



Anteprima Marmomac 2017. Focus on Soul of City /2

Sei tra i sette studi coinvolti offrono un'anticipazione dei loro lavori. Spazi più che oggetti nella mostra curata da Luca Molinari

Secondo step nel percorso di **avvicinamento a Marmomac**, la fiera del settore lapideo in programma a **Verona dal 27 al 30 settembre**. Il nostro giornale torna a sostare nella piazzola dei preparativi di **Soul of City**, una delle mostre allestite nell'ambito del padiglione The Italian Stone Theatre, per dedicarvi un **ulteriore approfondimento**.

Sette in tutto gli studi coinvolti, provenienti da diversi Paesi **per altrettante aziende**. Spazi più che oggetti, come frammenti di città, in cui i visitatori potranno accedere fisicamente. Dopo l'**intervista al curatore Luca Molinari**, **abbiamo chiesto agli autori in mostra di preparare i nostri lettori al percorso espositivo**, di introdurli agli spazi in cui verrà interpretata l'anima della città, senza comunque far scemare il sapore della scoperta e dell'esperienza dal vivo. I progettisti sono stati chiamati a descrivere il **processo generativo** dell'idea, i **riferimenti concettuali**

che hanno ispirato i loro lavori ma soprattutto a lanciare un invito: fornire almeno una ragione per visitare le loro installazioni.

HU Boji di Open Architecture è convinto che l'anima della città sia eternità, tempo, condivisione, memoria e collettività. La sua opera trae origine da un grande blocco (un cubo di 1,5 m di lato) affettato in **ottomila cubetti di 7,5 cm di lato**. Ciascun cubetto sarà a suo modo unico, e porterà con sé la propria memoria e texture proveniente dal tempo antico della sua formazione. Questo lavoro è la convergenza d'ispirazioni provenienti dall'arte, dalla filosofia, dalla sociologia, dalla storia, dalla poesia e dalla performance. La peculiarità del lavoro di HU Boji sarà nella componente interattiva tra l'opera e il visitatore. Chiunque potrà portare con sé il micro cubo, ospitandolo in un nuovo spazio, in un nuovo posto nel mondo. Il visitatore sarà dunque spettatore e performer al tempo stesso, poiché potrà trasformare la geometria dell'opera durante il corso di Marmomac; l'azione è parte stessa del lavoro al punto tale da compiersi come forma d'arte in una ripresa in time-lapse che diverrà memoria della nuova vita dell'antico cubo.

Alper Derinbogaz, del cui lavoro offriamo l'unica anteprima fotografica, è tornato al I secolo d.C., alla **Roma di Nerone**, per cercare la sua ispirazione. Per quanto sia abbastanza arduo trasferire questo riferimento concettuale, il progettista ha puntato sulla pratica della parcellizzazione di epoca neroniana, a quelle **mura** che definivano ambigualmente i limiti e le proprietà e che divennero fattori determinanti per la vita sociale del tempo. Mura che nacquero come esigenza post-rogo per contenere la diffusione delle fiamme da un edificio ad un altro, ma che finirono per dividere le città, spezzarne le strutture e contribuirono al nascere del concetto di proprietà privata. Nelle metropoli di oggi non abbiamo abbastanza spazio, tempo o tolleranza. Ci stiamo avvicinando, addirittura comprimendo nelle città. Alper Derinbogaz mostrerà un'installazione che collega gli stati di proprietà in base ai

primi esempi di lottizzazione dell'epoca romana. Per questa installazione, il progettista ha trattato i cristalli del marmo come lingua topografica concentrandosi sulla stratificazione dei cristalli con la loro struttura a spirale, prevedendo che il marmo mostrerà questo ciclo naturale all'interno dell'installazione. Le pareti realizzano un confine, una rappresentazione dello spazio o addirittura lo spazio stesso fondato sulla riconsiderazione del concetto di parete come blocco principale della città.

Marta Fernandez di June 14 è rimasta folgorata da un letto triangolare, precedente creazione dello studio June 14 Meyer-Grohbrügge & Chermayeff. Il letto, che misura 3,69 x 2,50 m, è un posto per uno o per tanti, un posto abbastanza grande per perdersi e abbastanza piccolo per sentirsi accolti. Questo concetto di famiglia come nucleo singolo o del suo opposto, ovvero un'aggregazione d'insieme, ha portato l'autrice a lavorare nello spazio domestico per eccellenza, la cucina, all'interno della quale ha rilevato che ciascun oggetto è a suo modo un personaggio. Oggetti e persone creano la famiglia, le attrezzature da cucina creano le possibilità per le persone che circolano loro intorno di dialogare e non solo di operare. L'installazione sarà quindi **una città di personaggi da cucina**: dal barbecue, all'accendino, al lavello, ai tavoli, etc. realizzati con materiali nobili e durevoli. Le attività di preparazione, cottura, alimentazione e pulizia saranno organizzate attorno a differenti oggetti posizionati in un circuito aperto e flessibile.

