



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

86 Doris Salcedo o del fare

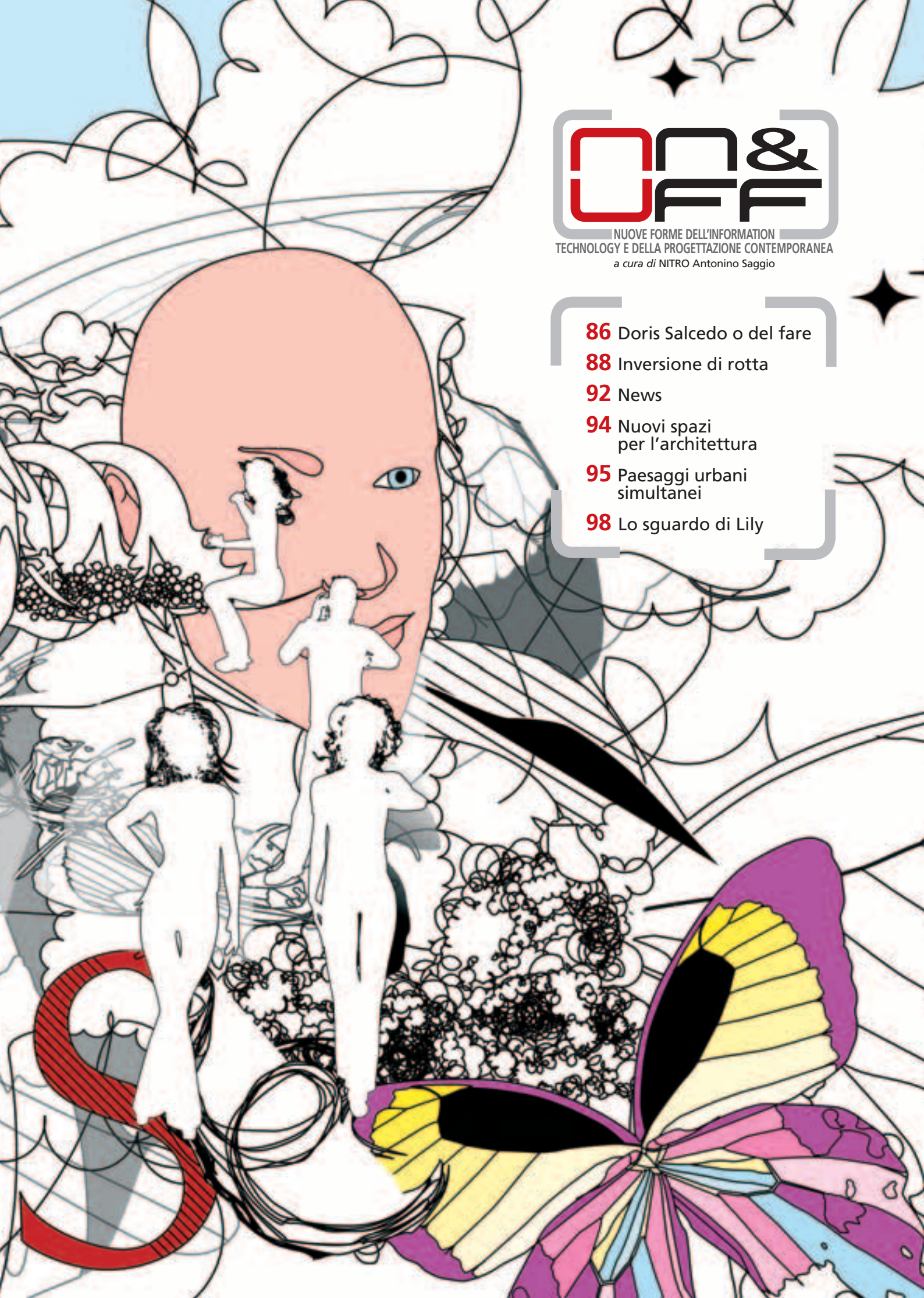
88 Inversione di rotta

92 News

94 Nuovi spazi
per l'architettura

95 Paesaggi urbani
simultanei

98 Lo sguardo di Lily



Nuovi spazi per l'architettura

di Giovanni Bartolozzi

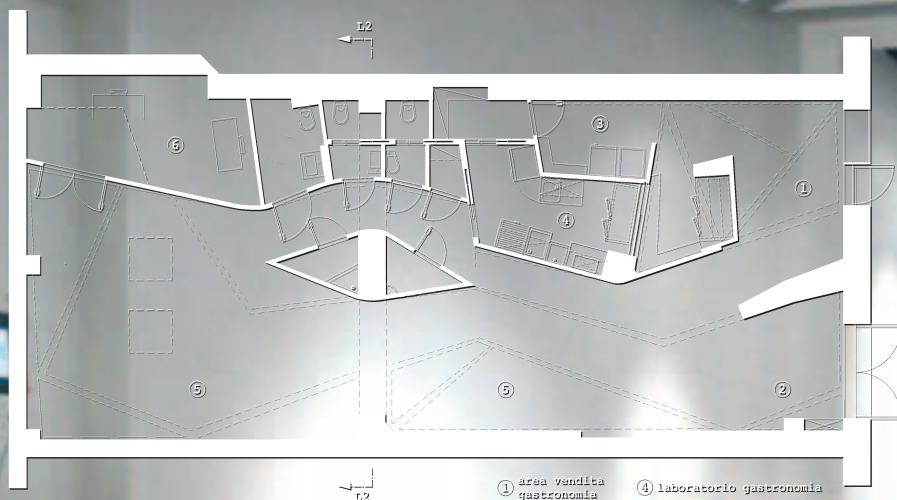
La galleria "Come se" offre finalmente uno spazio espositivo ma anche multifunzionale e di incontro interamente dedicato all'architettura. A Roma nel quartiere San Lorenzo

Uno spazio espositivo dedicato all'architettura contemporanea è insolito alle nostre latitudini. Le gallerie private sono solitamente spazi subordinati all'arte e al suo mercato, troppo spesso lontane dagli interessi, dalle pratiche e dai tempi dell'architettura contemporanea. La galleria romana "Come se" che è stata inaugurata il 14 marzo 2008 con la mostra *Quindici studi romani* costituisce una piccola eccezione. La mostra allineava, sulla scia di un parallelo convegno, le esperienze e le ricerche di affermati studi romani sui rapporti tra scienza, città e sostenibilità ambientale, e proprio questa mostra inaugurale, che metteva sotto i riflettori una generazione nuova e forte di architetti romani (da Labics a King&Roselli, da n! studio a lan+, da AeV a Giovanni D'Ambrosio per citarne alcuni), è stata un grande banco di prova per la galleria e i suoi spazi. "Come se" è