
Intervista a Ma0

Domenico Tartaglia

Massimo Ciuffini (1966), **Ketty Di Tardo** (1968), **Alberto Iacovoni** (1966), **Luca La Torre** (1964)

Ma0/emmeazero nasce nel 1996 a Roma come studio di architettura; nel corso degli anni il suo campo d'azione si è ampliato fino agli allestimenti, alle installazioni multimediali e ai siti web, nella convinzione che l'architettura sia un sapere di mezzo, etimologicamente un media, tra diverse discipline e geografie del territorio: dal muro fino all'interfaccia video lo studio porta avanti una riflessione sull'architettura come sistema di regole spaziali - *playground* - capace di produrre e modificarne le relazioni. Consapevoli che l'architettura è costruire pareti, limiti, palesarsi come "medium" tra territori diversi, un dentro e un fuori, un privato e un pubblico, un immateriale e un materiale, è dunque arte dell'essere in mezzo, di essere limite. Se dunque si deve parlare di uno strumento di separazione e di relazione tra spazi e territori differenti allora è necessario indagare in che modo la forma di un progetto possa produrre lungo quel limite un evento, un'esperienza, uno scambio. Gli strumenti di cui Ma0 si mette a disposizione sono tutti quelli che permetteranno di allargare quella linea, "di guardare al confine come ad uno spazio, e non alla linea che lo istituisce".

Nell'esperienza progettuale dello studio sono maturate competenze specifiche richieste da una concezione ampia dell'architettura, che permettono di gestire attraverso le tecnologie appropriate dalla progettazione esecutiva fino alla comunicazione grafica ed interattiva l'iter progettuale. In un *feedback* continuo tra teoria e pratica, stimolato dagli incarichi professionali, i concorsi (premiati e non), le conferenze, i laboratori, le pubblicazioni, ogni progetto diventa occasione di studio del rapporto tra forma e ruolo sociale dell'architettura che diviene per scelta opera aperta, interattiva e processuale, ovvero capace di adattarsi a fenomeni di appropriazione, trasformazione e sviluppo progressivo da parte dei propri abitanti.

La metodologia di ricerca progettuale dello studio si inserisce anch'essa in un ambito che è ormai sempre più comune tra gli architetti contemporanei, cioè il partire da una condizione di oblio come dice Ma0: "di smemoratezza volontaria..". È a partire da questa condizione che può nascere una forma comunicativa che nel giusto mezzo sappia relazionare, collegare, plasmare?

Visioni, idee, rappresentazioni quasi oniriche (più specificatamente approfondite da Alberto Iacovoni) costituiscono per Ma0 un approccio frammentato (nel senso di idee e progetti visti come singoli "frammenti") che è basilare per la loro progettazione. Il tutto è affiancato dall'onnipresenza e utilizzo di mezzi tecnologici che favoriscono sempre più occasioni di realizzabilità alle idee a volte troppo lontane dalla realtà (della dimensione politica dell'architettura) e da un tipo di linguaggio che più che derivare dall'architettura sembra essere preso in prestito da ambiti apparentemente inconciliabili o di ultima generazione (*play...*, *playstory...*, *playscape...*, *playground...*).

Esempio pratico ed esplicativo di come Ma0 sappia rendere sintetico questo modo di progettare è senza dubbio il progetto di riqualificazione per la Cité Salengro (sobborgo parigino) e precisamente a Drancy, realizzato all'interno del concorso European 7 (di cui Ma0 è risultato il gruppo vincitore). Il sito è localizzato nella periferia di Parigi, in uno di quei comuni che un tempo facevano parte della cosiddetta "cintura rossa" ed operaia della capitale francese.

Si tratta di un quartiere di edilizia economica e popolare costruito negli anni '60 per mano di un architetto francese molto conosciuto, Marcel Lods. Questo esempio di quartiere costituisce la realizzazione di modelli architettonici all'epoca sperimentali (come anche il caso romano di

Corviale), che hanno tuttavia disatteso le grandi aspettative, producendo anzi meccanismi incapaci di plasmarsi sulle differenze, creando spazi spesso troppo progettati ed altri abbandonati a sè, oltre ad essere insostenibili dal punto di vista gestionale.

Nel bando si chiedeva quindi di creare soluzioni che venissero incontro a due problemi fondamentali (comuni a tanti altri quartieri periferici): il primo è l'adattamento dello spazio privato al cambiamento delle esigenze dei suoi abitanti, che, cambiando nel tempo, ora necessitano di grande flessibilità dell'alloggio e diversificazione dei tagli e tipologie. Il secondo problema riguarda lo spazio pubblico, poco utilizzato e in maniera disomogenea, pieno di zone d'ombra che diventano immediatamente luoghi insicuri.