Sam Jacob è stato ispirato dall'idea di creare qualcosa di solido ma che, al tempo stesso, consentisse di poter essere attraversato camminando. Qualcosa che in un primo momento producesse un forte segno di chiusura ma che, in un secondo

momento, liberasse il suo interno verso l'esterno e viceversa. Il marmo utilizzato per queste *very strong geometric gestures*, come le definisce l'autore, rinforza questa ispirazione: scuro e rustico all'esterno, liscio e colorato negli interni. Il progetto **si relaziona con architetture tombali di altre epoche** ma presenta la geometria e la spazialità di Dan Graham o di Robert Smithson. È il nuovo ibrido ad interessare Jacob, quella particolare capacità di congiungere linguaggi di design tra loro molto differenti. I visitatori potrebbero essere stupiti dagli effetti materici compressi in una struttura così compatta.

Craig Copeland ha provato a scoprire l'**indole quasi materna della città**, capace di abbracciare con tenerezza il suo abitante. La sua principale riflessione nasce dal fatto che le città ci sostengono, proteggono, nutrono e ispirano. Sono luoghi di vita che abbracciano vite umane, ogni giorno. Nell'abbraccio, sia nella gioia che nella disperazione, riaffermiamo e siamo confortati dalla connessione al continuum di famiglia, amici, amanti e stranieri. L'anima della città si trova in tutti i luoghi di aggregazione, per realizzare la nostra natura sociale. Nasce così **"Embrace"**, due pareti curve concavo-convexe in marmo di Carrara e Picasso Green. Insieme formano un passaggio e un'area di seduta. Ogni parete è formata da 40 sottili, iperbolici pannelli e si staglia assieme alle sedute su un pavimento nero assoluto riflettente e perfettamente lucidato. La forma figurativa collettiva di **"Embrace"** suggerisce molte metafore visive in marmo, come pareti che circondano una piazza pubblica, un'arca o un vaso, una scossa fra due mani, un tulipano in apertura e chiusura. Metafore dell'invito, metafore dell'abbraccio, l'anima della città.

Eduardo Castillo ha concentrato la sua opera in **due lampade urbane** di marmo traslucido denominate **"Marble Star"**. Le lampade sono illuminate dall'interno e traggono ispirazione da ben dieci riferimenti. Solo per ricordarne alcuni, Castillo ha

modellato l'opera citando Bruce Chatwin, quando ricordava che la parola giapponese "Wabi" significa "povertà volontaria", nel senso che Zen riconosce una "mancanza di beni" come modo di possedere il mondo; citando Leon Battista Alberti, quando astrae il suo pensiero ricordando che l'architetto è tenuto a risolvere sempre un problema fisico-materiale, di carico e scarico, di movimento e di permanenza, di compilazione e di eliminazione, di conoscenza delle insidie di selezione di un materiale e delle tecnologie ad esso associate; citando, soprattutto, Jorge Teillier quando esprime che "importante non è la luce che accendiamo di giorno in giorno, ma quella che spegniamo ogni tanto per salvare la memoria segreta della luce".

Gli studi in mostra e le relative aziende

AMID cero9 (Spagna) – Helios Automazioni

Open Architecture (Cina) – Pimar

Eduardo Castillo (Cile) – Elite Stone

Craig Copeland (Stati Uniti) – Lavagnoli Marmi

Alper Derinbogaz (Turchia) – Garfagnana Innovazione

Sam Jacob Studio (Inghilterra) – Piero Zanella

June 14 (Germania) – Nikolaus Bagnara

About Author



Ubaldo Spina

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di “Tecnologie emergenti per il design” e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all’interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione “Ricerca per l’impresa” dell’ADI – Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto “Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design”. Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d’Onore e il Compasso d’Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell’ambito delle attività didattiche magistrali della “24ORE Business School, coordina la pagina Design de “Il Giornale dell’Architettura” e le rubriche giornalistiche “SOS Design” (Design for Emergencies), “Design&Startup” e “Professione Designer”.

[See author's posts](#)

 **Condividi**