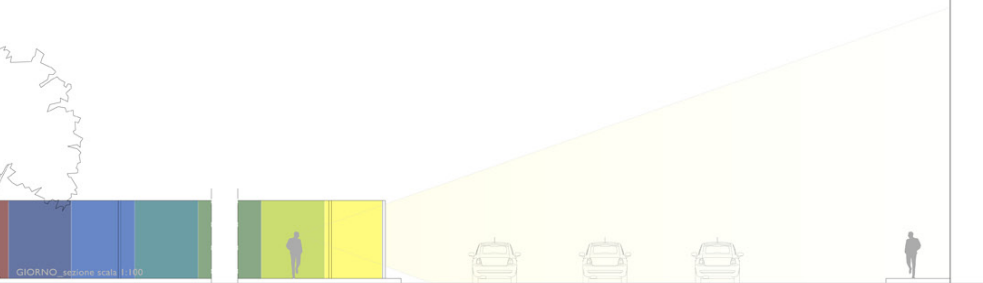
luci colorano gli spazi interni



la notte le luci colorano la strada

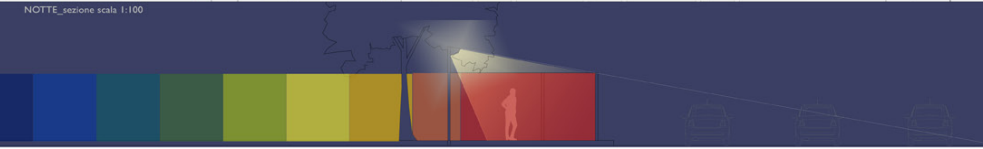


nuovi prospetti urbani

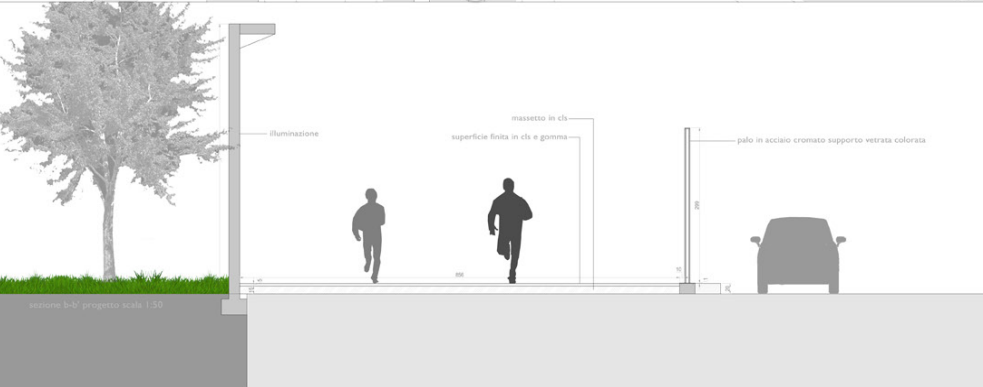
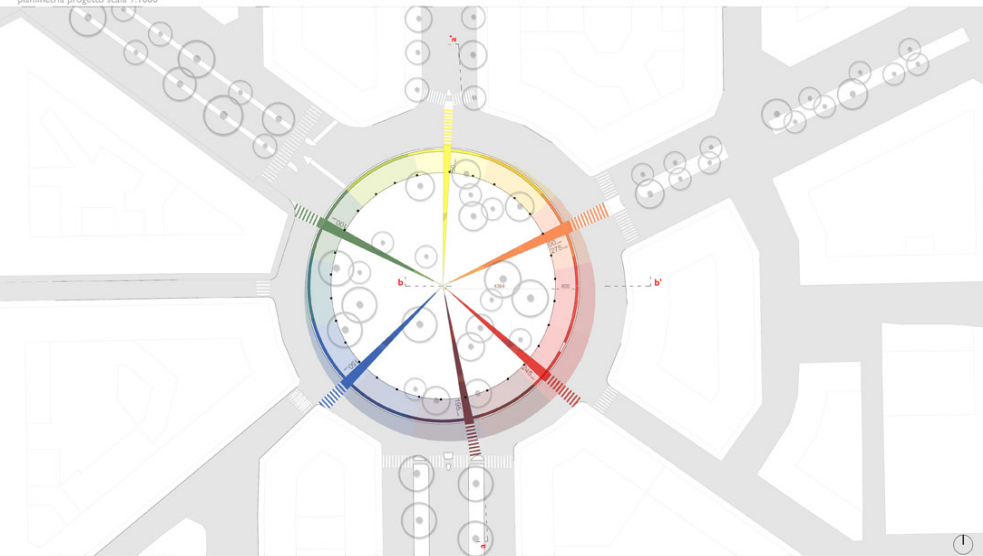


GIORNO sezione scala 1:100

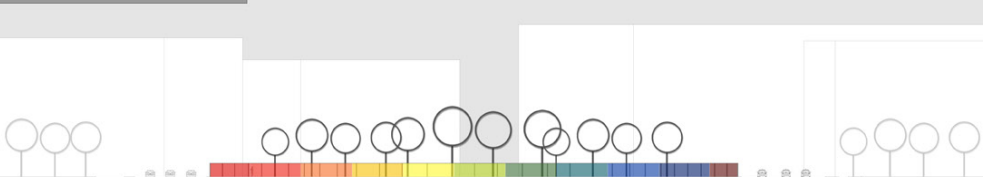
NOTTE sezione scala 1:100



planimetria progetto scala 1:1000



sezioni b-b' progetto scala 1:50



6_5_RIFLESSI IN MOVIMENTO

Parlando di movimento all'interno della città e scendendo nel particolare di Milano, non si può non tenere in considerazione la piazza che probabilmente più di tutte le altre assiste all'avvicinarsi giornaliero di una metropoli che lavora: Piazza Cordusio.

La piazza si innesta sull'asse storico della città, quello che per intenderci infila monumenti di maggiore risonanza e attrattività turistica: Piazza Duomo, Castello Sforzesco, Parco Sempione e Arco della Pace. Collocata vicino al cuore finanziario di Piazza Affari, sulla sua superficie si affacciano le sedi delle più importanti banche che trovano la loro collocazione all'interno degli edifici di maggior prestigio di tutto il contesto urbano. Così agli avvicindamenti di coloro che Piazza Cordusio la attraversano per raggiungere le proprie sedi lavorative, si somma il peregrinare dei turisti e di tutti coloro che al bagliore finanziario della città preferiscono quello delle vetrine che occupano i fronti strada degli edifici che incorniciano la piazza. Chi a piedi e chi con i mezzi pubblici, chiunque sia stato almeno un giorno a Milano ha attraversato Piazza Cordusio, divenendo in qualche modo il simbolo di una città che si muove.

L'accesso alla piazza da anni è parzialmente interdetto alle auto per mezzo di una ZTL che facilita non sono il traffico dei numerosi tram che in questa area transitano e fermano nelle tre soste previste, ma soprattutto quello di tutti i pedoni che una volta giunti nei pressi del centro storico con diversi mezzi di trasporto attraversano con facilità la piazza a piedi.

Al cospetto di questo continuo movimento di persone e mezzi stanno immutabili da secoli tutti quegli edifici storici che rappresentano la quinta della Piazza. Probabilmente tra i più maestosi della città, questi edifici risalgono in buona parte alla seconda metà dell'800, sfoggiando con orgoglio tutto il carattere neorinascimentale non solo tipico di quel periodo, ma soprattutto simbolo di una città che in quegli anni assisteva ad un grande slancio economico. Stabilità, matericità e imponenza è tutto ciò che questi edifici da sempre hanno dovuto e saputo comunicare alla città.