localizzata in un punto strategico della capitale, nello storico quartiere di San Lorenzo, e Rosetta Angelini ne è la direttrice e allo stesso tempo l'architetto, avendone progettato lo spazio con molta attenzione all'insieme di funzioni interagenti da accogliere.

La galleria è ricavata in un ambiente stretto e lungo, segnato da due pilastri nell'asse longitudinale. L'idea fondamentale è stata quella di

materializzare i flussi di accesso attraverso una conformazione planimetrica fluida tanto da far sembrare lo spazio realmente scavato, modellato come dalla forza di un corso d'acqua. La struttura è avvolta da un gioco di piegature delle superfici che si prolungano in forti spigoli, quasi come speroni emergenti. L'effetto di fluidità è inoltre accentuato dal trattamento in resina del pavimento. Il blocco servizi, incastonato su un fianco della pianta, è schermato dallo scorrimento continuo delle superfici, mentre la parte espositiva che rimane libera per tutta la lunghezza dello spazio, stabilisce un evidente rapporto di continuità con la strada e, attraverso una fluida risacca, consente un agevole accesso ai servizi (cfr. pp. 88-91). Elemento chiave del progetto è l'articolato controsoffitto che esalta la fluidità impressa alla pianta. Concepito come un cretto in sospensione, esso evidenzia traiettorie sfuggenti e spezzate, e alloggia al suo interno gli impianti e i corpi illuminanti.

