

---

## Alessandro Nieddu intervista: Doppiomisto, 2A+P, Emmeazero

Presentiamo tre nuove interviste realizzate dall'arch. Alessandro Nieddu a: Doppiomisto (Carlo Prati, Cecilia Anselmi, Sole Zamponi, Andrea Ciofi Degli Atti), 2a+p (Gianfranco Bombaci, Domenico Cannistraci, Pietro Chiodi, Matteo Costanzo, Valerio Franzone), Emmeazero (Massimo Ciuffini, Ketty Di Tardo, Alberto Iacovoni, Luca La Torre), tre noti studi d'architettura italiani che svolgono importanti ed apprezzate indagini teoriche ed altrettanto interessanti proposte e realizzazioni architettoniche. Le domande rivolte ai diversi gruppi di ricerca, come nelle tre interviste precedenti, sono organizzate con il duplice intento di delineare, da un lato, la loro attività, i loro interessi culturali e, dall'altro, il loro rapporto critico con il "movimento situazionista".

### Intervista a Doppiomisto

Fate un'autopresentazione

D: Siamo un gruppo d'architetti in fieri, che segue un percorso di formazione permanente. Essendo ancora molto giovani [lo studio si è formato da appena tre anni, n. d. r.] ci consideriamo come all'interno di un processo esperienziale che ci permetta di crescere, capire, decifrare quale strada possa essere posta di seguito a quelle già percorse, nell'interesse dell'architettura e dello studio; tutto ciò, avendo come cardine il rispetto del fattore umano, inteso come onestà intellettuale verso se stessi e verso gli altri nella gestione dei rapporti di lavoro, sia all'interno dello studio, sia nella vita in generale; elementi di correttezza che poi vanno a riflettersi nella ricerca stessa dell'architettura.

Perchè questo nome?

D: Perchè siamo una doppia coppia; quindi come fosse una partita di doppiomisto a tennis, da giocare ogni volta, sia con le cose che di volta in volta ci troviamo ad affrontare, i temi che ci vengono proposti, sia una sorta di partita fra di noi, di confronto continuo, ricerca, di lavoro collettivo che necessita una forte presa di responsabilità, ma che poi come risultato dà i suoi bei frutti.

Raccontatemi la vostra formazione intellettuale, dall'università a tutto ciò che per voi è stato fondamentale.

D: In parte l'università, per vari motivi e quasi sempre, slegati dall'insegnamento accademico, vista anche l'assoluta mancanza di maestri in grado di guidarci in un percorso o comunque in grado di comunicarci un pensiero che fosse tale. Importante, soprattutto, è stato il movimento della Pantera come momento di riflessione e critica comune. Un'esperienza corale e collettiva di riappropriazione degli spazi dell'università. Allora, abbiamo iniziato una ricerca sui luoghi dismessi della città, sugli spazi da vivere diversamente, da risignificare. Carlo Prati è stato coinvolto direttamente in questo con gli SCIATTO (di cui faceva parte), ma forse senza che ci fosse ancora questa codificazione

---

intellettuale, situazionista di ciò che si stava facendo. Non era estranea nemmeno l'area pop e del graffitismo di protesta.

Per alcuni di noi fondamentale è stato il dottorato di ricerca [Carlo Prati e Cecilia Anselmi, n. d. r.]. Momento che ha permesso a studenti sfociati poi nella professione, di dedicarsi a passioni e riflessioni su importanti concetti maturati. Da qui la nostra fondamentale attenzione al tema dell'housing.

Cosa significa per voi fare architettura?

D: Rappresenta un insieme di cose, che sono: occuparsi della città, delle trasformazioni, delle mutazioni del territorio senza più distinzioni fra diversi saperi e singoli settori specialistici, credere in alcune idee concretamente realizzabili senza pensare che sia ancora possibile stabilire delle leggi assolute che, poi, informino di sé il destino della città e del territorio. Cercare, attraverso l'azione politica, quindi da cittadino consapevole, di riappropriarsi di alcune tematiche che sono lo specchio della crisi della società in cui viviamo. Quindi, occuparsi degli spazi pubblici, dei terrain vague, degli spazi di risulta, e del problema dell'housing. Dobbiamo mettere in discussione gli stessi principi che hanno governato fino ad ora la nostra professione. Non si può più parlare dell'architettura come ne parlavano i moderni, ma nemmeno come ne parlavano i post-moderni. Bisogna cercare una nuova visione che vada oltre e che passi anche attraverso la sperimentazione, la consapevolezza di essere cittadini e, quindi, di avere una propria coscienza politica nella professione, assumendosi le responsabilità in merito alle decisioni su tematiche di scottante attualità.

Ci sono integrazioni disciplinari continue nel vostro progettare e quali?

D: Certamente, l'architettura è, e deve essere, un sapere inclusivista, che si lega con le varie discipline che hanno a che fare con l'uomo, sotto vari aspetti. L'arte come rimando concettuale, la filosofia come riflessione sui grandi temi dell'oggi e la stessa tecnologia con le sue possibilità connettive.

Di cosa vi occupate ultimamente?

D: Siamo impegnati con i 5A+1 nel concorso indetto dal Comune di Roma "Meno e più/Bufalotta", e siamo nella fase finale.

Quali sono i lavori a cui siete più legati?

D: Sicuramente, il progetto per il Pontile attrezzato di Ostia, vincitore del concorso indetto nel 2004 dalla Regione Lazio. Ma anche quello per Elementalchile, anche a causa di riflessioni storiche legate al tema dell'housing

Un artista particolarmente interessante legato al vostro lavoro?

---

D: Essendo un gruppo di quattro persone, quattro cervelli e quattro diverse attitudini professionali, potremmo proporre vari nomi: Vito Acconci può accomunare le esperienze, con lo studio fatto sull'abitazione, l'analisi del concetto di straniamento, partendo dall'iconografia classica della casa che viene completamente ribaltata; egli riesce a rimettere completamente in discussione lo spazio abitabile e da abitare, attraverso la frammentazione dello spazio interno, capovolgendone i parametri esterni. Altri meno contemporanei hanno in qualche modo avuto un fondamentale ruolo: dal dadaismo con Marcel Duchamp, sino all'informale con Franco Fontana. La lista potrebbe essere più lunga.

Giudicate attuale il Situazionismo?

D: Per alcuni versi sicuramente sì. L'analisi del carattere ludico della società che si andava via accentuando, la creazione delle situazioni attraverso un diverso approccio alla progettualità, oppure, ancora, la figura di Debord con la sua Società dello spettacolo, dove praticamente viene descritta l'attuale società sottomessa al controllo mediatico, ma convinta di essere più libera che mai.

Qual'è il vostro rapporto con queste tematiche?

D: Possiamo vedere quella che era la creazione delle situazioni di Debord e Constant come possibile ricerca nel fare architettura. Cerchiamo di creare delle situazioni progettuali che potrebbero portare ad un coinvolgimento, se vuoi passionale dell'utente. La stessa possibilità di far diventare abitante l'architetto è mediata dalla scelta d'imporre una qualche organizzazione precedente, in modo che il carattere ludico sia sempre argomento centrale.

E' stato anche per voi un normale ritrovarvi all'interno di tali discorsi?

D: Non pensiamo di fare riferimento direttamente a tali temi per quanto riguarda il nostro lavoro; in quanto sono nate sotto un'altra realtà storica, e sarebbe ingenuo riportarle, tout-court, all'oggi. Alcuni gruppi hanno tale rimando nel loro manifesto operativo. Non è il nostro caso. E' anche vero, però, che rientrano in vario modo nell'oggi e quindi sono fondamentale argomento di riflessione. Il primo contatto con tali temi è stato all'università con gruppi di studenti più anziani di noi di qualche anno che già si occupavano di tali idee. C'erano gli Stalker, che avevano già piena consapevolezza dell'operazione concettuale che stavano facendo, quando noi siamo arrivati. Carlo Prati ha fatto parte degli SCIATTO, altro gruppo impegnato nella ricerca situazionista e politica. Ma il nostro coinvolgimento rispetto a queste esperienze è stato, tangenziale. Peraltro, consideriamo tali temi parte della contemporaneità.