E' proprio congiungendo la prima analisi sui movimenti all'interno della Piazza a quella relativa alle preesistenze storiche rappresentate dagli edifici che scaturisce l'idea progettuale.

L'idea è quella della riflessione. Specchi d'acqua sul piano del selciato, con un'altezza massima di 5 centimetri appena, si sviluppano con raggi diversi a seconda degli edifici che questi sono chiamati a riflettere, occupando quindi porzioni a tratti anche considerevoli della Piazza stessa.

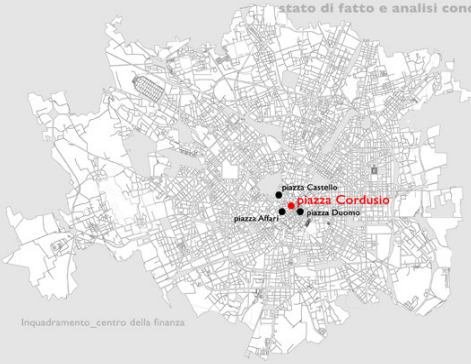
Di fatto questi specchi d'acqua circolari sono costruiti seguendo una proporzione 1 a 10 rispetto alla circonferenza descritta dagli archi sui quali sono impostate le facciate degli edifici della Piazza nella sua parte orientale verso il Duomo, zona in cui la quinta edificata conclude uno splendido spazio ellettico purtroppo poco riconoscibile ai più a causa dell'incongruente utilizzo dello spazio pubblico.

Dimensionati proporzionalmente, gli specchi sono stati collocati in punti strategici della Piazza, nodi di intersezione dei tre livelli di movimento: pedonale, tranviario e autobobilistico.

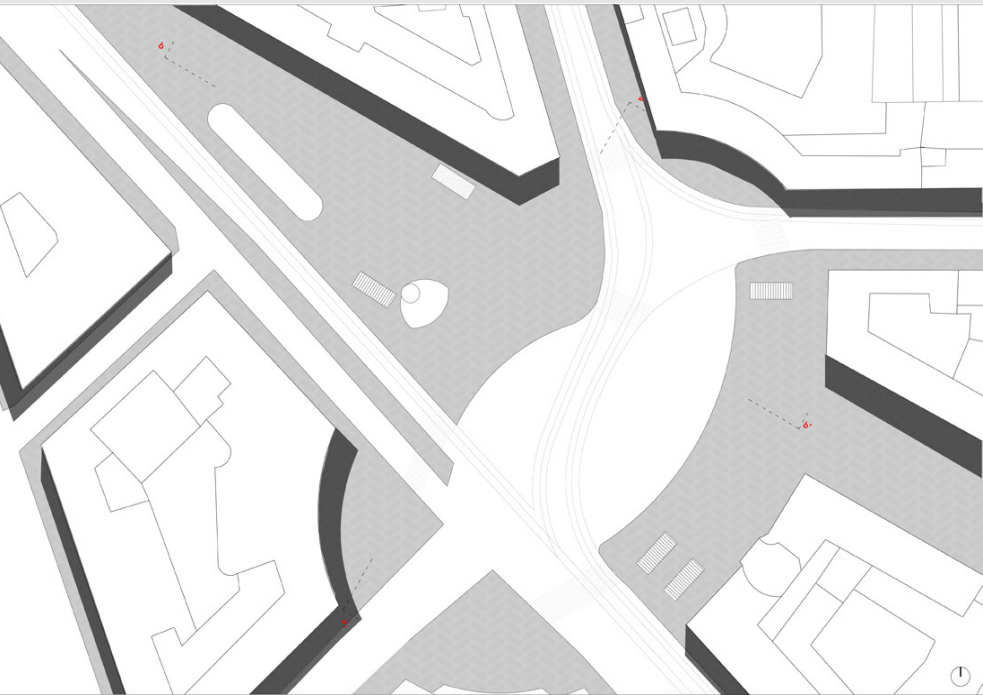
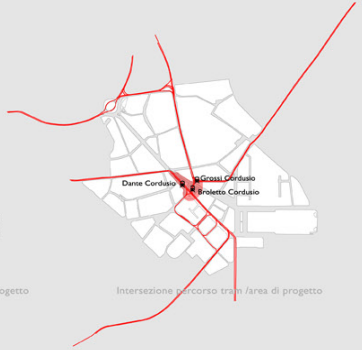
In questi punti l'acqua contenuta nei piccoli bacini viene a contatto con i binari del tram, piuttosto che con la carreggiata destinata alle auto o ancora con lo spazio di pertinenza pedonale, registrando in questo modo il movimento attraverso le vibrazioni da questo prodotte che risultano più o meno intense a seconda dell'utenza che le genera. Il movimento attraverso la vibrazione viene tradotto dall'acqua in piccoli moti ondosi che propagandosi sulla superficie del bacino, distorcono la percezione di ciò che nello specchio viene riflesso, ovvero i nostri tanto cari edifici storici.

Al passante in movimento e produttore in prima persona di vibra-

stato di fatto e analisi concettuali



Tre livelli di movimento sulla piazza



Rilievo e analisi prospetti adiacenti la piazza
Sezione a-a'



Sezione b-b'



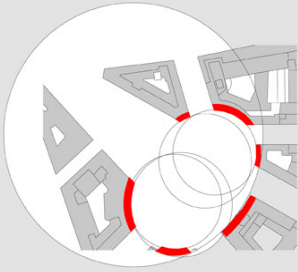
zioni viene quindi restituita dagli specchi un'immagine non più statica, ma anch'essa in movimento, scardinando in questo modo la staticità e la monumentalità dell'intorno costruito della Piazza. Non solo gli specchi d'acqua offrono un'immagine in movimento i ciò che nella realtà è statico, gli edifici, ma anche una riflessione distorta di ciò che in movimento lo è davvero, gli utenti dello spazio. Il semplice gioco di un bambino nell'acqua della pozza può offrire quindi una nuova esperienza percettiva di ciò che in quello specchio viene riflesso.

Agli stessi specchi d'acqua che di giorno forniscono ai passanti nuovi modi di vedere la città, la sera è affidato il compito di donare nuova vitalità alla Piazza. Così allo spegnersi delle luci all'interno degli uffici corrisponde l'accendersi dei bacini d'acqua per mezzo di un sistema di illuminazione colorata perimetrale rispetto alla circonferenza della vasca, tale consentire anche un riconoscimento immediato di queste zone d'acqua da parte dei pedoni.

La Piazza si riempie così di specchi colorati che donano più dinamicità e forse anche una vita parallela ad una delle Piazze più indaffarate della città.

schemi metaprogettuali e progetto

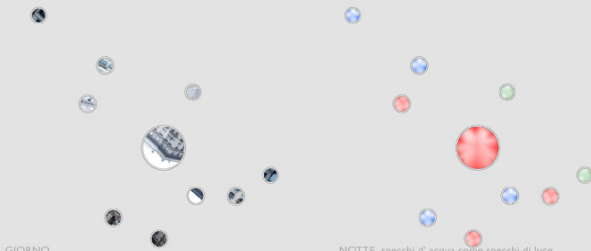
Genesi delle fontane specchi dalle facciate degli edifici



Riflessi in movimento, mettere in moto le immagini proiettate

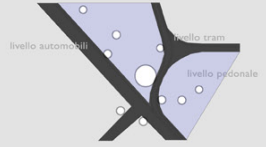


Unione dei tre livelli di movimento attraverso la vibrazione dell'acqua SEGNA IL PASSAGGIO