Il sistema utilizzato da Ma0 per aumentare la flessibilità e plasticità dello spazio privato è molto semplice, trattandosi di una estensione della superficie dell'alloggio di due metri ottenuta raddoppiando entrambe le facciate delle barre e della torre del quartiere.

In questo caso, ogni abitante può in questo modo disporre di uno spazio aperto, di un terreno dove decidere se allestire un piccolo giardino pensile, o espandere l'alloggio, in modo da permettere una risistemazione degli spazi interni.

La demolizione degli edifici esistenti, seppur parziale, è ammessa se ovviamente sostenuta da una proposta alternativa. Per lo spazio pubblico lo studio propone un "playground" economico, intenzionato a coniugare apertura, continuità ed intensità d'uso, attraverso pochi e semplici interventi:

- affermazione della priorità pedonale, razionalizzando la sosta e collocando i parcheggi in aree ribassate rispetto al piano pedonale;
- accentuazione della continuità dello spazio con la demolizione dell'edificio commerciale sulla punta del lotto e lo spostamento delle attività alla base degli edifici lasciata libera dagli alloggi spostati all'ultimo piano;
- stimolazione di una intensità di uso dello spazio pubblico aperto per la sua indefinizione ad usi molteplici e/o periodici come mercati settimanali ecc.. Resta sicuramente molto interessante il tentativo di coinvolgere nel gioco coloro che fruiranno dell'opera, attraverso regole con le quali ad esempio potranno scegliere, all'interno di un abaco, il tipo di infisso desiderato, generato come risultato nel tempo un mosaico di infissi differenti. Come dice Ma0: "la proiezione sull'esterno di un paesaggio sociale multiforme e variopinto, in fondo qualcosa di molto simile a quello che avviene abusivamente in molte logge e balconi del nostro paese..."

Analizzando il lavoro di Ma0 per Drancy, è evidente che il fare *tabula rasa* a tal punto da svuotare la memoria architettonica, non costituisce "rifiuto" vero e proprio, bensì un tentativo di superamento di esso sulla base di constatati fallimenti sotto alcuni aspetti (come l'ambito sociale) che portano i nuovi progettisti a tentare di porre rimedio creando un modo di progettare alternativo (di tipo ludico, situazionista) e che soprattutto mira, attraverso le "regole del gioco", a coinvolgere in maniera attiva i loro fruitori.

Esempio di questa volontà di interazione è l'utilizzo di un abaco di infissi per gli abitanti di Drancy, oppure le panchine mobili nel caso del progetto per la riqualificazione di piazza Risorgimento a Bari. Questi esempi credo siano molto utili, e diano la speranza per nuovi modi di progettare, tenendo comunque presente che ci deve essere sempre un superamento di un modello architettonico per poterne creare un altro che, al contrario dei precedenti, dia un vero apporto positivo in risposta ad un'esigenza che al momento rimane disattesa a causa di politiche che riguardano l'architettura

ancora ostili ai cambiamenti (come le amministrazioni locali di Drancy o Bari).

L'obiettivo di questo percorso di ricerca e sperimentazione concreta consiste quindi nel restituire il potere di plasmare lo spazio al suo utente/abitante, dalla leggerezza immateriale delle installazioni multimediali, fino alla massa concreta dell'architettura, e di rendere alla città contemporanea quella intensità d'uso, molteplicità delle relazioni, sedimentazione dell'identità, in altre parole quella ricchezza che è propria della città storica.

Al marzo del 2007 lo studio ha all'attivo il completamento di un giardino pubblico a Bari, due cantieri aperti per la realizzazione di spazi pubblici come la piazza con un parcheggio interrato a Macomer in Sardegna (il parcheggio interrato e la piazza sovrastante si appoggiano sul terreno seguendone la pendenza naturale, riconnettendo con un sistema di piani inclinati e percorsi gli edifici che diventano le quinte urbane di un nuovo spazio pubblico nel centro della città.); una biblioteca a Bari (dove gli obiettivi sono:

- Coinvolgere le capacità creative della scuola stessa nella realizzazione di un monumento collettivo, attraverso un processo partecipato per il disegno della pelle esterna dell'edificio, un macromosaico da realizzarsi con ceramiche 20x20 cm, a partire da un'immagine scelta in un concorso aperto agli alunni.
- Trasformare l'edificio in una grande e continua libreria all'interno della quale si aprono le finestre sul quartiere circostante, e dove possono essere collocate lettere o simboli per costruire un indice tridimensionale).