I concetti, le idee situazioniste che vi hanno coinvolto maggiormente?

D: La deriva, come fatto esperienziale attuato come studio della città. Attraverso la rete di RomaLab facciamo spesso delle derive, come pratica diretta dei luoghi. Ci si reca sul posto, lo si vede, lo si vive per il tempo che può servire a capire meglio alcune di quelle sottotematiche da tirare

---

fuori ed elaborare dai luoghi; possono essere le relazioni che intercorrono fra chi vive giornalmente quei luoghi e gli spazi esistenti, le modalità di utilizzo e condivisione sociale.

Ditemi cosa sono per voi oggi, la deriva, il detournement, la psicogeografia.

D: Sono strumenti che rientrano nel nostro ambito di lavoro. Con RomaLab eseguiamo spesso delle vere e proprie derive nelle periferie della capitale, con lo scopo di verificare eventuali diverse attitudini dei luoghi, rispetto a quelli classici. Sono interessanti operazioni utili allo studio di parti di città altrimenti mai considerate adeguatamente al loro potenziale. Arriviamo a creare delle vere e proprie mappe psicogeografiche attraverso un detournamento dei luoghi.

Quali sono personaggi situazionisti a cui siete più legati e a quali ritenete di dover qualcosa dal punto di vista artistico?

D: A Consant (e a New Babylon), per l'immensa produzione visiva che ci ha regalato: come una sorta di lungo sogno che abbiamo avuto la possibilità di percorrere. E a Debord, per le riflessioni che, anche se apparentemente slegate dall'architettura, rientrano dalla finestra, aiutandoci con una preveggenza considerevole nelle riflessioni sul nostro attuale modo di vivere e socializzare. La sua Società dello spettacolo è probabilmente un testo fondamentale oggi; consigliamo a chiunque non l'abbia mai letto, di farlo al più presto.

Debord diceva di voler ricreare dei luoghi, delle città, in cui fosse possibile il libero dispiegamento delle passioni. E' un obiettivo comune al vostro lavoro?

D. Il discorso sulle emozioni, le passioni è incentrato sul fatto di rendere più o meno duttile un progetto: fare in modo che l'utente, i fruitori possano intervenire in qualche modo, fare qualcosa che lo coinvolga in maniera attiva e lo trasformi. Fare in modo che ci siano degli elementi mobili trasformabili è essenziale per far sì che la singola personalità possa trovare una propria dimensione.

Trovate un'ipotesi reale e attuale quella di New Babylon, ossia di una città in divenire, realizzata, costruita dagli stessi abitanti ?

D: Crediamo che la matrice per una reale trasformazione della città si trovi all'interno della stessa città. In Italia abbiamo un territorio che ormai possiamo considerare saturo di costruzioni. Per cui pensare ancora di trasformare la città per consumo progressivo di territorio è un'assoluta e pericolosa utopia. La strada è quella di trasformare ciò che già esiste, all'interno di un processo di mutazione autonomo alla città e ai suoi meccanismi di trasformazione sociali, economici, ecc. Quindi il ruolo dell'architetto è quello di cercare di capire questi meccanismi e interpretarli nel modo più appropriato possibile e capire cosa, della città già esistente esprima del potenziale per la propria crescita: l'indagine all'interno dei cosiddetti non luoghi, dei margini, dei vuoti urbani, degli spazi pubblici esistenti rientra in tale processo. Se prendiamo l'enorme problema delle abitazioni nella città di Roma, vediamo che è una sorta di falso problema: perché le case esistono, ci sono, sono presenti, ma sono vuote. Gli immigrati che vengono nel nostro paese alla ricerca di una vita migliore, senza un soldo né per comprare, né per affittare un appartamento, alla fine occupano interi

---

edifici disabitati, inutilizzati. Li trasformano per poterci vivere e in qualche caso li adattano alle loro specifiche esigenze culturali. Noi dobbiamo sfruttare tali potenzialità del patrimonio costruito per la creazione di una nuova città. Teniamo conto che anche la mediterraneità del paese e della nostra cultura ci permettono un ulteriore scatto in avanti verso una possibile nuova dimensione delle città, che è dovuta essenzialmente ad una intrinseca capacità di auto-organizzazione.

---

Constant proponeva un nuovo modello di città, che non era la città normalmente pensata, ma un processo abitativo che diveniva, variava costantemente nel tempo, mobile, nomade. Un modello che doveva nascere per una diversa società, come lui stesso disse, ancora di là da venire.

Capovolgendone i termini sarebbe stato più facile, ossia l'architettura che rivoluziona la società?

D: Il mondo si rivoluziona da solo. Se poi guardiamo l'architettura all'interno del complesso di un processo politico e sociale, si può avere un suo fondamentale ruolo, che può essere quello di proporre, con il suo farsi ed essere, delle nuove relazioni tra le persone. Il riuscire nell'intento può essere considerato rivoluzionario, il contrario un fallimento. Diciamo pure che è possibile rivoluzionare il mondo o una sua parte, solo nel momento in cui riesce a stabilire delle nuove relazioni il più possibile positive.

Nello studio delle città negli ultimi anni si sono indagati concetti quali il margine, gli spazi di risulta, i cosiddetti non-luoghi. Quali sono ora i veri spazi da indagare, creare, costruire per capire e cambiare la città del futuro? Siamo già ad un livello successivo in cui altri sono i parametri?

D: Tutti elementi validi; ma consideriamo con particolare interesse gli spazi dell'housing, l'abitazione come tema centrale, diventato il perno attraverso cui convogliare tutto il resto. Le reti dei flussi, dei servizi devono fare riferimento a questo, convogliando le loro peculiarità.

Dovendo tracciare un percorso immaginario, un albero genealogico della vostra idea progettuale, partendo dal Situazionismo fino ad oggi, cosa vi sentireste di dire?

D: Naturalmente partiremmo da Constant, con l'immensa iconografia sulla sua New Babylon; e poi accenneremmo agli Archigram con la loro Walking City, altrettanto fondamentale; Habraken, con la sua scissione fra apporti e supporti e quindi la città come hardware che contiene la vita stessa, a sua volta libera di contenere tutte quelle attività che mutano, si trasformano e che ne diventano software; Yona Friedman, con la sua visione utopica della Ville Spatale; i Site e poi Koolhaas, fino agli MVRDV. Molto importanti sono pure delle microesperienze, che cercano d'indagare a fondo le problematiche attuali dell'housing, del landscape, della città, ma senza individuare, in particolare, nomi che possano essere immediatamente riconoscibili. Per contro, potremmo raccontare quello che per altri di noi è stato un diverso percorso ideologico, in un certo senso, parallelo al precedente, che parte da Aldo Rossi e il post-modernismo, fino al decostruttivismo, passando per Steven Holl e alcune delle grandi, attuali archistars.

Nel vostro modo di progettare ci sono parole quali: relazione, nuova socialità, riappropriazione, autorganizzazione, temporaneità, mobilità, riproducibilità. Leggetele alla luce dei vostri lavori e integratele.