GIORNO

NOTTE, specchi d'acqua come specchi di luce



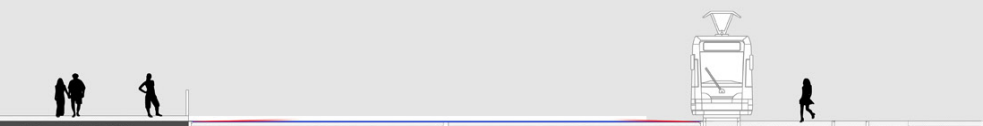
Specchi d'acqua intersecano il movimento



Planimetria scala 1:500



Sezione a-a scala 1:100



Sezione b-b scala 1:100

6_6_OMBRE IN MOVIMENTO

I più ricordano Piazza Sempione non tanto per il nome, ma per la presenza di uno dei monumenti più importanti della città di Milano: l'Arco della Pace. La forma circolare della Piazza si sviluppa in modo concentrico tutto attorno al monumento, il quale si ritrova in posizione equidistante da tutti i punti del perimetro della stessa. A questo inquadramento geometrico perfetto si vanno ad aggiungere due propilei che se da un lato modificano la percezione di circolarità della piazza, dall'altro inquadrono la spina storica della città che attraversando tutto Parco Sempione giunge fino a Piazza Duomo. Proprio la vicinanza del Parco, e quindi la possibilità di avere un'ampia zona a verde fruibile da parte dei cittadini, limita considerevolmente le potenzialità della Piazza come luogo pubblico di sosta, rilegandolo maggiormente al ruolo ingrato di spazio museale che accoglie l'Arco.

L'ampiezza dello spazio e la circolarità della Piazza, alle quali si aggiunge anche un mancato affollamento degli stessi, catalizzano l'attenzione di tutti sul movimento, e di taluni anche sull'ombra che questo proietta sul selciato della Piazza. Proprio quest'ultima osservazione sta alla base dell'evoluzione progettuale relativa a questo spazio urbano. L'ombra che l'Arco proietta sulla Piazza è nettissima, un capolavoro di ridisegno della sagoma dello stesso, tanto importante da determinarne anche una diversa percezione della profondità dello stesso monumento.

Nell'architettura della città le ombre sono assenze che svelano la forma intrinseca dell'oggetto generatore. Piatte e incorporee, esprimono nella loro impalpabile perfezione la relazione indissolubile fra l'edificio e le sue parti modanate. Misteriose ed infinitamente complesse, soprattutto a colui che non vuole solo essere generatore della propria, ma intende cimentarsi nel ridisegnare quelle degli altri, si rivelano un favoloso strumento di conoscenza dell'architettura, rigorosamente contemporanee all'oggetto che duplicano, simultanee, inscindibili.

Caratteristica intrinseca al corpo generatore, l'ombra cresce e decresce, compare e scompare, seguendo il continuo mutamento della luce lungo il corso delle giornate e delle stagioni.

Sono questi i presupposti che spingono ad andare oltre l'universale riconoscimento dell'opera monumentale rappresentata dall'Arco della Pace, per spingersi ad indagare la peculiarità dell'ombra che questo genera che, al pari dell'oggetto stesso, influenza lo spazio della Piazza circostante.

Assimilando lo spazio della Piazza al quadrante di un orologio, è verosimile assegnare all'ombra proiettata dall'Arco della Pace il ruolo di lancette di un orologio naturale che registra in un perpetuo e al tempo stesso impercettibile movimento il trascorrere del tempo, mutando in forma, proporzioni, orientamento e intensità. L'oggetto Arco della Pace diviene in questo modo il perno di una meridiana naturale che sfrutta l'architettura della città.

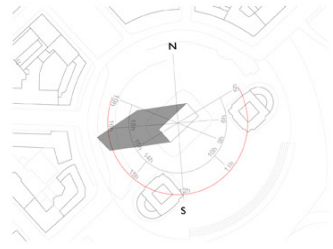
Considerando l'ombra come elemento conoscitivo dell'oggetto preso in considerazione, questo acquisisce valore pari del monumento stesso e in questi termini richiede e pretende un'adeguata visibilità che ne consente la giusta valorizzazione.

Questo presupposto trova la propria espressione materiale nel tracciamento a terra del passaggio dell'ombra attraverso un cambio di pavimentazione, la quale assumendo in questa zona una colorazione molto più chiara mette in maggiore risalto l'ombra proiettata. Il tracciamento a terra del percorso dell'ombra è il segno tangibile del movimento che questa compie durante il trascorrere del tempo, anche nelle occasioni in cui il cattivo tempo non consente il verificarsi di questo fenomeno tanto naturale quanto incredibilmente affascinante. La determinazione di questo nuovo spazio sul piano

stato di fatto e analisi concettuali



Inquadramento_asse di percorrenza e storico accesso alla città



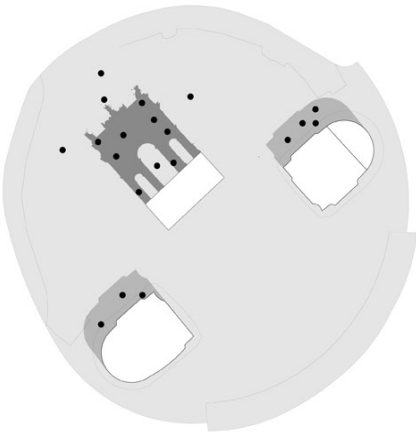
MONUMENTO/PIAZZA/OMBRA con orario di soleggiamento

Rilevamento fotografico

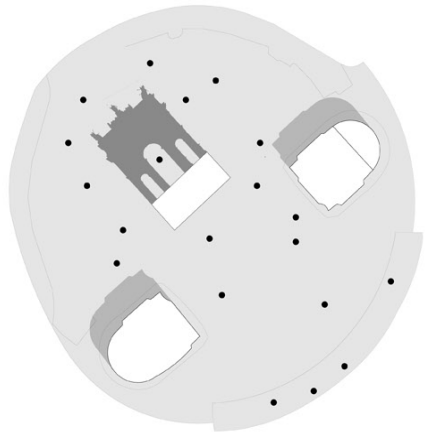


Gli oggetti prendono vita attraverso le ombre_esse segnano il loro passaggio_Planimetria scala 1 :1000

ESTATE_le persone cercano l'ombra



INVERNO_le persone negano l'ombra



analisi localizzazione persone



della piazza pone inoltre l'attenzione sulla differente fruizione della superficie calpestabile a seconda di come l'ombra venga proiettata. In tal senso si introduce la riflessione sul potere che l'ombra possiede di far spostare le persone in funzione delle stagioni. Quanti di noi non si è messo al meno una volta a scaldarsi al sole durante una gelida giornata d'inverno, o al contrario non è andato a trovare refrigerio all'ombra nella calura della giornate estive? E' proprio su questo ragionamento che trova fondamento l'ipotesi della capacità delle ombre di creare flussi di spostamento delle persone.

In virtù di questi ragionamenti il progetto prevede la realizzazione di due setti ellittici, collocati parallelamente rispetto ai lati corti dell'Arco, in modo che, catturando l'estremità dell'ombra del monumento, questa venga deviata e proiettata sulla parete verticale, dando così nuova vita all'ombra e riscattandola dal suo essere rilegata alla visione orizzontale.

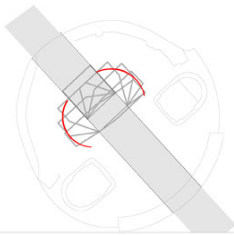
I due setti sono realizzati in cemento armato e rivestiti lungo la parete esterna in materiale lapideo affine a quello del monumento stesso, mentre internamente questi prevedono una finitura a vernice bianca tale da enfatizzare ulteriormente la proiezione dell'ombra. I due elementi sono inoltre attrezzati con sedute che forniscono un nuovo punto di vista non solo del monumento, troppo spesso vincolato dall'inquadratura determinata dai due propilei sull'asse di Corso Sempione, ma soprattutto incorniciano l'ombra dell'Arco sottolineando l'impalpabile volumetria.