Il messaggio spaziale della galleria si sintonizza dunque con un programma ricco che prevede al suo interno una miscela funzionale di grande interesse, non solo per la divulgazione dell'architettura contemporanea, ma soprattutto per il coinvolgimento con il pubblico che esso può generare. «Vedere, sentire, e pensare in architettura, "Come se" ci lascia liberi di immaginare, di fare ipotesi, di avere tanti sguardi tutti possibili, tutti importanti perché sono i nostri sguardi», si sostiene nel programma. Ci sembra un ottimo viatico.



- ① area vendita gastronomia
- ② area bookshop
- ③ area distributori automatici
- ④ laboratorio gastronomia
- ⑤ area espositiva
- ⑥ area studio

Galleria di architettura "Come se"

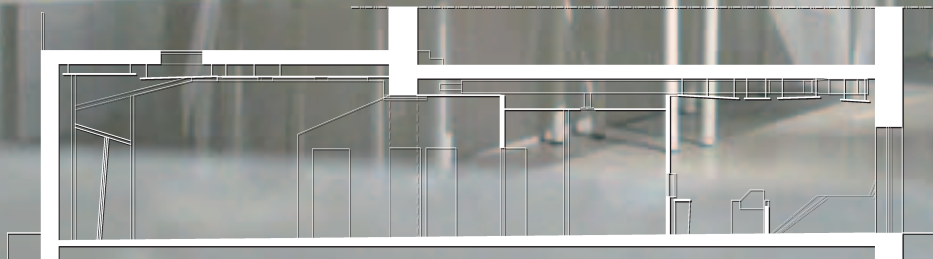
Via dei Bruzi 4/6, Roma

Progettazione e direzione lavori: Rosetta Angelini

Consulente al progetto: Antonino Saggio

Impresa: Edilitecnica di Mauro Graziosi

Sito web: www.comese.me.it/



Lo sguardo di Lily

A proposito di un progetto integrato di immagine, grafica web e logo

di Antonino Di Raimo

Alcuni dicono che per cominciare un progetto bisogna analizzare bene le cosiddette condizioni a priori. Qualcun altro sostiene che è meglio cominciare il viaggio con un'idea che trasformi il progetto – i suoi obiettivi e le sue speranze – in una metafora, e la metafora stessa nel progetto come due specchi che si rimandano l'uno con l'altro le due facce della stessa medaglia.

Noi questa volta volevamo provare, sulla scia di una riflessione comune e dentro gli strumenti di cui *On&Off* si occupa, a sostenere il fatto che il progetto sia una questione di sguardo.

E per dimostrarlo, andando un poco indietro e avanti nel tempo, tanto vale ricordare la vicenda di Lily Briscoe, la pittrice di *Gita al faro* di Virginia Woolf, uno dei romanzi moderni per eccellenza, pubblicato nel 1927. Ma perché proprio lei? E quale legame, quale pensiero fra il progetto, lo