All'inizio del 2007 lo studio ha ottenuto l'incarico per uno studio urbano per l'ampliamento della città olandese di Almere. (Il masterplan propone la costruzione di una rete di spazi verdi, il *green footprint*, che definisce una forte sistema connettivo di spazi naturali e corridoi ecologici dedicati al tempo libero, ai percorsi ciclabili e allo sport e allo stesso tempo individua una costellazione di micro-città dove declinare sistemi di regole capaci di definire identità urbane differenti.

Tra i numerosi allestimenti, lo studio ha realizzato la progettazione integrata (spazi, grafica, merchandising) della prima mostra sui videogames in Italia (PLAY: il mondo dei videogames) al Palazzo delle Esposizioni a Roma, la serie di installazioni Touch Screen e recentemente ha progettato e realizzato in collaborazione con l'Interaction Design Institute di Ivrea "La memoria degli oggetti", allestimento interattivo all'interno dello studio Castiglioni a Milano, e concluso la progettazione esecutiva per il Comune di Bitonto di "Playstory", interazioni nel centro storico di Bitonto. Recentemente lo studio ha inaugurato a Roma la prima di una serie di librerie per Vivalibri.

Il rapporto tra ricerca e professione si sviluppa principalmente nei concorsi nazionali ed internazionali, dove lo studio riceve numerosi riconoscimenti, e mostre d'architettura come, tra le ultime e più importanti, la prima Biennale di Architettura di Pechino, la X Biennale d'Architettura di Venezia e la Biennale di Architettura del Brasile.

Inoltre le sempre presenti tematiche sociali dell'abitare costituiscono un unico filo conduttore tra realtà professionale ad un estremo e ricerca dall'altro.

Questi progetti condividono l'uno con quello che lo segue, un'impostazione concettuale, una ricerca di rapporto con il suolo, l'idea di architettura come articolazione di confini e di sistemi di regole spaziali che plasmano il luogo e che vengono plasmati da coloro che li abitano.

ma0/emmeazero nasce nel 1996 a Roma come studio di architettura; nel corso degli anni il suo campo d'azione si è ampliato fino agli allestimenti, alle installazioni multimediali e ai siti web, nella convinzione che l'architettura sia un sapere di mezzo, etimologicamente un media, tra diverse discipline e geografie del territorio: dal muro fino all'interfaccia video lo studio porta avanti una riflessione sull'architettura come sistema di regole spaziali - *playground* - capace di produrre e modificarne le relazioni.

Domenico Tartaglia: Qual è la ricerca del vostro gruppo e in che maniera vi ponete rispetto all'architettura contemporanea?

Alberto Iacovoni: noi siamo una generazione che è uscita dall'università nel momento in cui era in atto un grande cambiamento nella cultura architettonica italiana e internazionale, nel senso che ci siamo formati nel periodo in cui permaneva ancora una tradizione legata agli anni '70 e '80, cioè di ricerca sul tessuto storico, sul rapporto tra tipologia edilizia e morfologia urbana, tutti temi su cui la produzione edilizia italiana era andata molto bene in Italia, però si inizia a comprendere che sembrava tuttavia un approccio insufficiente a comprendere le dinamiche urbane, insufficienza avvalorata anche dal nascente successo a livello internazionale di altri approcci verso la città e l'architettura con il risultato di assistere ad un crescente interesse verso progetti riguardanti le dinamiche e le problematiche annesse al tema della metropoli che in qualche modo perdono l'obiettivo di riprodurre all'interno del progetto urbano e dell'architettura alcune dinamiche tipiche della città storica.

D: Nei suoi articoli e nel libro *Game Zone* viene sottolineata una volontà di distacco rispetto al passato per quanto riguarda l'approccio verso il progetto: questa è da intendere come negazione assoluta o come un nuovo modo di cercare e di risolvere alcune tematiche successivamente fallite?