I due setti, memori della spina dorsale della città che attraversa proprio i fuochi delle loro circonferenze, si aprono verso Corso Sempione permettendo una continuità visiva con l'impianto urbano e incorniciando l'ombra a terra nell'unico momento in cui questa è perfettamente ortogonale al monumento stesso.

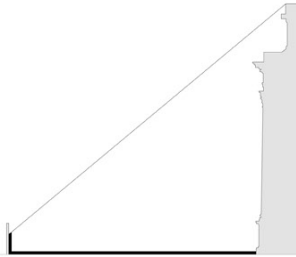
schemi metaprogettuali e progetto



registrare le ombre sul suolo



catturare le ombre



registrare le ombre e proiettarle in verticale

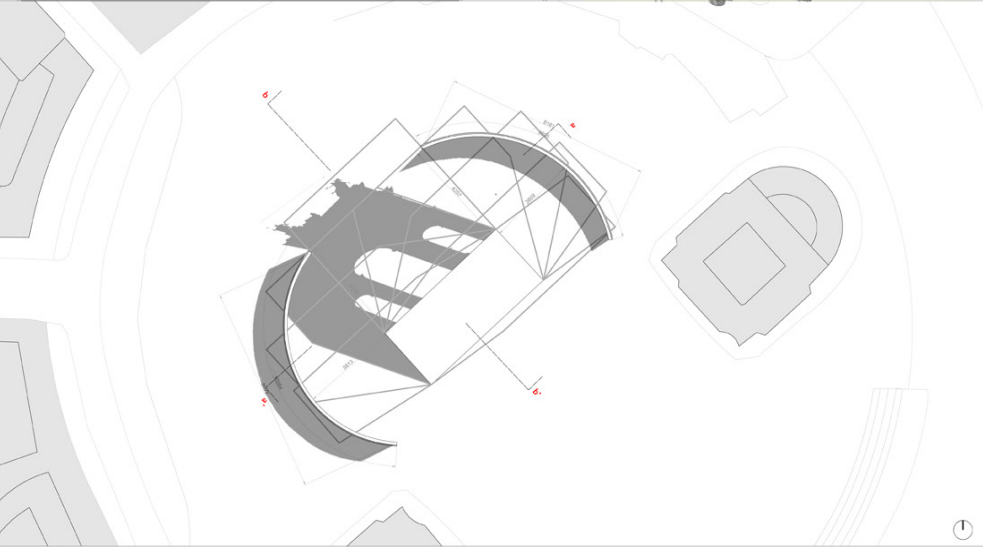
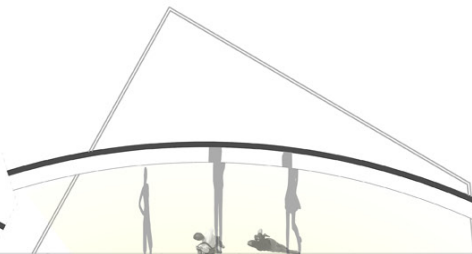
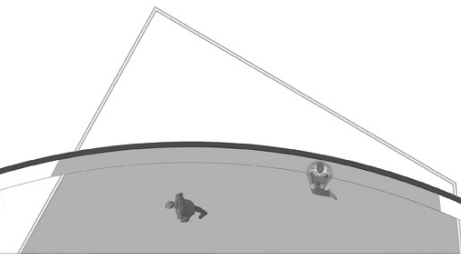


proiezione delle ombre giorno/notte, prospetto e piante scala 1:100

GIORNO



NOTTE



planimetria progetto quotata scala 1:500



parete interna in C.A. verniciato bianco
parete esterna rivestita in pietra

seduta in C.A. verniciato bianco

sezione progetto a-a' scala 1:500



sezione progetto b-b' scala 1:500

sezione progetto a-a' scala 1:500

6_6_SUONI IN MOVIMENTO

Appena si scende in metropolitana, percorrendo le scale che ci portano ai mezzanini di accesso alle linee i nostri sensi si attivano involontariamente. Il passaggio tra il fuori e il dentro è netto: fuori c'è la confusione, la frenesia, i ritmi stagionali i una città come Milano che muta considerevolmente al cambiare della temperatura; dentro i suoni si assopiscono e la temperatura rimane costante, d'estate un lieve refrigerio e d'inverno un caldo tepore.

Così camminando lungo i mezzanini e le banchine delle stazioni della metropolitana si ha la sensazione di un contesto sonoro ovattato dove il riverbero delle vibrazioni sonore è minimo, interrotto solo saltuariamente dallo schiamazzo di qualche ragazzo o dallo stridere di un treno in arrivo. La sensazione che pervade più o meno tutti gli utenti di questo mezzo di trasporto una volta varcata la soglia della stazione è quella di essere entrati in una città parallela, un luogo che della Milano in superficie conserva poco o niente.

L'accesso ha la funzione di porta che divide due mondi e al tempo stesso mette in collegamento due mondi che, seppure animati dagli stessi attori, vivono ognuno per conto proprio, ognuno con le proprie caratteristiche intrinseche e immutabili.

Uno a servizio dell'altro. Si incontrano poco, quando la metro esce dal tessuto cittadino per viaggiare in periferia in superficie, ma nel territorio della città sono solo gli accessi che legano queste due realtà. Sotto non vi sono solo servizi inerenti il trasporto pubblico, ma anche attività commerciali che dalla superficie scendono per catturare l'attenzione delle persone durante il loro passaggio, sempre molto frequente in tutto l'arco della giornata.

Gli spazi dei mezzanini spesso sono caratterizzati da attività come bar, ristoranti, uffici informazioni, che bene si addicono a zone dove la frequentazione si limita a pochi minuti, giusto il tempo di un trasbordo da un luogo all'altro. Il tutto si svolge all'interno del familiare suono ovattato caratteristica intrinseca dell'ambiente metropolitano.

E' da queste considerazioni che nasce l'idea progettuale che punta ad unire i mondi: quello del movimento di superficie e quello del movimento metropolitano. In alcuni punti, dove la città cambia condizione del movimento, le auto ad esempio si fermano, o si mettono in moto, dove il movimento pedonale incontra quello degli autoveicoli, sulle strisce pedonali ad esempio. Sono punti vicino ad una panchina dove molti anziani si ritrovano per raccontarsi i ricordi della loro vita. Unire i due mondi significa di fatto portare nel mondo ovattato della metropolitana i suoni della vita in superficie, il tutto attraverso microfoni che catturano il suono della città nei luoghi di particolare interesse registrando i movimenti della superficie. Movimenti messi in mostra attraverso la loro esposizione sonora estraniandoli dal contesto nei quali vengono generati, la città. La superficie viene quindi mappata individuando una serie di punti di interesse di cambio di movimento, una volta catturati i suoni, questi si trasferiscono perpendicolarmente al di sotto, sia che ci si trovi nel piano mezzanino o nella banchina. I suoni trasferiti dalla superficie alla metropolitana vengono così messi in mostra. Nei territori della metropolitana si può assistere così ad una vera e propria esposizione dei suoni della città, reputabili da un ascoltatore critico più o meno interessanti, ma sicuramente notati per il valore che acquisiscono nella loro decontestualizzazione.