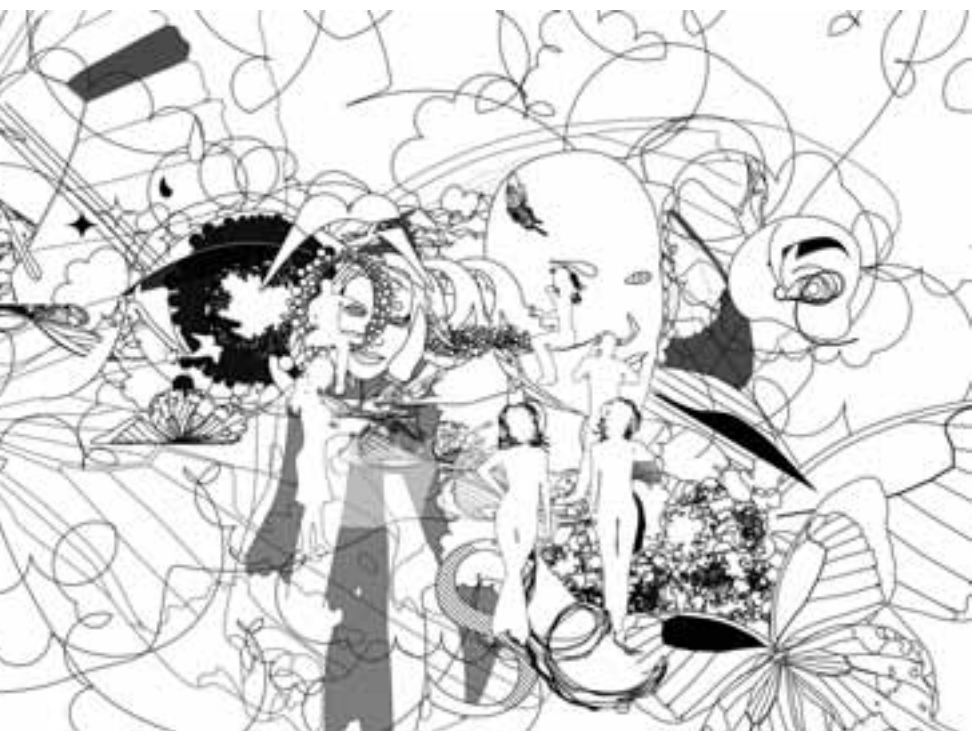
vista. Lei con una tela, noi con lo schermo del computer, ma in entrambi i casi, uno spazio fra noi e il mondo dal quale sebbene scaturisca un monologo interiore come quello di Lily, l'occhio finisce sempre per muoversi in un incessante andirivieni fra quello spazio bianco che deve riformulare e la scena e il mondo che ha davanti. E anche quando Lily appare concentrata, come a dire che si trova dentro lo spazio del proprio sguardo, constata drammaticamente che non è per niente facile costruirlo e quindi rappresentarlo.

Che scoperta! E che frustrazione! Forse è il caso di ammettere che Lily non ha abbastanza talento?

Sullo sfondo del paesaggio le persone che lei conosce, quelle con le quali ha intrecciato il proprio destino, con più o meno gioia, e in modo più o meno accidentale, entrano ed escono continuamente dalla scena. Si direbbe quasi che vorrebbero commentare quello che Lily dipinge continuamente, sebbene la voce narrante che ci restituisce il loro punto di vista ce li faccia vedere molto distanti dalla nostra amica. Una pennellata qua, un aggiustare in modo minuzioso e certosino il colore di là. E Lily in tal modo, più che imporre la propria personale visione, prende continuamente atto di tutto quel commentare, anche se niente sembra servire e c'è solo da chiedersi se quella macchia, quello spazio informe corrisponda davvero a Mrs Ramsay, la donna che in fondo ama – fluttuante figura del romanzo – vista a più riprese, dal proprio punto di vista. Ma quale punto di vista? Quello del "paesaggio mentale" o quello fisico degli occhi che si muovono fra la tela e la realtà?

Aggiungere ancora una linea? Dare più metri cubi di profondità? O lasciar passare dieci anni, come fa Lily, quando solo in quel momento, finendo il suo quadro, riesce a dipingere Mrs Ramsay (che nel frattempo è morta), come una figura triangolare, a fissarla nella stabilità in mezzo ad un tempo che ha perso ogni classica unità di misura? Il problema sembrerebbe quello di rappresentare le figure nel tempo, piuttosto che congelarle in un istante di immobilità. Ma come rappresentare questo fluire di istanti?