D: Sono tutti termini che rientrano nel nostro modo di progettare, più che altro perché rientrano nella realtà contemporanea e quindi rientrano nella progettazione. Trovandoci in un momento di profonda crisi non solo economica e sociale, ma anche, e soprattutto, culturale diventa inevitabile rimettere in discussione alcuni principi. E' una stretta necessità operativa cercare altre strade; e il fare ricorso a tali temi rientra certamente in una strada di ricerca. Nessuno di noi crede più ad un'architettura come informatrice delle città, all'architetto demiurgo in grado di trovare la soluzione ai problemi dell'abitare. E' necessaria una nuova relazione tra chi fa l'architettura e chi abita l'architettura, che integri quel processo essenziale di riappropriazione, autorganizzazione e mobilità che permetta di sentire come propria l'architettura. Pensiamo che il progetto di case a basso costo, finalista per Elementalchile, possa essere un buon esempio d'applicazione di tali temi.

A proposito dei discorsi sulla quarta dimensione, sulla temporaneità del fare, il concetto di tempo è essenziale nei vostri progetti?

D: Fondamentale. Nella stessa riappropriazione è insito il concetto di tempo. Nell'uso che se ne fa delle architetture, degli spazi si attua comunque una modificazione. E' impossibile concepire un'architettura immutabile nel tempo che rimanga tale e quale a se stessa e al momento storico in cui è stata concepita. Necessariamente essa si deve evolvere con la vita che la circonda. La fruizione, la riappropriazione ne determinano la trasformazione, la mutazione. Quindi diviene impossibile predicare un'architettura assoluta, vincente, che si proponga di risolvere una volta per tutte i problemi legati ad essa.

La politica ricopre un ruolo importante nel vostro lavoro? La politica intesa come ideale a cui rapportarsi, oppure immaginate un ruolo direttamente politico e sociale dell'architettura?

D: Non abbiamo mai fatto parte di gruppi, partiti o altre organizzazioni direttamente impegnate in politica. Pensiamo che la politica vada intesa come impegno in una visione critica del mondo.

Alcune realtà progettuali lavorano in stretta simbiosi con gruppi sociali emarginati, ne studiano la cultura, ne indagano le abitudini, e con esse cercano di operare. Mi riferisco, in particolar modo, al gruppo Stalker, al loro lavoro nel Campo Boario di Roma. Anche voi ponete maggiore attenzione verso un'esperienza diretta del reale come approccio alla progettazione più che al sapere istituzionalizzato?

D: Non direttamente. Pensiamo che sia necessaria una forte riflessione sull'inclusivismo sociale e culturale delle realtà emarginate, cercando di cogliere ciò che di nuovo e interessante può essere generato da una tale prospettiva di contaminazione culturale.

La società ha veramente assunto un carattere ludico o è solamente una finzione filosofica?

D: Sicuramente ludico, vista la rivoluzione culturale avvenuta negli anni Sessanta e Settanta che ha portato una totale trasformazione del vivere. I diversi movimenti pacifisti, femministi o più propriamente politici hanno fatto sì che tale aspetto fosse contemplato all'interno del vissuto quotidiano. All'interno delle altre diverse e molteplici sfaccettature.

Esiste un altro movimento d'avanguardia a cui vi considerate vicini, per affinità creativa, temi proposti, ipotesi artistica?

D: Sicuramente il Dadaismo con il portato rivoluzionario attuato dalla loro arte concettuale, e Marcel Duchamp, personaggio assoluto di riferimento, che ha avuto il merito di estraniare il concetto di arte dalla storia. Questo rientra poi nel discorso del ribaltamento dei significati, in quello che diventerà il detournement situazionista. Colui che mette i baffi alla Gioconda è il primo riferimento assoluto.

Il rapporto con i nuovi media cosa ha rappresentato e rappresenta per voi? Mi riferisco ad Internet e alla computer graphic in particolare.

D: Internet è uno strumento di lavoro molto interessante che facilita i rapporti operativi sotto molti punti di vista. Inevitabilmente ha rappresentato un cambiamento epocale per tutti. L'importante che tali mezzi rimangano relegati allo stadio di strumento, che non diventino elementi centrali del lavoro, perché in tal modo si rischia di prendere una deriva tutta risolta nella tematica tecnologica. I nuovi mezzi d'espressione grafica ci aiutano altrettanto sensibilmente nella rappresentazione dei lavori, ma sempre senza che ne dipendiamo. Non basiamo il nostro lavoro sull'esasperata ricerca tridimensionale; il progettare non si risolve in questo elemento per quanto interessante possa apparire.

Fare architettura significa rapportarsi a dei limiti, a dei canoni, presenti nella società, come per assecondarne le esigenze, o si tratta di infrangere continuamente tali limiti, fornendo continui stimoli per successivi sviluppi futuri?

D: Ci dovrebbero essere più occasioni nella nostra società per fare sperimentazione. Quindi, ci dovrebbe essere un'architettura in grado di leggere la società, attuarne i suoi principi e, come dicevamo prima, in grado di portarsi quel tantino avanti da offrire, da proporre modelli e forme sociali più avanzate, in una sempre maggiore simbiosi con le vere esigenze dell'uomo. La sperimentazione è fondamentale per creare cultura, le avanguardie sono tali perché avanzavano e sperimentavano. Senza, sarebbe la morte civile. In Italia, in questo momento, viviamo in uno stato di quasi morte civile; c'è un humus interessante che cerca di venire fuori, ma non si capisce mai come possa riuscire in questo se l'istituzione, la politica non offre quasi possibilità operative, non investe per le nuove generazioni, non si costruisce un ruolo.

[www.doppiomisto.net](http://www.doppiomisto.net)

---

## Intervista a 2a+p

Una autopresentazione

---

R: Studio di architettura sito in Roma. Siamo 5 membri che si conoscono da anni. Lavoriamo insieme dal 1998, dai primissimi anni dell'università.

Perchè questo nome?

Nasce dal concetto di Arte Architettura e Pensiero che abbiamo creato con la fondazione della rivista omonima «2A+P», che poi ci è rimasto attaccato addosso. E' stato un modo per rimettere in discussione la vecchia e un po' sterile formula del rapporto dimensionale dei gradini delle scale (tra pedata e alzata), immaginando, quindi, che oltre a proporzioni e numeri ci fossero concetti più profondi come quelli legati alla dimensioni e sensazioni del corpo, della casa e del paesaggio.

Raccontatemi la vostra formazione intellettuale, dall'università a tutto ciò che per voi è stato fondamentale.

R: Escluderemmo, praticamente, tutta l'esperienza universitaria se non per la parte che ci ha interessato: il conoscersi e imparare a lavorare insieme, quindi i primi concorsi ecc. Non possiamo certo ricordare i corsi di progettazione che avevano sempre come riferimento Le Corbusier o Vitruvio, mentre fuori di quelle mura impenetrabili all'attualità succedeva di tutto. Forse, se dovessimo considerare le nostre vere esperienze formative, dovremmo leggere in tal senso i primi Inter-rail in giro per l'Europa a conoscere l'architettura e non solo, attraverso i quali abbiamo potuto godere di un'esperienza diretta con ciò che veniva realizzato. L'Erasmus è stato altrettanto fondamentale.

Diciamo che abbiamo potuto capire qualcosa di più preciso nel momento in cui abbiamo iniziato a lavorare e a confrontarci con la realtà. Abbiamo capito che gli esami di tecnologia o di materiali che ci propinavano all'università non avevano (e non hanno) ne capo ne coda. Non hanno nessun riscontro pratico quando ti trovi ad operare nella vita reale.

Cosa significa per voi fare architettura?

R: Un lavoro molto difficile che ancora stiamo cercando di decifrare.

Ci sono integrazioni disciplinari continue nel vostro progettare, e se sì quali sono?