Il trasferimento dei suoni avviene con microfoni posti in superficie che, una volta collocati sul sedime stradale, potranno registrare allo stesso modo sia le vibrazioni provocate dal passaggio di mezzi pesanti, che i passi o le voci di passanti. Il trasferimento del suono avviene con un apparecchio acustico che emette suoni dall'alto amplificandoli per mezzo di una cupola di resina trasparente, la quale

stato di fatto e analisi concettuali

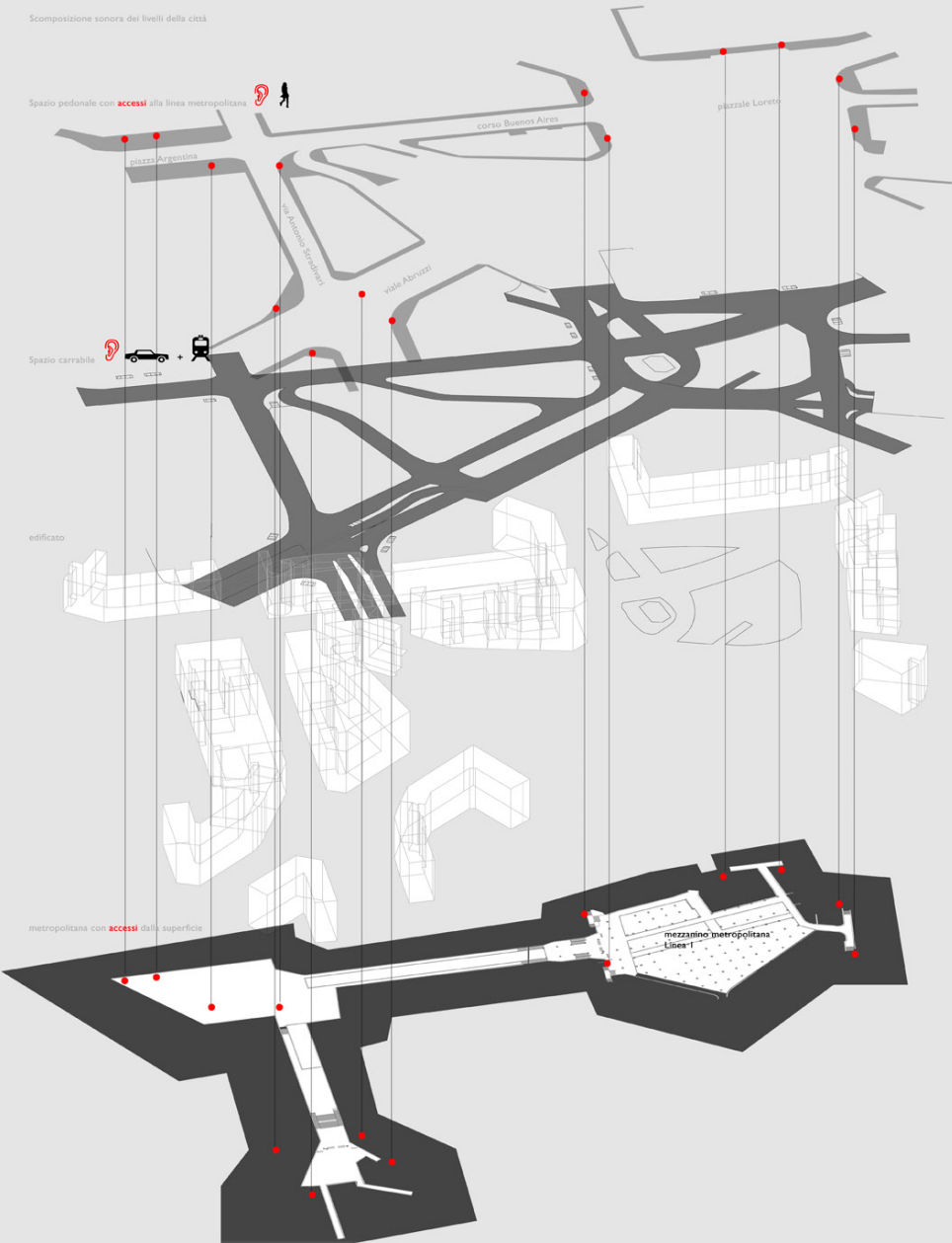


Linee metropolitane milanesi



Rilievo fotografico stazione Loretto, Linea 1

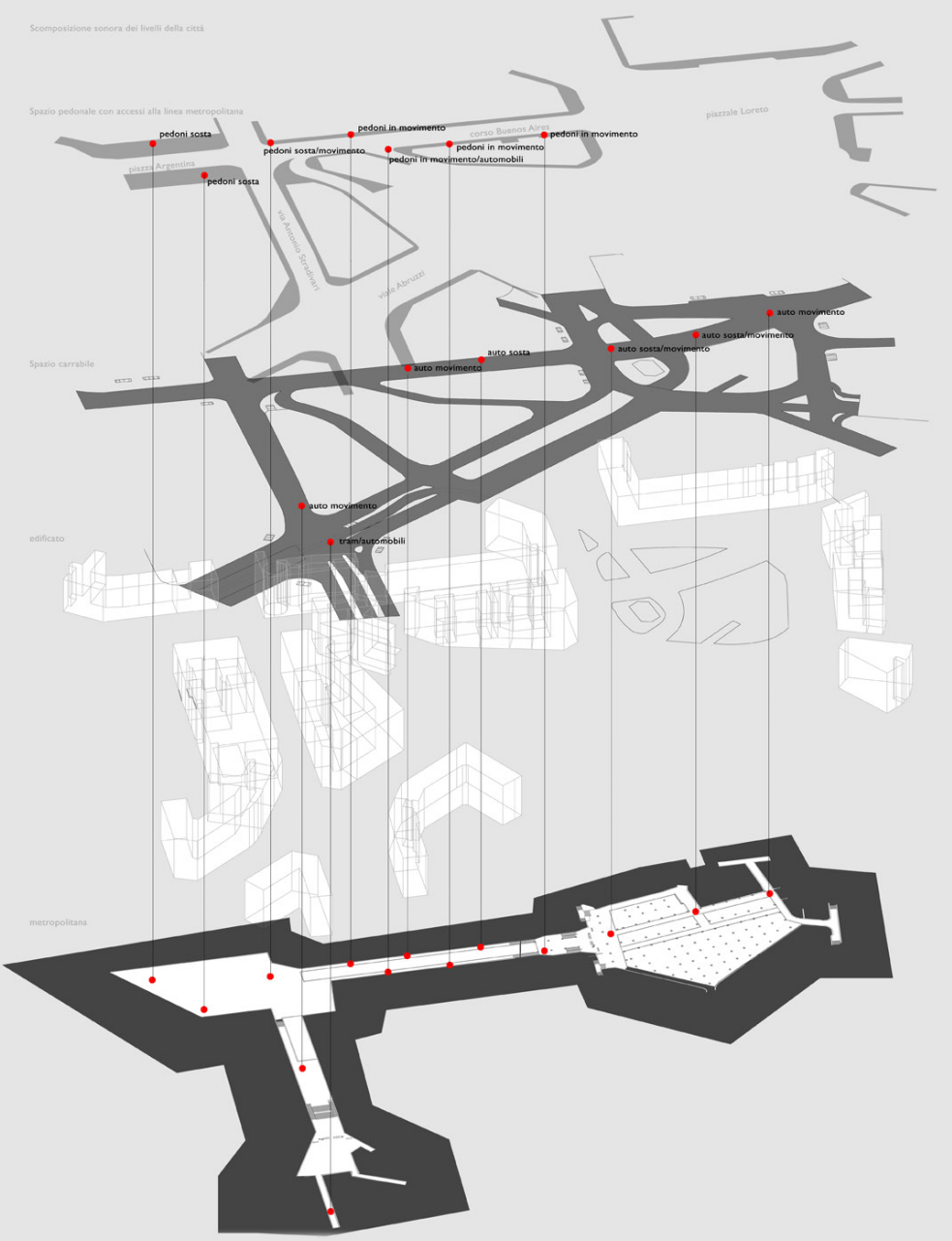
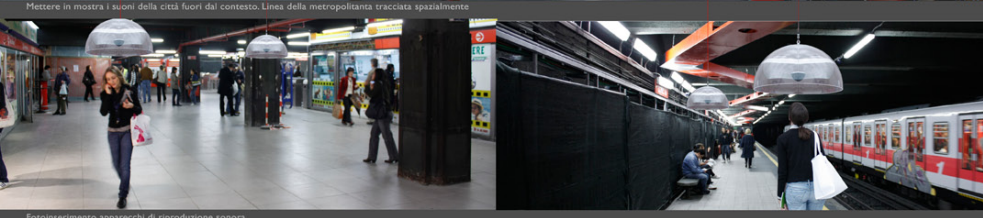
Scomposizione sonora dei livelli della città