A: C'è da dire che noi ci siamo formati comunque su grandi personaggi come Libera, Terragni, Gardella ed una serie di esperienze che sono molto belle e molto importanti ma di sicuro c'è anche la volontà di azzeramento in un certo senso, nella pratica, cioè una volontà di rifondazione in qualche modo della pratica progettuale e dei temi su cui verte un progetto. Quindi non vuole essere un rinnegare tutte queste esperienze, ed altre come il cosiddetto "neorealismo italiano" l'esperienza di Olivetti ad Ivrea e tanti altri che costituiscono un bagaglio straordinario, ma come se di tutto questo bagaglio, di tutta la produzione architettonica noi vogliamo prenderne quelle in cui c'è un tentativo di cogliere un rapporto tra progetto e valore sociale del progetto oltre che della forma, la quale invece era diventata in qualche modo come valore autonomo in sé, tradotto negli anni '70 e '80, in un chiudersi dell'architettura all'interno del proprio ambito disciplinare, invece siamo più interessati a tutti quegli esperimenti che hanno tentato di confrontare la forma dell'architettura e lo spazio costruito con le dinamiche del "sociale".

D: Cosa si intende allora per azzeramento quando parla di approccio verso un nuovo progetto?

A: quando dico azzeramento mi riferisco ad un modo simile a quello operato ad esempio nel design da Munari o Castiglioni, per il quale abbiamo anche lavorato, e che consiste nel ripartire da zero con l'intento di riscoprire in qualche modo quelli che sono i valori dell'oggetto in sé, un po' come il riferimento da me usato spesso che riguarda un libro Oliver Sacks intitolato *L'uomo che scambiò la moglie per un cappello*, cioè l'idea di questo personaggio che perde la capacità ricollegare le forme e gli oggetti in modo specifico ma riesce a riconoscerli

soltanto nel momento in cui ne fa uso. In sostanza c'è una necessità di ritrovare le ragioni del linguaggio e della forma all'interno di un'analisi anche grammatica ma del sociale e relazionale del progetto.

D: Attraverso i vostri progetti, si intravede una certa analogia con l'approccio operato nell'architettura contemporanea olandese. Come giudica l'operato dei suoi colleghi europei?

A: Credo che gli olandesi abbiano grandi pregi, uno fra questi è la loro capacità di fare progetti incredibilmente semplici che si possono raccontare in maniera molto sintetica attraverso una comunicazione praticamente asciutta, operando semplificazioni incredibili sulla complessità del progetto e dell'architettura. Questa credo sia un'attitudine sicuramente interessante perchè riporta il progetto in un ambito di comunicazione, dato che le ragioni del progetto non sono più chiuse all'interno di un ambito disciplinare che comunica solo con se stesso, ma vengono in qualche modo resi disponibili a tutti gli attori, compresi i fruitori. Tutto ciò attraverso diagrammi molto semplici e che mi fanno pensare ad altri architetti come quelli danesi che però agiscono attraverso operazioni ancora più estreme, come fare loghi che siano allo stesso tempo progetti di architettura e viceversa. Anche nella loro esperienza vediamo comunque la volontà di semplificazione al fine di renderlo più comunicabile e comprensibile, e credo che questa sia un'attitudine molto interessante perchè son certo che la comunicazione è molto importante anche in architettura.

D: Ritieni importante la necessità di un'architettura che interagisca realmente con i fruitori offrendo comunicabilità e che sia facilmente comprensibile nelle sue dinamiche?

A: C'è sicuramente la necessità di tirar fuori l'architettura dal suo recinto dorato in cui dialoga solo con se stessa, parlo anche di molte opere contemporanee, tipo quelle delle grandi "star" o tutte le opere pubblicate sulle maggiori riviste, fanno comunque parte anch'esse di un recinto dorato, fatto di pochi soggetti e per un mercato di altissima gamma tralasciando invece l'importanza di una produzione corrente della città residenziale e dell'edilizia comune, quindi credo che anche questo significhi uscire dal recinto. Questa urgenza di riportare l'architettura ad una relazione molto più concreta solleva la questione su come mettere in relazione il progetto con i suoi utenti, cioè quindi non solo dal punto di vista comunicativo ma anche dal punto di vista attivo: in che modo poi possa realmente funzionare, confrontandolo con quelle che sono le necessità reali ed i bisogni di chi fruisce di un progetto. Noi per esempio parliamo spesso di architettura ludica che, come sai, non vuole significare architettura che fa ridere o architettura per giocare ma da intendersi come un'architettura che in qualche modo non sia immobile e chiusa all'interno di se stessa ma riesca ad interagire ed aprirsi ad un intervento esterno che è al di fuori.

D: Per quanto riguarda il progetto vinto al concorso European che riguarda la riqualificazione del distretto di Drancy (Parigi) come avete recepito il successo? E la conseguente disapprovazione da parte dell'amministrazione locale?