R: Rapporti con altre discipline sono con tutte quelle che abbiamo cercato di stabilire sulla base dell'indirizzo dato alla rivista «2A+P», ossia con l'arte, la filosofia, la sociologia e tutto ciò che contribuisce a migliorare il rapporto tra l'uomo, lo spazio e l'ambiente; insomma, a fare architettura. Prestiamo molta attenzione quindi ad una serie di concetti tecnici e tecnologici anche attraverso consulenze continue con specialisti di svariate discipline, dalla sperimentazione dei materiali, alla domotica.

Di cosa vi occupate ultimamente?

R: Stiamo portando avanti un concorso con Yona Friedman per la sistemazione di uno spazio



---

pubblico a Bologna, dove siamo in seconda fase.

Quali sono lavori a cui siete più legati?

R: Forse Sand City per l'emozione provata per la vincita e tutto ciò che ne è derivato; quindi lo stare a Venezia per ritirare il premio, il primo premio, ma decisamente importante e stato lo stare accanto a personaggi di grande professionalità e fama internazionale: una sorta di prima volta che non si scorda più. In realtà, c'è un fortissimo legame anche con altri progetti: quello della Rotonda a Torino, emozionante e formativo, perchè l'abbiamo visto realizzato; il lavoro per Corviale, come messa in pratica della partecipazione; il progetto del Giardino protetto in Spagna, in quanto è il primo lavoro fatto all'estero, in cui ci siamo confrontati con una cultura e una lingua diversa. Essendo all'inizio non possiamo certamente dirci innamorati di un progetto in particolare.

Un artista particolarmente interessante legato al vostro lavoro?

R: Tanti importanti per noi anche per il fatto che ne abbiamo conosciuto personalmente parecchi attraverso il lavoro della rivista. Alcuni anni fa abbiamo partecipato ad un workshop con Luca Vittoni che è stato interessantissimo. Oggi seguiamo con molta attenzione l'artista Olafur Eliasson capace di regalare momenti molto interessanti. Troviamo interessante Patrik Tjutofuoco per l'esplorazione del carattere ludico delle cose. Ancora potremmo dirti il regista David Cronenberg. Ma non uno in particolare.

Qual è il vostro rapporto con queste tematiche?

R: Non nutriamo un interesse diretto ed immediato nei confronti del Situazionismo. Ne abbiamo analizzato i legami importanti nello studiare e nel ricostruire la storia dell'architettura con i precedenti e successivi movimenti. L'aver compreso che l'arte uscendo dal quadro poteva divenire processo, performance, è stato fondamentale. E oggi nel complesso della cultura che utilizza questi portati teorici ci ritroviamo spesso. E' stato anche un motivo per stabilire connessioni fra noi e altri studi che si occupano più specificatamente di questi temi. Pensiamo per esempio a gli Emmezero o agli Stalker. Diventa molto un fatto di arricchimento culturale, di riflessione concettuale.

E' stato anche per voi un normale ritrovarvi all'interno di tali discorsi?

R: Non esattamente. E' stato un percorso di studio meditato che mirava a scoprire ciò che di interessante ci era stato celato all'università. Come dicevamo, siamo partiti dai radicali e da lì abbiamo visto le connessioni con i situazionisti e con tutto il resto.

Quali sono i concetti, le idee situazioniste che vi hanno coinvolto maggiormente?

R: Il concetto della deriva sicuramente, e in particolare la possibilità di scoprire la città, i suoi spazi magari dimenticati, di attraversarla utilizzando questa pratica e comprendere, anche attraverso la psicogeografia, che la metropoli poteva essere essa stessa un'opera d'arte in cui perdersi, entrando in

---

uno stato psicologico altro. Si tratta di una serie di riflessioni che abbiamo cercato di riportare in alcuni progetti e, quindi, di produrre queste possibili emozioni derivanti da uno stato psicologico; cercando anche di comprendere il valore dello spazio vero e proprio, soprattutto di quello pubblico, del perdersi e magari ritrovarsi in una nuova dimensione. Pensiamo per esempio a Round Blur dove lo spazio può essere attraversato in modi differenti, a piedi o in tram, con situazioni diverse in base al momento stesso del giorno e della notte. Modificazione del tempo quotidiano

Ditemi cosa sono per voi oggi, la deriva, il detournement, la psicogeografia.

R: La deriva consente il perdersi e il comprendere la città contemporanea. Nello stesso processo della deriva si genera il detournement, quindi eventuali mappe psicogeografiche che ne permettono diversi livelli di lettura importanti.

Quali sono i personaggi situazionisti a cui siete più legati, a cui ritenete di avere un debito dal punto di vista artistico?

R: Sicuramente Constant con l'immagine di New Babylon, forte e concreta. Anche senza la visualizzazione di un vero e proprio linguaggio ci ha permesso di capire i nodi fondamentali della sua città utopica. Poi, ci sono particolari testi che abbiamo trovato importanti, come quello sull'urbanismo unitario, che fornisce una visione artisticamente rivoluzionaria dello sviluppo della città e dello spazio.

Debord diceva di voler ricreare dei luoghi, delle città, in cui fosse possibile il libero dispiegamento delle passioni. E' un obiettivo comune al vostro lavoro?

R: Sì, cerchiamo sempre di comprendere ciò che le persone vorrebbero fare negli spazi, di comprendere che emozioni possa avere in quel luogo, cosa vorrebbe fare, se si sentirebbe libera. Le domande che ci poniamo costantemente durante il nostro lavoro, sono: quali gli elementi urbani possano permettere una maggiore o minore libertà.

Trovate un'ipotesi reale o attuale quella di New Babylon, ossia di una città in divenire, realizzata, costruita dagli stessi abitanti?

R: Non di certo a 360°. Oggi non si può certo riproporre una cosa del genere. Crediamo nella possibilità di trasformare lo spazio, che alcuni progetti debbano contemplare la possibilità che l'uomo li utilizzi con un grado di libertà superiore a quello che avviene magari oggi. Da qui possiamo anche immaginare un grado di modificazione possibile come previsto per Sofà City e DNA City nel concorso Elementalchile. Si può e, forse, si deve tentare un avvicinamento ai discorsi di Constant. Comunque, nell'impostare il nostro lavoro non seguiamo i dettami di una sperimentazione spinta. Siamo molto aperti ad un serio confronto con la realtà, con ciò che ora ci circonda e ci condiziona.

Constant proponeva un nuovo modello di città, che non era la città normalmente pensata, ma un processo abitativo che diveniva, variava costantemente nel tempo, mobile, nomade. Un modello che doveva nascere per una diversa società, come lui stesso disse, ancora di là da venire.

Capovolgendone i termini sarebbe stato più facile? L'architettura che rivoluziona la società?

R: Ora come ora è il mondo che rivoluziona l'architettura. Se il complesso del pensiero e dell'umana conoscenza, l'arte, la scienza, la filosofia, la politica ci mettessero un po' di buona volontà magari si riuscirebbe. La questione potrebbe essere questa: si può rivoluzionare il mondo? La risposta: con un po' di buona volontà sì.

La metropoli moderna è definita da alcuni come la principale catastrofe del XX secolo. Il modello partecipativo di New Babylon potrebbe essere considerato un possibile contrasto a tale negativa visione?

R: Può diventare uno dei modi di operare all'interno della città, ma non crediamo alle verità assolute. Forse è una certa politica una delle grandi catastrofi del XX secolo e la città ne è il prodotto. Diciamo che alcune metropoli contemporanee sono il risultato di politiche catastrofiche.

Trovate possibile costruire delle nuove città, oggi?