permette un ascolto dei suoni individuale da parte di ogni singolo utente della rete metropolitana sottostante. Collocandosi perfettamente sotto il centro della cupola, posizione nella quale si ha la migliore resa acustica, e abbassando lo sguardo a terra la persona viene informata per mezzo di una targa delle informazioni relative il suono emesso dal microfono con indicazioni relative la collocazione geografica precisa. Questo tipo di informazione inoltre consente alla persona di proiettare mentalmente la propria posizione in superficie, sensazione spesso precaria, non solo per la mancanza di punti di riferimento urbani all'interno dell'ambiente della metropolitana, ma anche per la scarsa e poco comprensibile segnaletica che sembra ormai essere una caratteristica che accomuna tutte le stazioni della metropolitana milanese. Il passante oltre ad "osservare" il suono di un preciso punto in superficie viene quindi anche stimolato alla creazione di una mappa mentale che ricostruisca lo spazio urbano sovrastante.

Mettere in mostra il suono della città al di fuori del suo contesto non solo porta l'ascoltatore a cercare di capire il tipo di suono o rumore diffuso dall'apparecchio acustico, ma con la localizzazione precisa del punto per mezzo della didascalia riportante l'indicazione del civico, il soggetto è anche portato ad immaginarsi il movimento che proprio di quella piccola porzione di città. Gli apparecchi acustici possono inoltre essere utilizzati come filodiffusione interna alla metropolitana in determinati momenti della vita cittadina al fine di promuovere mostre e eventi ad per mezzo di installazioni sonore relativi agli artisti ospitati in città.

Ancora una volta il mettere in mostra aiuta a consapevolizzare l'individuo su caratteristiche della città che molto spesso non vengono nemmeno prese in considerazione dai nostri sensi intorpiditi e assuefatti dalle situazioni del quotidiano. Andando a stimolare i sensi, questi possono restituirci un'immagine pubblica completamente diversa da come potevamo immaginarcela. Immagine in questo caso veicolata dal suono.



_CONCLUSIONI

In conclusione appare d'obbligo fare una considerazione sull'esito del lavoro di ricerca affrontato, analizzandolo dal punto di vista dei progetti realizzati. Progetti che vogliono solo mettere l'accento a determinate caratteristiche proprie della città, ma non solo, la luce e le ombre sono elementi proprio di qualsiasi oggetto, ma che all'interno del vortice città passano in secondo piano, poco considerate nella vita di tutti i giorni fatta di frenesia e superficialità in molti aspetti. La premessa rimane un punto di partenza verso tre architetture consacrate al mondo per il loro valore culturale e artistico. Da qui il lavoro si è orientato analizzando le culture pop che hanno fatto del movimento il manifesto contro il Razionalismo Italiano. Nuove cellule abitative per nuove città. Erano anni di forte sperimentazione, guidati dalla fiducia della tecnologia e dalla presunta onnipotenza dell'uomo. Poi con l'arte cinetica, arte che fa del movimento sua caratteristica fondativa, il lavoro ha preso una direzione diversa. Si è capito che la tecnologia non interessava più agli artisti, o per lo meno il suo ruolo di riscattare il mondo dalla miseria è venuto meno, in favore di un'attenzione sempre maggiore verso l'uomo. Uomo che da spettatore diventa attore semplicemente grazie alle sue azioni. L'uomo interagisce con l'opera d'arte, la quale senza l'interazione dell'uomo non avrebbe più nessun tipo di significato. L'interazione opera/uomo acquista pian piano un significato ancora più profondo, più introspettivo. L'opera d'arte non puntava più solo alla sollecitazione della fisicità dell'uomo, ma principalmente alla sua interiorità, provocandolo, disgustandolo molto spesso. L'arte non era più bella o brutta, era semplicemente emozione. (Questa la risposta alla domanda della prof. J. Ceresoli su cosa fosse l'arte contemporanea). Emozione! A questo punto il tema del movimento subisce una leggera deviazione di significato. Il movimento fisico doveva essere solo l'espedito per generare un movimento interiore e silenzioso. Il movimento interiore tuttavia doveva essere solo il fine, non il mezzo per riattivare i nostri sensi spenti, delusi, elusi.

La domanda è nata subito: "Quale contesto che avesse dentro di sé le caratteristiche del movimento possa interagire con l'uomo e creare un movimento interiore?" La città è la risposta. Milano in modo particolare.

Subito l'analisi dei movimenti fisici che interessano la città, tutti i giorni come in un gigantesco formichiere. I livelli di spostamento nella città che servono a portare le persone da una parte all'altra. Tre livelli sovrapposti che coesistono e che creano quei flussi che sono stati alla base delle mie analisi sulle aree di progetto.

Tuttavia la città non è solo movimento di individui, ma ha anche dei movimenti suoi che gli appartengono e che in città molto spesso passano in secondo piano. In città si muove la luce del giorno che crea nuovi colori e nuove condizioni climatiche. Si muovono le ombre proiettate degli edifici, i riflessi di una pozza d'acqua dopo un temporale. In città si muovono i suoni delle auto che sfrecciano sulle strade, i clacson delle auto ma anche i suoni dei pedoni nel fare dei passi a terra. Le persone parlano, urlano, si muovono. La città cambia faccia, aspetto ogni secondo che passa.

Qui nasce la volontà di fare interagire i movimenti della città con i movimenti degli individui che nella città si muovono. Questo attraverso la riprogettazione di alcuni spazi pubblici, visti, riconoscibili a livello iconico, per porre l'attenzione su quegli aspetti spesso dimenticati del movimento della città. Movimento come chiave di lettura per creare spazi pubblici non necessariamente comodi o accessibili da tutti, ma spazi progettati per rianimare i nostri sensi assopiti attraverso esperienze percettive incentrate sul soggetto e sulla ricchezza delle sue emozioni. La convinzione è che tramite i suggerimenti offerti dall'arte si riesca a raggiungere ad una nuova idea di spazio, un fare architettura improntato ad una maggiore sensibilità e curiosità.

BIBLIOGRAFIA

Excursus storico sull'abitazione mobile.

- T. CECERE, *L'abitabilità transitoria*, Editore Fiorentino, Napoli 1984.
 F. DONATO, M. PLATANIA, *Abitazioni per l'emergenza*, Veutro, 1984.
 C. FALASCA, *Architetture ad assetto variabile*, Alinea Editrice, Firenze, 2000.
 E. GUIDA, R. MANGO, *Abitare l'emergenza*, Electa, Napoli.
 C. GAMBARDELLA, *La casa mobile. Nomadismo e residenza dall'architettura al disegno industriale*, Electa, Napoli.
 C. LATINA, *Sistemi abitativi per insediamenti provvisori*, BE-MA, Milano, 1988.
 E. TRIVELLIN, *Abitare on the road*, Alinea, Firenze, 2003.
 Casa per tutti. *Abitare la città globale*, a cura di FULVIO IRACE, catalogo della mostra, Triennale Electa, Milano 2008
 D. NAPPO, S. VAIRELLI, *Homes on the move*, Hf Ulmann, Zurigo, 2010

Spazi in movimento.