A: Credo che il problema sia questo, l'architettura è tradizionalmente e sostanzialmente uno strumento di controllo e di protezione, come ad esempio una delle prime esigenze e cioè la casa, creata originariamente per proteggersi dalle intemperie e dagli estranei, luogo per proteggere cose personali, luogo di separazione e contenimento e quindi in qualche modo è comunque un intervento nello spazio, che viene modificato in maniera più o meno permanente al fine di separare e dividere. Quindi in questo senso è anche immobile perchè deve separare e dividere quasi a creare mondi protetti. Si pone la doppia questione, da un lato di capire in che modo questo sistema di protezione e di segregazione può diventare un sistema di tutela e cioè separare e mettere in comunicazione, nel momento in cui ci si pone l'obiettivo di fare in modo che questo controllo sullo spazio non si fermi al progetto ma faccia in modo nel tempo sia ulteriormente definito attraverso azioni concrete degli

abitanti ecc. Si va incontro chiaramente a delle questioni scottanti e a volte anche politiche, soprattutto al giorno d'oggi che uno dei temi più discussi e appunto quello della sicurezza su cui purtroppo ci si trova a volte un po' controcorrente, anche se fortunatamente quello di Drancy era un concorso e all'interno di esso esistono comunque dei gradi di libertà che ci hanno permesso di vincere comunque considerando che le proposte derivavano direttamente dalla realtà, come la pratica delle logge, che in Italia è consueta in tutte le città oppure un grande spazio da destinare a più funzioni secondo le esigenze come lo sono effettivamente i grandi boulevards parigini. Il problema è da un lato il momento di forte reazione in cui invece di migliorare e di cercare di costruire delle soluzioni positive si cerca invece di creare degli spazi sempre più difensivi; è chiaro che diventa un po' un affronto di fronte alle ragioni della politica; dall'altro lato c'è anche un problema di comunicazione: se il progetto avesse potuto comunicare in un altro modo ed arrivare in maniera differente; credo comunque che la sostanza non sarebbe poi tanto cambiata perchè poi alla fine effettivamente nel progetto si lasciava una parte di controllo e scelta agli abitanti mentre l'amministrazione voleva invece un progetto che funzionasse come strumento di controllo sullo spazio. La nostra reazione quindi è stata una sorpresa ed è chiaro che ci si può rimanere anche male ma sorpresa anche nell'aver riscoperto la natura propria etica e politica del nostro fare anche se sapevamo che stavamo lavorando con un'immagine un po' troppo ottimistica nel tentare di ricomporre tessuti sociali.

D: Quali sono state le vostre riflessioni attraverso questa esperienza?

A: È chiaro che dopo quest'esperienza sorgono delle riflessioni che coinvolgono profondamente, secondo me, la professione dell'architetto, cioè il sapersi confrontare come architetto con il mercato, un raffrontarsi in pratica con la realtà dopo che si è discusso di tutte le possibilità ed i modi di risolvere varie problematiche attraverso un cliente ad esempio che ci dice di andare con una tendenza contraria a quella che si ha in mente a livello professionale. Ragionando su questo è chiaro che se fossimo in qualche modo come i Situazionisti diremmo al nostro cliente: "no senti io una cosa del genere non la faccio!" Credo che in ogni caso però ci sia un rapporto tra ricerca e pratica, teorie e professione, in cui deve essere presente sempre una verifica continua nel senso che non si può teorizzare senza stare con i piedi per terra; credo inoltre che come architetti siamo anche degli operatori culturali e come tali abbiamo la responsabilità di tentare di comunicare per quanto possibile dei valori che possono andare anche in direzione contraria a come sembra che vadano le cose, e credo questa sia importante come responsabilità.

D: In merito a questo mi viene in mente un progetto simile nell'intento e cioè quello della riqualificazione di p.zza Risorgimento a Bari, in cui l'interazione è ancor più evidente. Ci sono differenze di concezione nei due progetti?