R: Sbagliato per alcuni aspetti. E' già difficile per un architetto costruire dei quartieri, far sì che le persone possano appropriarsi degli spazi creati. Pensiamo a quando si realizza una piccola piazza, in una realtà storica per alcuni versi consolidata. Prima che la gente si riesce ad abituarsi ad essa passa del tempo, il linguaggio contemporaneo non sempre viene capito. E se non si accetta il luogo ci si vive male. E' tutto molto complesso. Comunque, non pensiamo che sia possibile, in una realtà come quella italiana o europea, dove c'è una stratificazione culturale che rende un'operazione del genere praticamente impossibile. Immaginare di costruire una nuova città con interi quartieri, strade, piazze, spazi che poi chi ci va a vivere deve necessariamente subire come imposizione dall'alto, se non è impossibile, perlomeno rischia di diventare un'operazione disumana.

Nello studio delle città negli ultimi anni si sono indagati concetti quali il margine, gli spazi di risulta, i così detti non-luoghi. Quali sono ora i veri spazi da indagare, creare, costruire per capire e cambiare la città del futuro? Siamo già ad un livello successivo in cui altri sono i parametri?

R: Interessantissime riflessioni, ma anche piuttosto datate. Quelli che erano i non luoghi ora forse sono diventati dei veri e propri luoghi, al cui interno avvengono degli scambi, delle interazioni concrete e fondamentali per chi li utilizza. La visione della città con i suoi spazi abbandonati, con un proprio senso estetico, linguaggio e cultura, città che si autocostruisce, città un po' del primo Augè, crediamo che sia una visione un po' superata. Se negli anni novanta a Roma ci si poteva confrontare con la città spontanea, oggi questo non è più possibile. Bisogna cercare un confronto con la città che stiamo costruendo adesso, che sono metri cubi e metri cubi di cemento e mattoni. Non più quella piccola borgata autocostruita, marginale e di confine, dove magari si conserva ancora un senso d'appartenenza. Ma enormi palazzoni che per essere realizzati richiedono enormi

---

quantità di denaro. E che non seguono nessun criterio costruttivo se non quello speculativo.

Cercate di tracciare un percorso immaginario, un albero genealogico della vostra idea progettuale dal Situazionismo fino ad oggi?

R: Abbiamo studiato con grande attenzione il movimento radicale italiano e non solo. Quindi Archizoom, Superstudio, Archigram, i 9999, Hollein. Alla fine degli anni Novanta, quando all'università ci propinavano insistentemente Le Corbusier e i grandi maestri del razionalismo, che abbiamo certamente studiato, ma che sentivamo anche un tantino stretti, la nostra attenzione si è diretta quasi in modo naturale verso altre ipotesi e movimenti: dal Team X, agli Smithson, a Giancarlo De Carlo fino al movimento olandese di oggi, dagli MVRDV ai West 8, ai Nox con cui, alcuni di noi, hanno avuto modo di collaborare per vari motivi.

Nel vostro modo di progettare ci sono parole quali processo, relazione, nuova socialità, temporaneità, mobilità, riappropriazione, riproducibilità, situazione. Cercate di leggerle alla luce dei vostri lavori e integratele?

R: Crediamo nel processo come metodo di realizzazione di un'architettura che possa modificarsi e magari adattarsi a chi la vive. Diventa una sorta di dispositivo che consente l'utilizzo dello spazio in un determinato modo. Crediamo nella realizzazione di progetti momentanei, abbiamo lavorato spesso ad installazioni con questo presupposto, e nel progetto per lo spazio pubblico come creatore esso stesso di nuove relazioni. La riappropriazione, per esempio, nel progetto degli orti urbani di Corviale, in cui lavoriamo su di un'organizzazione precedentemente data da chi ci vive. La situazione la leggiamo nella rotonda di Torino dove abbiamo creato uno spazio-installazione di tipo emozionale per chi ogni giorno lo attraversa, immaginando un'evoluzione dello spazio pubblico che possa interessare le persone per il solo fatto d'essere qualcosa di preciso. A Calaf, in Spagna, serve la partecipazione delle persone per l'utilizzo del giardino che diviene esso stesso col tempo.

I discorsi sulla quarta dimensione, sulla temporaneità del fare. Il concetto di tempo è essenziale nei vostri progetti?

R: Siamo interessati ad uno spazio che non rimanga rigido, fisso nel suo essere. Quindi evitiamo magari di definire in maniera precisa gli spazi e le funzioni, in modo che ci possa essere anche la possibilità della scoperta e di eventuali invenzioni d'uso.

La politica intesa come ideale a cui rapportarsi. La politica ricopre un ruolo importante nel vostro lavoro, oppure immaginate un ruolo direttamente politico e sociale dell'architettura?

R: Il nostro interesse verso la politica è dovuto ad un normale rapportarsi ad essa durante il momento lavorativo. Non ci troviamo sulla strada dell'attivismo spinto. Riteniamo che progettare sia, comunque e sempre, un atto politico.

Alcune realtà progettuali lavorano in stretta simbiosi con gruppi sociali emarginati, ne studiano la

---

cultura, ne indagano le abitudini e con esse cercano di operare. Mi riferisco in particolar modo al gruppo Stalker, al lavoro nel Campo Boario di Roma. Anche voi ponete maggiore attenzione verso un'esperienza diretta del reale come approccio alla progettazione, più che al sapere istituzionalizzato?

R: Non siamo mai stati legati in modo vincolante a modalità del genere. Crediamo nel valore sociale dell'architettura, nella possibilità che attraverso un processo d'architettura partecipata possa nascere un certo tipo di spazio pubblico, un'architettura in cui le persone possano riconoscersi maggiormente. Ma non crediamo nemmeno che tale processo partecipativo sia necessario sempre, e comunque, non vincolante. Constant versus Debord. Se l'olandese puntava verso un'azione di tipo artistico architettonico più partecipativa possibile, l'intellettuale francese mirava ad una prevalente prassi politica. Vedeva in un certo tipo d'espressione artistica, anche se partecipata, l'espressione di una volontà individuale, un carattere tecnologico, un rifarsi ai gesti e alle prassi di quel mondo borghese capitalista che cercavano di combattere.

Oggi, un discorso del genere può sembrare fuori del mondo, o può essere riconsiderato?

R: No, assolutamente fuori del mondo.

Mi riferisco ad Internet e la computer graphic in particolare. Il rapporto con i nuovi media cosa à rappresentato e rappresenta per voi?

R: Noi abbiamo vissuto in modo particolarmente intenso questo processo. Nel senso che abbiamo iniziato l'università disegnando sulla carta con matita e pennini. È, negli anni immediatamente successivi, è avvenuta la rivoluzione che ora ci porta a fare render su render. Sicuramente un'enorme facilitazione nel portare avanti il lavoro e le idee che si hanno. Per quanto riguarda Internet va visto in maniera più approfondita; è sicuramente un formidabile mezzo di comunicazione. Noi riceviamo dalle quaranta alle cinquanta mail giornaliere. Sarebbe impensabile, ora come ora, immaginare di tenere tali e tanti contatti costantemente con altri mezzi. Ed un mezzo d'informazione che magari, all'interno dell'università, alcuni studenti utilizzano come principale strumento di studio. Pensiamo che uno strumento d'informazione non possa generare in sé conoscenza.

Fare architettura significa rapportarsi a dei limiti, canoni, presenti nella società, come per assecondarne le esigenze o si tratta di infrangerli continuamente tali limiti, fornendo continui stimoli per successivi sviluppi futuri?

R: Dipende dalla situazione in cui ci si ritrova ad operare. Se si sta facendo un concorso d'idee in Africa per la costruzione di una scuola, si spinge magari sull'acceleratore della sperimentazione finché è possibile. Se si lavora per la finale di un concorso di progettazione sempre di una scuola per il comune di Roma, allora si sbatte continuamente la testa contro decine e decine di vincoli che è necessario rispettare se s'intende di portare a casa un risultato.

[www.dueapiup.it](http://www.dueapiup.it)

---

## Intervista a Emmeazero

Fate una autopresentazione.