- JACQUE ATTALI, *Rumori. Saggio sull'economia politica della musica*, Mazzotta, Milano, 1978
 R. BANHAM, *Le tentazioni dell'architettura. Megastrutture*, Laterza, Bari.
 G. BOSONI, *La cultura dell'abitare. Il design in Italia 1945-2001*. Skira, Milano, 2002.
 M.W. CALVO, *Archigram/Metabolism. Utopie degli anni Sessanta*, Clean Edizioni, Napoli, 2007
 W.J.R. CURTIS, *Architettura contemporanea*, Phaidon, Londra
 F. CARERI, *Constant. New Babylon, una città nomade*, Testo e Immagini, 2001.
 M. COSTANZO, B. Tschumi. *L'architettura della disgiunzione*, Testo ed Immagine, Torino, 2002.
 R. DE FUSCO, *Storia dell'architettura contemporanea*, Laterza, Roma-Bari, 2000.
 M.J. GORMAN, *Fuller. Architettura in movimento*, Skira, Milano, 2005.
 Ch. JENKS, *The language of post- modern architecture*, Academy/Wiley, 1984
 R. KRONENBURG, *Lot/ek: Mobile Dwelling Unit*, Art Publishers, 2003.
 G. OTTOLINI, *La casa attrezzata*, Liguori, Napoli, 1996.
 A. TRAMONTIN, *Deus ex macchina. L'architettura delle grandi dimensioni*, Gangemi, Roma, 2004.

Architettura ad assetto variabile.

- AA.VV., *Living in Motion. Diseño y arquitectura para una forma de vida flexible*, Vitra Museum Berlino, 2003.
 AA.VV., *Mobile. The art of portable architecture*, NY Princeton Architectural Press, 2002.
 M.A. BRAYER, *Archilab's Futurehouses. Radical Experiments in living space*, Thames e Hudson, 2002.
 P. COOK, *Archigram*, Princeton Architectural Press, New York, 1999.
 R. KRONENBURG, *Houses in Motion: the genesis, history and develop of portable building*, London Accademy, 1995.

Condizione nomadica dell'uomo.

- I. CALVINO, *Le città invisibili*, Arnoldo Mondadori, Milano 1993
 P. DESIDERI, *La città di latta*, Meltemi, Roma, 1995.
 P. DESIDERI, M. ILARDI, *Attraversamenti*, Costa e Nolan, 1997.
 J. KEROUAK, *On the road*, Mondadori, Milano, 2004.
 U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano 1994
 R. PAVIA, *Babele*, Meltemi, Roma, 2002, p.45

Movimento e culture

- F. TORVALD, *Tende. Architetture dei nomadi*, traduzione di B. M. Giannuzzi, Dedalo, Bari 1981
 H. MORPHY, *Aboriginal Art*, Phaidon, London 1998
 D. NAPPO, S. VAIRELLI, *Homes on the move*, Hf Ulmann, Zurigo, 2010

Arte cinetica

- AA.VV., *Arte cinetica*, Fabio D'Ambrosio editore, Milano 2006
 R. ARNHEIM, *Art and visual perception, a psychology of the creative eye*, 1954
 T. CUEVAS, P. SANTOSCOY, Jesus Rafael Soto. *Visione in movimento*, catalogo della mostra Gamec Bergamo, Silvana Editoriale, Milano 2006
 R. FLOYD. *The Theory of Color and Practice of Painting. Color Function Painting: The Art of Josef Albers, Julian Stanczak and Richard Anuszkewics*, Wake Forest University Fine Arts Gallery, Winston-Salem, North Carolina, 1996
 M. HOLZHEY, *Vasarely*, Taschen, Koln 2005.
 R. KUDIELKA, *The Eye's Mind: Bridget Riley*, Londra, Thames and Hudson, 1999
 L. MELONI, *Gli ambienti del Gruppo T: arte immersiva, arte interattiva*, Silvana editoriale, Milano, 2004
 M. MENEGUZZO "Mostra collettiva di Bruno Munari", catalogo della mostra, Civica Galleria d'Arte Moderna, Corraini Editore, Milano, 1998
 F. MENNA, *La linea analitica dell'arte moderna*, Einaudi, Torino 1983
 F. POPPER, *L'arte cinetica*, Einaudi, Torino 70 *Arte programmata*, catalogo della mostra, Milano, 1962 Alexander Alberro, Blake Stimson, *Conceptual art, a critical anthology*, 1999.
L'ultima avanguardia. Arte programmata e cinetica 1953/1963 di L. VERGINE, catalogo della mostra, Mazzotta, Milano, 1984
 Alberto Biasi. *Rilievi ottico-dinamici*, a cura di A. ZANCHETTA, catalogo della mostra, Dep Art, Milano 2008

Movimento interiore

- K. ABE, H. OTOLO, *L'uomo in scatola*, traduzione di Antonietta Pastore, Einaudi, Torino, 1992
 F. DEL MORO, *Case prefabbricate*, Logos, Modena 2004,
 Gabi Scardi, *Less. Strategie alternative all'abitare*, Catalogo della mostra al Pac, edizioni 5 Continenti, Milano 2006
 A. R. EMILI, in *Altro Studio. Dalla casa provvisoria all'unità d'abitazione*, edizioni Kappa, Roma 2009
 I. GIANNELLI, *Castello di Rivoli museo d'arte contemporanea, La residenza Sabauda. La collezione*, Skira, Milano, 2008
 K. M. HAYS, *Sanctuaries: The Last Works of John Hejduk*, Whitney Museum, 2003
 J. HEJDUK, *La casa nomade e la condizione nomadica*, Milano Triennale, Milano 1986
Casa per tutti. Abitare la città globale, a cura di FULVIO IRACE, catalogo della mostra, Triennale Electa, Milano 2008
 D. NAPPO, S. VAIRELLI, *Homes on the move*, Hf Ulmann, Zurigo, 2010
 A. PICON, *Digital Minimum*, catalogo della mostra Digital Water Pavilion. *Operating Manual for Responsive Architecture*, Electa, Milano 2008
 F. SEMERANI, tesi di dottorato "John Hejduk. Dalla forma alla figura dell'archetipo" Università degli studi di Trieste, 2008 pp. 123 - 125
 R. RIZZI, "John Heyduk. Gli enigmi del moderno" in *Phalaris n 13*, 1991 p. 67

Riviste e articoli archivio storico

ABITARE

Una tenda indiana... e un ventaglio frangivento, in "Abitare", 1971, n.94.

S. BO BOJESSEN, La fantastica invenzione di un villaggio che sorge con un soffio, in "Abitare", Marzo 1972, n. 103.

A. LUUKELA, Il Camionette, in "Abitare", Giugno 1972, n. 106.

E' arrivata una casa sulle ali del vento, in "Abitare", Settembre 1972, n. 108.

I Nomadi dell'estate, in "Abitare", Ottobre 1973, n. 119.

La casa di tela, in "Abitare", Dicembre 1973, n. 120-121.

La casa nel baule-Tubo e tela, in "Abitare", Dicembre 1973, n. 120-121.

Gli Zingari, in "Abitare", Luglio-Agosto 1975, n. 137.

Necessità di andare, in "Abitare", Aprile 1976, n.144.

Case disegnate dal clima, in "Abitare", Aprile 1977, n.153.

La città del 2000. La risposta dei paesi in via di sviluppo, in "Abitare", Aprile 1977, n.153.