A: Sì, sai quel progetto è un perfetto compromesso nel senso che quando lo spieghi tutti lo capiscono per la sua semplicità e molti dicono: "geniale?". È un perfetto compromesso in quanto è un dispositivo che in qualche modo permette una forma di appropriazione, attraverso lo spostamento delle panchine, quindi di spostamento, dislocazione e adattamento di un'architettura nello spazio, legato alle proprie esigenze, dove banalmente stare al sole per parlare con gli amici ed altro facendo sè che allo stesso tempo tutta questa libertà non crei dei conflitti nelle regole create. Certo la panchina che gira è un oggetto molto più delicato di una invece cementata nel suolo ma ha il successo, ma si riesce comunque a stimolare in modo interessante uno spazio pubblico. Attraverso la libertà di poter spostare oggetti a proprio piacimento come quando ci si trova nella propria casa e si è liberi di spostare cose o la configurazione dell'arredo. Il progetto ha il ruolo di limitare alcuni problemi delle piazze, come dormire sulle panchine giocare a pallone e tutto ciò che è imprevedibile, credo che il nostro progetto lo faccia mettendoci appunto l'imprevedibile cercando

però di non andare in conflitto con la necessità ragionevole di sicurezza e non conflittualità all'interno dello spazio pubblico, e sono consapevole che comunque si tratta di un progetto legato ad un oggetto e sicuramente quando si inizia a parlare di architettura il discorso si complica.

D: Quali sono i vostri progetti e lavori che state sviluppando in questo periodo?

A: In questo periodo abbiamo fatto due progetti di concorso per due musei uno a Berna ed un altro in Cina, in cui ad esempio il tema della panchina portato sulla parete, cioè del muro girevole, ripetuto all'infinito, diventa un sistema per modificare lo spazio interno, aprendo e chiudendo la parete come una pelle. Tutto ciò utilizzando i mezzi archetipici dell'architettura come una finestra o una porta che ripetuti all'infinito rendono una parete che delinea uno spazio eppure un'apertura, uno spazio quindi mutevole.

D: Quindi un'interazione molto pratica come quella utilizzata dai Situazionisti citati in *Game Zone* ad esempio?

A: Sì, perchè per esempio se prendiamo progetti come "New Babylon" di Constant, dove ci sono molti labirinti ma anche molti elementi di porte girevoli. Chiaramente è un tema, ma vorrei tornare all'esempio legato alla tradizione degli elementi architettonici, per me sono molto importanti e in un certo senso ordinati anche quando si tratta di un muro fatto interamente di porte, per dire quindi in realtà è molto importante il tema della semplicità. Questo perchè crediamo sia ancora un valore etico pensare all'architettura e al suo linguaggio in relazione a quello che si produce, scegliendo le soluzioni più semplici, senza dover necessariamente innestare tecnologie ipercostose, questo perchè ci proponiamo di fare uscire questo tipo di architettura dal confine legato agli esempi famosi che vediamo nelle riviste, legata quindi ad una produzione corrente. E su questo argomento esistono molte esperienze del passato molto interessanti.

D: Sarebbe difficile dirmi quali sono gli architetti o comunque personaggi della cultura che nel loro lavoro ti hanno stimolato e indotto ad un modo tuo di concepire architettura?

A: È molto difficile perchè come ti dicevo prima siamo usciti dall'università in un periodo di transizione, quindi se ci deve essere un mondo di riferimento non ci può essere solo un architetto o meglio quindi varie esperienze di architetti, per esempio recentemente ho studiato, come molti d'altronde, architetture legate al Team X, De Carlo, Bakema, Smithson, anche se comunque credo bisogna studiarli sempre in maniera critica, riguardo a temi di spazi collettivi in luoghi dove però si sono rivelati un fallimento con gravi conseguenze sociali. Quindi un'esperienza ha a volte i suoi lati positivi e negativi, per cui risulta difficile trovare un'unica figura in cui ritrovarsi, potrei dirti da alcune cose di Libera ed altri già citati prima.

D: E di architetti contemporanei?

A: Di architetti contemporanei mi piacciono molto ad esempio Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal, degli architetti molto bravi che riescono a fare un discorso abbastanza radicale riuscendo ad utilizzare materiali e linguaggi molto semplici anche banali. Mi piacciono molto anche le esperienze degli NL per la loro componente ludica di sicuro molto interessante. Mi piace molto anche Jean Nouvel perchè credo sia uno degli architetti che in qualche modo riesce sempre ad interpretare la contemporaneità ed il contesto culturale e fisico in maniera incredibile, fondendolo in qualcosa di veramente nuovo avendo una grandissima attenzione al contesto che per me è molto importante e spesso è stata utilizzata in maniera solo tecnica.

Roma, studio Ma0, settembre 2007

Autore	Data pubblicazione	Volume pubblicazione
TARTAGLIA Domenico	2009-01-20	n. 16 Gennaio 2009