E: Emmeazero è uno studio che esiste ormai da dieci anni. Siamo in quattro e ci siamo conosciuti all'interno dell'università. Ci occupiamo di svariate cose; il nostro campo d'azione è piuttosto vasto: dalle installazioni multimediali, fino alla progettazione urbana secondo l'idea che tutto è architettura.

Perchè questo nome?

E: Partiamo durante il movimento d'occupazione della pantera come mao, movimento di architettura occupata; che è anche un anagramma di A.M.O., il ben più celebre Architectural Metropolitan Office di Rem Koolhaas. Lo zero è stato aggiunto in seguito, sia come discorso sulla riduzione allo zero del progetto, sia come allargamento del nostro operare che a poco a poco è andato ad interessare diversi campi: M come media, in rapporto al lavoro verso gli allestimenti, i lavori multimediali su Internet, A come architecture, riguarda l'operare nel campo architettonico più tradizionale e l'O come office, ossia il ritrovarsi all'interno di uno studio composto da quattro persone.

Raccontatemi la vostra formazione intellettuale, dall'Università a tutto ciò che per voi è stato fondamentale.

E: Veniamo da una cultura politica che ha risentito per parecchio tempo degli echi degli anni Settanta, cresciuti nell'edonismo regaliano degli anni Ottanta dove tutto quel mondo precedente veniva praticamente spazzato via, mandato al macero, subendo e anche godendoci questa situazione. All'interno dell'università dominava ancora la Tendenza, con tutto il discorso sulla permanenza e sulla storia che abbiamo condiviso, e continuiamo a condividere rispetto alla bellezza del luogo in cui viviamo. Ma ci appariva allo stesso tempo assolutamente inattuale rispetto a tutto quello accadeva fuori del "centro storico", al di fuori dell'ambito accademico. Quindi, l'università ha avuto importanza per quanto riguarda il background che ci ha dato, un certo tipo di forma mentis. Ma è un po' come quando ti dicono che è utile andare al liceo classico anche se poi magari nella tua vita decidi di fare l'astronauta e quindi il liceo apparentemente non ti serve a nulla. E' stata importante l'occupazione, il crescere nei rapporti con gli altri anche se tutto è stato molto casuale, mischiando queste esperienze con una base d'architettura italiana che partiva da Tafuri.

Cosa significa per voi fare architettura?

E: E' piuttosto problematico rispondere a questa domanda. Potrebbe somigliare al chiedere cosa è la felicità. Bisognerebbe, però, dire prima cos'è l'architettura. Dal nostro punto di vista l'architettura è la spazializzazione di un insieme di regole che devono permettere lo svolgimento di una performans, lo sviluppo della vita che abita questa architettura al suo interno. E' un po' anche una

---

forma di gioco: un gioco del fare architettura che si rivela valido quando al suo interno permette lo svolgimento di una vita la più varia possibile, quando le regole che ne controllano lo sviluppo sono le più elastiche possibili. Potremmo utilizzare una metafora: l'architettura come una via di mezzo tra una prigione e un terrain vague, una forma per conciliare gli opposti che agiscono nel processo di progettazione. La prigione come luogo in cui ci sono il massimo di regole possibili, mentre il terrain vague è libero di divenire, nessuna regola, estremamente plastico.

Di cosa vi state occupando al momento?

E: Ci stiamo occupando degli interni di una nuova catena di librerie che nasceranno in tutta Italia. Veniamo da un periodo di lavoro dedicato al progetto di un intervento per la città di Vema di Purini, la Continuity City. Lavoriamo quindi sempre a diverse scale d'intervento. Siamo stati anche invitati a partecipare in Olanda ad un intervento per uno studio urbano che parte dall'analisi della proposta per la biennale.

Quali sono i lavori a cui siete più legati?

E: Sono due e rappresentano bene le nostre due anime.

Il primo è il Progetto per la piazza di Bari, con le panchine rotanti, dove con un livello quasi zero di tecnologia, con un sistema molto semplice siamo riusciti a produrre un tipo di architettura aperta, un progetto in qualche modo interattivo, capace di mettere in dialogo questa tensione tra ordine e disordine sempre presente.

Il secondo è il Progetto per Drancy in Francia, redatto in occasione dell'European VII, che abbiamo vinto. Qui l'idea di progetto aperto è portata ad una scala più ampia rispetto all'utilizzo del singolo oggetto, come poteva essere la panchina e individua una serie di punti di contatto molto interessanti tra architettura e politica. Il timore della politica di liberare le possibilità creative della società per paura di non riuscire più a controllarle, in questo caso è stata tradotta nella proposta agli abitanti di completare ogni singolo alloggio.

Possiamo citare anche un terzo intervento quello per il Pincetto di Perugia che segue la loosnees smithsoniana, questo concetto d'allentamento e d'apertura, segue la capacità dell'edificio di diventare supporto allo spazio pubblico piuttosto che limitarlo. E' un progetto di doppio suolo che poi sviluppa una rete di percorsi pubblici sui diversi livelli delle coperture. Sono edifici e contemporaneamente spazi pubblici.

Giudicate attuale il Situazionismo?

E: Si ha sempre l'impressione che queste visioni, queste proposte così radicali ad un certo punto si avverino, ma con segno opposto. Questa idea di un mondo liberato, dedicato al gioco, in qualche modo sembra essere un po' nell'aria se solo pensiamo alle risorse economiche che s'investono nell'industria del divertimento, nella tecnologia, nella computer graphic, nei videogiochi: uno sviluppo della tecnologia e dell'economia incredibile solo su questo tema. Allo stesso tempo, sembra che tutto questo si realizzi a scapito di una liberazione, verso una costrizione sempre maggiore all'interno del consumismo e di quella industria della realtà spettacolare che i situazionisti combattevano

Qual è il vostro rapporto con queste tematiche?

E: Quando pensiamo al nostro lavoro rileggiamo spesso un vecchio gioco situazionista, che appariva nel Potlacth, il bollettino situazionista, che si chiamava Il gioco psicogeografico della settimana. E' un gioco molto semplice che racconta della possibilità di costruirsi il proprio ambiente a partire dallo scegliersi la città, la propria casa, ammobiliarla, fare una festa invitare delle persone, fare in modo che il clima, la musica, gli stessi umori e i vestiti delle persone si accordino completamente al proprio stato d'animo: un modo per creare la situazione perfetta, e un quadro che rappresenta l'orizzonte utopico situazionista. Questo per noi è un orizzonte di senso, inteso come una ricerca verso una condizione meno autoritaria possibile dell'architettura nei confronti dell'abitante, che stimoli la ricerca del proprio essere all'interno di uno spazio che sia proprio. Questa è un'importante tematica che facciamo nostra.

Un'altra è l'importanza che davano al percepito e al reale i situazionisti; quindi alla psicogeografia come capacità di ri-descrivere, mappare una città in base alle proprie passioni. La geografia passionale è un tema per noi molto attuale, tanto più oggi dove le geografie personali sono tanto legate alle reti immateriali, come la rete Internet o la rete dei telefonini.

Cosa sono per voi oggi, la deriva, il detournement, la psicogeografia?

E: Abbiamo fatto nostre queste pratiche quando all'università insieme a Stalker iniziavamo le derive alla scoperta della città (Roma) che non conoscevamo. Oggi con RomaLab abbiamo ripreso la deriva come un perdersi verso la nuova città che nasce e continua a crescere fuori di qualsiasi logica architettonica. Ma abbiamo cercato di farlo in maniera, in qualche modo, del tutto ignorante e ingenua, solo per scoprire cosa c'è secondo un esplorare percettivo.