Si tratta appunto di una questione di "sguardo", cioè del problema fondamentale relativo a trovare e stabilire il proprio contatto con il mondo: bisogna appunto forzare lo sguardo e amalgamarlo col tempo, avendo anche la consapevolezza che forse non si riuscirà a venirne a capo, sembra suggerirci Lily. Ripetere lo stesso gesto mille volte, cercando soprattutto di soc-



spazio, l'architettura, la "Rivoluzione Informatica" e queste pagine? Alcuni di noi la conoscono molto bene, altri no. Ma ciò è poco importante perché ora ne parleremo subito.

Lily elabora il suo dipinto lungo tre tempi diversi, o meglio lungo le tre diverse durate del romanzo che riguardano lo spazio di qualche giornata all'inizio e alla fine del libro, e un passaggio di dieci anni nel mezzo. È difficile da principio per lei inquadrare la scena: s'intuisce, infatti, che non è stato facile sistemare il cavalletto per trovare il proprio giusto punto di



tano. Mentre tentiamo di definirlo e di descriverlo infatti, l'oggetto della descrizione sembra voler proiettare il proprio sguardo su di noi. A patto naturalmente di volerlo e saperlo ascoltare. Uno spazio dotato di sensibilità, dei propri specifici organi di senso non è tanto la tela di Lily Briscoe, quanto lo spazio *flat* dei nostri monitor, nel quale tutto sembra continuamente poter accadere, e tutto ciò che accade è rintracciabile, come se si trattasse quasi di una pellicola, di un luogo per definizione dell'impressionabilità, chiaramente debole, aleatorio e delicato: tornano alla mente le parole di Pasolini quando in un'intervista parla della pellicola come fatta dello stesso materiale di cui sono costituite le ali di una farfalla. Per questo motivo è

necessario tarare lo strumento sull'ascolto: la tela bianca di Lily B., il nostro monitor sono territori nei quali il vero punto di partenza è una *convenzione*, un insieme di regole dalle quali innescare tutto il resto del gioco. Benvenuti in questo spazio, dunque, dove lo sguardo, ma anche la voce, nonché il tatto, e in definitiva tutto ciò che ci riguarda, sembrano precipitare in un'interattiva reciprocità.

Le immagini sono state redatte per il design e la concettualizzazione della grafica e del sito web della nuova galleria di architettura "Come se" (Via dei Bruzi 4, Roma), a cura di Antonino Di Raimo

chiudere gli occhi. O meglio, diremo noi, cercando di chiedere allo strumento di sfocare, o di vettorializzare quelle forme, di renderle cioè vive come una formula matematica, elaborando tutti i tracciati identificandoli uno per uno sui rispettivi *layer*.

Ci vogliono parecchi gigahertz, e molta RAM, per simulare questo labirinto vivente, ma si scopre che solo in questo modo la tela è diventata schermo, e il *refresh* continuo su cui funziona è fatto apposta per ammettere variazioni in corso d'opera. Anche se bisogna sempre salvare per evitare che fra l'*on* (l'accesso) e l'*off* (lo spento), fra questa volatilità appunto, qualcosa di importante vada perso per sempre. Perché Lily Briscoe – che lo scopre pian piano – (e noi insieme a lei) capisce che solo sfocando, cioè lavorando sui limiti della realtà, e constatando come quei limiti in fondo siano connessi gli uni negli altri, si può dare una forma stabile a quella scena costituita da movimenti e memoria: non selezionare in modo netto, ma accettare i contributi che solo una stratigrafia spaziale e soprattutto temporale può offrirci. E accettare soprattutto che la scena sia mobile e non definibile una volta per tutte.

Questo vuol dire che fra le cose di cui tenere conto non c'è solamente il proprio sguardo, ma anche quello delle cose che si rappresen-



come se

ARCHITECTURAL
GALLERY+STUDIO
EXHIBITION
SYMPOSIUM
WORKSHOP
PERFORMANCE
MEETING