U. RIVA, Nuove case per le vacanze-In un bosco vicino al lago Maggiore, in "Abitare", Maggio 1978, n.164.

H. M.-Y.TANAKA, La casa sulla sabbia, in "Abitare", Ottobre 1978, n. 168.

Alberghi, Stanze sull'acqua, in "Abitare", Aprile 1979, n.173.

LOT/EK, MDU- Mobile Dwelling Unit, in "Abitare", Novembre 2003, n. 162.

T. PYNE, M-house, in "Abitare", Novembre 2003, n. 162. in "Abitare", Novembre

W. AISSLINGER, Loftcube, in "Abitare", Novembre 2003, n. 162.

Inflate- Big-M, in "Abitare", Marzo 2003, n. 166.

Open Office, in "Abitare", Aprile 2003, n. 167.

A. SAIBENE, Quando lo spazio si sposta, in "Abitare", Gennaio 2004, n. 48.

B. FINESSI, Case attrezzate, in "Abitare", Gennaio 2004, n. 48.

DOMUS.

M. R. MENDELL, Proposte per un grande edificio cittadino a " cellule mobili", in "Domus", Settembre 1963, n. 406.

M.TEDESCHI, una roulotte di tela, a fisarmonica, in "Domus", Dicembre 1963, n. 421.

G. R.C. BARBERIS, Casa volante per le vacanze o casa per le vacanze volanti, in "Domus", Aprile 1965, n. 425.

A. BOUTWELL, Autonomus vehicle homes la casa in viaggio, in "Domus", Marzo 1970, n. 484.

W. PICHLER, Minneapolis : PNEU, in "Domus", Dicembre 1967, n. 454.

J. PROUVE', Una casa come un villaggio, in "Domus", Agosto 1967, n.452.

W. DORING, PREFAB: Cellule in plastica, in "Domus", Ottobre 1968, n. 467.n.470.

M. SUURONEN, Futuro, in "Domus", Aprile 1969, n. 473.

H. SCHULITZ, In futuro tutti zingari: Mobile housing system, in "Domus", Luglio 1969, n. 476.

La expo di Osaka in costruzione, in "Domus", Gennaio 1970, n.482.

Informazioni Architettura, in "Domus", Febbraio 1970, n.483.

Informazioni Architettura: Capsula per bivaccare, in "Domus", Febbraio 1971, n. 495.

- J. PROUVE', L'opera di Jean Prouvè in un nuovo volume, in "Domus", Aprile 1971, n. 497.
- G. L. BANFI, la casa ideale, in "Domus", Agosto 1971, n. 501.
- Ibiza, instant city, in "Domus", Agosto 1971, n. 501.
- In una struttura presso statica autoportante, in "Domus", Luglio 1972, n. 512.
- G. NALBACH, Albergo mobile, in "Domus", Agosto 1972, n. 513.
- M. KUROKAWA, Mobile Home, la casa flessibile, in "Domus", Settembre 1972, n. 514.
- D. PIGEON, Smontabile, in "Domus", Maggio 1973, n. 522.
- T. MICHISE, H. NAGANO, Pneumatics within pneumatics, in "Domus", Giugno 1973, n. 523.
- A. SHARON, Geodesic dome greenhouse, in "Domus", Luglio 1973, n. 524.
- K. KUROKAWA, Giappone: Un modulo di servizio al traino, in "Domus", Marzo 1973, n. 620.
- J.P. MONTERO, A più livelli struttura PNEU, in "Domus", Ottobre 1974, n. 539.
- Vita nomade, Nomadic life, in "Domus", Marzo 1975, n. 544.
- Modulo 15 "New caravan", in "Domus", Giugno 1975, n. 547.
- Unità prefabbricate, in "Domus", Novembre 1975, n. 552.
- Nomadic forniture, in "Domus", Aprile 1976, n. 557.
- A. ANFOSSI, Alloggi temporanei, in "Domus", Marzo 1978, n. 580.
- G. PETTENA, Bucky fuller e la prefabbricazione, in "Domus", Luglio 1979, n. 596.
- K. TANGE, Tendopoli per i pellegrini, in "Domus", Giugno 1979, n. 595.
- Cellula abitativa mobile, in "Domus", Marzo 1979, n. 592.
- P.L. SPADOLINI, Mito o realtà?, in "Domus", Ottobre 1980, n. 610.
- S. COPPOLA, Design review, in "Domus", Marzo 1980, n. 615.

ARCHITECTURAL DESIGN

- CEDRIC PRICE, Housing, in "A.D.", 1971, n. 10.
- Turkish Delight, in "A.D.", 1971, n. 10.
- Plastic houses, in "A.D.", 1971, n. 11.
- Architecture as furniture, in "A.D.", 1971, n. 11.
- Family tower- Kaso house, in "A.D.", 1971, n. 11.
- Mobile home report, in "A.D.", 1972, n. 1.

PARAMETRO

- A. BARP, America nomade, in "Parametro", Maggio 1975, n. 36.
- M. BALBO - A. ZUZZI, Casa mobile: fenomeno made in USA, in "Parametro", Maggio 1975, n. 36.
- J. GORDON, Nascita e diffusione della motor-home in USA, in "Parametro", Maggio 1975, n. 36.

LOTUS

- T.G. LONGO, Dalla casa provvisoria transitoria alla città nuova, in "Lotus", 1974, n. 8.
- C.M. CORREA, La città che si fa da se, in "Lotus", 1974, n. 8.

CASABELLA

- G. BRINO, Il mito della Mobile Home, in "Casabella", 1975, n. 403.

FLASH ART

- G. MOLINARI, Andare Verso, intervista ad Alberto Garutti, in "Flash Art" 2010 n. 285

SITOGRAFIA

www.arasgallery.com
www.archandweb.com
www.architettura.supereva.com
www.archiviogiannicolombo.com
www.arredamento.it
www.artapp.it
www.arttext.it
www.artnet.de
www.artonweb.it
www.artsblog.it
www.ateliervanlieshout.com
www.austria-architects.com
www.comune.torino.it
www.convertiblecity.de
www.designspotter.com
www.deutshlandshaft.de
www.digicult.it
www.domusweb.it
www.elitechoise.org
www.exibart.com
www.europaconcorsi.com
www.finalhome.com
www.flashartonline.it
www.fondazioneartecrt.it
www.gamec.com
www.goethe.de
www.gruppo78.it
www.hz-journal.org
www.ilsole24ore.com
www.insideoutside.nl
www.internimagazine.it
www.joshuacallaghan.com
www.lauramicalizzi.com
www.lovedifference.it
www.maison-object.com
www.mariobellini.com
www.michaeljschumacher.com
www.mmasa.net
www.monicaforster.se
www.muhka.be
www.mvrdv.nl
www.new-territories.com
www.norlander.se
www.oddmusic.com
www.olafureliasson.net
www.patamagazine.com
www.pipilottirist.net
www.pistoletto.it
www.raumlabor.ne
www.readymady.com
www.repubblica.it
www.silviowolf.com
www.slawik.net
www.studioazzurro.com
www.studiodabbeni.ch
www.teknemedia.net
www.tii.se
www.youtube.com
www.wikiartpedia.org
www.undo.net
www.uni-hannover.de

www.zerynthia.it
<http://arkinetblog.wordpress.com>
<http://bloggodunquesono>
<http://designcorner.blinkr.net>
<http://designmuseum.org>
<http://dweb.repubblica.it>
<http://giardini.sm/>
<http://inhabitat.com>
<http://it.wikipedia.org>
<http://live.radioartemobile.it>
<http://lxb03033.hostcenter.com>
<http://nonsololamezia.forumfree.it>
<http://prefabcosm.com>
<http://webthesis.biblio.polito.it>
<http://weme.info>

“Nonostante il risultato appaia spesso semplice, il processo per raggiungere l'obiettivo è sempre molto complesso”

Naoto Fukasawa