Forse ci siamo molto più legati al concetto di detournement come traslazione del significato degli oggetti. Una pratica ormai decisamente postmoderna, che lavorando su quello che c'è è un modo fondamentale per fare due operazioni, come dicevano gli stessi situazionisti: da un lato la decontestualizzazione, il cambiamento di cui dicevamo prima, alla ricerca di quei valori che leggi solo se liberi l'oggetto dal suo contesto originale. Dall'altro la ricontestualizzazione critica che diventa il più importante processo creativo verso il futuro.

Quali sono i personaggi situazionisti a cui siete più legati, a cui ritenete di dover rendere maggiormente dal punto di vista artistico?

E: Mi verrebbe da dire Constant. Ma è un esempio talmente distante per i concetti che ha espresso, per l'idea bellissima di città e società che ha creato, che sarebbe assurdo dire che siamo vicini alle sue idee. Se non come apprezzamento artistico del suo lavoro. In realtà un personaggio non c'è.

Debord diceva di voler ricreare dei luoghi, delle città, in cui fosse possibile il libero dispiegamento delle passioni. E' un obiettivo comune al vostro lavoro?

E: E' nostro obiettivo ricreare dei luoghi e delle città in cui sia possibile il libero dispiegamento delle passioni e della volontà dell'abitante, nonostante l'architetto.



---

L'idea di New Babylon, di una città in divenire realizzata, costruita dagli stessi abitanti, la trovate un'ipotesi attuale ?

E: Non ha senso parlare di New Babylon senza parlare d'umanità e società. Constant crea la sua città per una società formata da uomini che verranno. E' la città per la società futura che sarà nomade e ludica. Dobbiamo considerare gli elementi che compongono la poetica neobabilonese e che sono ancora molto attuali. Sono poi gli stessi elementi di cui accenna nel libro *Game Zone*, Alberto Iacovoni, *loosnees, process e interaction*. New Babylon è un sistema aperto, formalmente visto, che Constant la disegna a forma di labirinto e che considera come il luogo in cui si moltiplicano le connessioni e ci si perde. Il perdersi poi è anche un modo per ritrovarsi. Il labirinto, anche come forma di creazione di spazi più facilmente fatti propri dalla gente. Il processo, come un divenire sempre altro della città. In cui ancora c'è un forte processo di interattività, come capacità del corpo architettonico di interagire con i propri utenti e di trasformarsi. Un aspetto molto attuale della New Babylon è anche il ricorso alla tecnologia.

---

Constant proponeva un nuovo modello di città, che non era la città normalmente pensata, ma un processo abitativo che diveniva, variava costantemente nel tempo, mobile, nomade. Un modello che doveva nascere per una diversa società, come lui stesso diceva, ancora di là da venire. Capovolgendone i termini sarebbe stato più facile: l'architettura che rivoluziona la società?

E: Leggiamo chiaramente nella storia le discrepanze, i fallimenti di tutte le volte che l'architettura ha cercato in qualche modo di plasmare le relazioni, lo spazio sociale, i suoi bisogni all'interno e attraverso lo spazio costruito. Vediamo che la società che vi ha abitato o vi abita non aderisce in alcun modo al modello sociale che si è cercato d'imporre. Moltissimi di questi quartieri, quasi tutti, sono un fallimento da questo punto di vista. Dall'esempio lampante e per certi versi catastrofico di Corviale a Roma, per finire ai quartieri francesi della cintura parigina. Quindi, per rispondere alla domanda, l'architettura può, anzi ha sicuramente effetti di cambiamento, ma sono il più delle volte imprevedibili, non governabili; soprattutto, se aderiscono in maniera troppo forte, com'è successo fino ad ora a sistemi di società ideali. E' qui può tornare utile quel processo d'allentamento, d'apertura del progetto di cui parlavamo prima: utilizzare strumenti che possano stimolare in qualche modo, alcuni tipi di comportamento, ma non controllarli; tenendo presente che l'architettura più facilmente nega le libertà di comportamento, essendo spesso e volentieri barriera fisica. Per l'architettura sembra, forse, più facile rivoluzionare, cambiare la società in senso restrittivo conservativo che progressivo. Tenzialmente, un progetto tende a separare dividere chiudere e controllare lo spazio e i comportamenti; mentre il nostro orizzonte ideale è quello dell'apertura, dell'inclusione, della creazione di una relazione e non una separazione.

Questa metropoli moderna che è definita da alcuni come la principale catastrofe del XX secolo. Il modello partecipativo di New Babylon potrebbe essere un modo possibile di contrasto alla città del XX secolo?

E: Il processo partecipativo di New Babylon avveniva in una società dove non c'era lavoro, non c'era proprietà, non c'erano paure e angosce a questa legata. Ognuno poteva scegliersi il luogo in cui creare il suo ambiente come diretto riflesso del suo essere. Il processo partecipativo che oggi tante volte è propagandato in maniera demagogica dalle stesse pubbliche amministrazioni, è un processo

---

in realtà molto difficile da gestire. Diventa, il più delle volte, uno strumento per legittimare delle scelte fatte altrove, facendole passare come derivanti dalla partecipazione. E' complicatissimo anche coinvolgere le persone in un sistema come il progetto dell'architettura. Le tecniche che dovrebbero stimolare un processo, un'attitudine creativa da parte delle persone genera spesso paure, fa fuoriuscire angosce, e chiudersi in sentimenti di proprietà. Il relazionarsi con chi molto spesso l'architettura non la conosce, non è portatore di visioni porta ad una esaltazione di una serie d'elementi banali, ma molto concreti, come possono essere una grande cancellata che protegga, un video citofono che controlli. Insomma, è metodo all'interno di un più complicato processo.

Cercate di tracciare un percorso immaginario, un albero genealogico della vostra idea progettuale, partendo dal Situazionismo, fino ad oggi.

E: Un'altra caratteristica nostra è quella di essere onnivori. Quindi potremmo citare un'infinità di personaggi. Dai situazionisti ai radicali, da Van Eyck a Terragni, al Gruppo Sette. Nessun albero genealogico che ci possa caratterizzare.

Nel vostro modo di progettare ci sono parole quali: Looseneess, Interaction, Process, Playground. Leggetele alla luce dei vostri lavori ed eventualmente integratele.

E: Looseneess, come allentamento delle costrizioni che sono insite nell'architettura, un concetto che nasce con gli Smithson, ed oggi è più che mai attuale. Interaction, come interazioni con l'architettura, sia nel processo creativo, che in quello che utilizza l'architettura. Tutto ciò avviene naturalmente all'interno di un processo più complesso che in una nuova dimensione temporale comunica una nuova immagine in-between del progettare e del costruire. Playground, come riflesso della complessità del mondo contemporaneo, dove i livelli di gioco e d'interazione fra i diversi interpreti della realtà si fanno sempre più complicati.

A proposito di discorsi sulla quarta dimensione, sulla temporaneità del fare. Il concetto di tempo è essenziale nei vostri progetti?

E: Più che del fare, proporrei dell'abitare. In ogni nostro progetto entra la dimensione tempo perché siamo consapevoli che il progetto non finisce nel momento in cui è realizzato. Non pensiamo nemmeno che il valore di un lavoro sia il suo rimanere immutato o immutabile nel tempo, ma al contrario c'interessa capire come la permanenza fisica di un'opera si confronti con l'impermanenza del luogo come "contesto" del reale. Anche per questo, quando affrontiamo un progetto cerchiamo di raccontarne la storia, il suo divenire, per frame, serie di immagini che raccontano le trasformazioni possibili. Un esempio di questo modo di procedere è senza dubbio quello per la Piazza realizzata a Bari. In questo caso le panchine mobili non si possono certo raccontare con una sola immagine; al limite una serie d'immagini che raccontano il suo divenire dinamico nel tempo. Stesso discorso che vale per il Progetto di Drensy, sobborgo di Parigi, in cui è chiaro il suo sviluppo progettuale solo se considerato dinamicamente nel tempo, in seguito alla supposta partecipazione degli abitanti.

La politica ricopre un ruolo importante nel vostro lavoro? La politica intesa come ideale a cui

---

rapportarsi, oppure immaginate un ruolo direttamente politico e sociale dell'architettura?

E: Sembrerà banale, ma vediamo la politica legata al concetto di polis, di collettività, come luogo dello spazio pubblico comune. In questo senso è illuminante sempre il Progetto per Drensy, dove l'idea di un'architettura aperta all'appropriazione, alla costruzione e alla riscrittura urbana insieme agli abitanti si è dovuta scontrare con il muro della politica che non era assolutamente disposto ad un intervento di questo tipo. Abbiamo proposto il concetto di un'architettura per una società aperta, ma ci siamo scontrati con un'amministrazione estremamente chiusa e terrorizzata dai problemi sociali dell'area e dalle conseguenze che questa libera progettazione avrebbe potuto creare. In questo senso la politica rimane all'interno del nostro orizzonte progettuale, ma è più un ideale del fare politico. Consideriamo, altresì, importante discutere il ruolo sociale dell'architetto nell'organizzazione del territorio, urbano e non tenendo bene a mente che siamo una figura estremamente debole e soggetta in tutto al volere del committente.

Alcune realtà progettuali lavorano in stretta simbiosi con gruppi sociali emarginati, ne studiano la cultura, ne indagano le abitudini e con esse cercano di operare. Mi riferisco in particolar modo al gruppo Stalker, al lavoro nel Campo Boario di Roma. Anche voi, ponete maggiore attenzione verso un'esperienza diretta del reale come approccio alla progettazione, più che al sapere istituzionalizzato?

E: Considero il lavoro di Stayer quasi complementare a quello che facciamo noi. Ma molto spesso le pratiche di partecipazione diretta, del coinvolgimento diretto nella progettazione lasciano alla fine il tema dell'architettura assolutamente fuori e con un ruolo marginale. Infatti, in questa citata esperienza di Campo Boario, a cui noi di ma0 abbiamo partecipato, non si è fatta architettura. Quando si è trattato di riprogettare Campo Boario, si è dovuto ricorrere al concorso. Nel momento in cui c'è stato il bisogno di tirare fuori delle idee progettuali, nessuno dei gruppi coinvolti ne è stato capace. Questo perché, eravamo troppo a contatto diretto con quella realtà. In conclusione, non è questa una modalità di operare adatta all'architettura. Produce tante altre cose importanti a livello d'interazione socio-culturale ma poca architettura.

Constant versus Debord. Se l'olandese puntava verso un'azione di tipo artistico architettonico più partecipata possibile, l'intellettuale francese mirava ad una prevalente prassi politica. Vedeva in un certo tipo d'espressione artistica, anche se partecipata, l'espressione di una volontà individuale, con un carattere tecnologico, un rifarsi ai gesti e alle prassi di quel mondo borghese capitalista che cercavano di combattere. Oggi un discorso del genere può sembrare fuori dal mondo o può essere riconsiderato?

E: Se noi oggi seguissimo Debord non faremmo gli architetti. Aveva, il francese, un approccio troppo radicale verso il mondo che lo circondava. Il lavoro dell'architetto noi lo vediamo molto compromissorio, come un eterno oscillare tra un mondo ideale e quella che potremmo chiamare "la sporca realtà". Tutto ciò non era contemplato da Debord. Di sicuro non possiamo stare dalla parte di Debord, ma non possiamo stare nemmeno dalla parte di Constant che lavorava per un'umanità che ancora non esisteva e non esiste. All'olandese ci sentiamo comunque più vicini visto che ci consideriamo dei borghesi tout-court.

---

Alberto Iacovoni nel suo libro *Game Zone* parla di un processo libertario verso la ricerca di un'architettura e una società ludica che si spegne alla fine degli anni Sessanta dello scorso secolo, ma che ha ripreso vigore oggi, alimentato dalle nuove possibilità offerte dalla rete. La società ha veramente assunto un carattere ludico?

E: Possiamo dire che la società mette in scena uno spettacolo ludico continuamente, come processo del tutto superficiale, che rimane sempre e solo nell'ambito dello spettacolare. Ciò di cui parlavano i situazionisti era un orizzonte all'interno del quale giocare significava mettere in discussione le regole stesse del sistema, del vivere collettivo. Oggi nella società il gioco è una forma di teatrino che è del tutto funzionale al sistema consumista.

Un altro movimento d'avanguardia a cui vi considerate vicini, per affinità creativa, temi proposti, ipotesi artistica?

E: Probabilmente il Gruppo T ed il suo lavoro inteso d'interazione con l'utente, con la fondamentale idea della partecipazione.

Un artista particolarmente interessante legato al vostro lavoro?

E: Seguo molto da vicino il lavoro di Anish Kapoor con le sue architetture performans. Interessante come Vito Acconci con il suo percorso dalla scrittura, alle performans, alla scultura, allo spazio pubblico.

Il rapporto con i nuovi media cosa ha rappresentato e rappresenta per voi ? Mi riferisco ad Internet e alla computer graphic in particolare.

E: Internet è una grande opportunità di fruizione di libertà, la possibilità di stabilire una serie di legami impensabili prima: dal comunicare al comprare oggetti su ebay. Per quanto riguarda il nostro modo di lavorare è stato un po' come passare dal farsi la barba con il rasoio a una lama al farla con il rasoio elettrico. Un formidabile mezzo per semplificare il lavoro.

La computer graphic ci ha permesso di lavorare su delle forme che, un tempo, sarebbe stato più difficile gestire, sul rapporto tra ripetizione e variazione, con il copia e incolla che si ripete in numerose operazioni nel processo di lavoro, alleggerendolo.

Se dovessimo dire qualcosa che veramente è entrata nel nostro modo di progettare, diremmo temporalità e crescita, da cui nascono le immagini in movimento grazie al computer. Oltretutto, partiamo, in genere, da un'idea d'architettura molto semplice, non ci affascina le forme troppo complesse che il computer può produrre perché, da un lato viviamo in un complesso produttivo un po' arretrato e, dall'altro perché crediamo ancora ad un'architettura normale, comune e un po' anche economica.

Fare architettura significa rapportarsi a dei limiti, canoni, presenti nella società, come per assecondarne le esigenze o si tratta d'infrangere continuamente tali limiti, fornendo continui stimoli per successivi sviluppi futuri?

---

E: Debord faceva riferimento al concetto di buco positivo, una mancanza positiva. Poiché noi architetti operiamo all'interno di un più complesso ingranaggio, quello che possiamo fare e di inserirci negli interstizi, di lavorare nei margini di libertà che ci dà il progetto di architettura e cercare d'introdurre una sorta di evento inaspettato. Possiamo paragonare la figura dell'architetto a quella di un hacker che riesce ad infiltrarsi all'interno di un sistema e modificare alcuni codici, alla ricerca di un sistema che ci consente maggiori margini di libertà.

Vi definiscono tra le più promettenti realtà progettuali italiane. Cosa è necessario fare oggi per realizzare della buona architettura?

E: E' necessaria una condivisione degli obiettivi dell'architettura, se essi non vengono condivisi da chi progetta, da chi costruisce, da chi paga e da chi abita il manufatto, non è possibile realizzare una buona architettura. Questa è un po' la convergenza che si realizza quando si fa della buona architettura.

[www.ma0.it](http://www.ma0.it)

<b>Autore</b>	<b>Data pubblicazione</b>	<b>Volume pubblicazione</b>
NIEDD U Alessandro	2008-01-16	n. 4 Gennaio 2008