



Soul of City: l'anima della città è stata svelata

Viaggio attraverso concept e percorso espositivo della mostra a cura di Luca Molinari

VERONA. L'anima della città è stata svelata. Nella mattina di giovedì 28 settembre l'area forum del padiglione The Italian Stone Theatre ha ospitato il **convegno di presentazione della mostra "Soul of City", introdotto e moderato dal curatore Luca Molinari**. Abbiamo voluto raccogliere alcune impressioni prodotte dalle varie installazioni, giocando per quanto possibile con i titoli dei vari progetti in mostra. L'esposizione **può essere raccontata in due momenti** che corrispondono al punto di vista del curatore e all'interpretazione dei progettisti. Se, da visitatori, ci basassimo esclusivamente sul secondo, perderemmo probabilmente buona parte del fascino e delle riflessioni che la pietra, questa volta strumento e non fine del progetto, è stata in grado di suscitare.

Il concept della mostra

"Soul of city" (ideata da Simona Finessi, direttore di «Platform

Architecture and Design») si ispira a un'analisi molto chiara, come chiari sono i numeri delle metropoli in termini di abitanti: **oggi il 60% della popolazione mondiale vive nelle città**. Questo processo inarrestabile sta portando velocemente la parola "città" a privarsi del suo significato. Prima, afferma Molinari, si poteva attraversare un contesto urbano da un capo all'altro in una giornata. Oggi assistiamo a una graduale trasformazione di questi agglomerati in metropoli, paesaggi urbani, megalopoli, fino ad arrivare a un'idea di mondo che è tutto una città. I confini sono sempre più labili, la piazza, la casa non corrispondono più alle esperienze vissute e attraverso nuove tecnologie entriamo ogni giorno in mille case e in mille luoghi. **Parlare di materiali lapidei significa parlare della storia geologica del nostro pianeta** ed è molto interessante l'associazione che Molinari riporta rispetto allo shock umano nel vedere per la prima volta una città. Questo shock risale alla notte dei tempi e ha sostanzialmente due simboli: la Torre di Babele e il labirinto. Tutto ciò che ventimila anni fa impressionava l'uomo, lo impressiona tuttora ossia una necessità/smania di raggiungere il cielo, la moltiplicazione delle lingue e lo smarrimento nei labirinti prodotti dal costruito. In altre parole: le megalopoli.

"Soul of city", quindi, si interroga su quali siano le sfide che le megalopoli lanciano ogni giorno all'architettura e i desideri a cui l'architettura deve dare forma. "Soul of the city" significa ragionare su due livelli: ogni città ha un'anima e l'anima dei luoghi è la cosa che ancora ci lega, che ci costringe ad allentare il passo e ad ascoltarla. La sfida della felicità è la sfida dell'architettura. La gente, probabilmente, vive in posti infelici, perché abbiamo prodotto contesti che sono la somma di "scatole" in quanto bisognava dare una casa a tutti. Ma oggi è necessario pensare ancora alle città come a luoghi in cui la gente ha bisogno di confrontarsi e di scontrarsi, costruire sempre meno, rottamare e distruggere molte cose, ripensare il patrimonio che ci ha lasciato il passato.

È a questo punto che subentra l'interpretazione dei progettisti. La materia esiste se

entra in relazione con altra materia, lo spazio fisico di relazione genera conseguenze. Molinari parla di una selezione accurata, sette studi per una mostra non di oggetti bensì di luoghi attraversabili, abili nel produrre relazioni fisiche e nell'annientare l'approccio attivo-passivo tipico delle esposizioni dove il materiale lapideo, statico e pesante, dorme o si bea vanitoso sulle sue venature. **Il risultato è un vero laboratorio: 7 progettisti, "sperimentali e sfrontati" (alcuni alla prima esperienza con marmi e pietre) legati a 7 paesi diversi con 7 aziende italiane.** Non solo creatività e talento ma tanta innovazione tecnologica. "Ci interessava la polpa viva della creatività nel mondo" aggiunge Molinari, "non per forza rappresentata da giovani energie, perché per essere sperimentali, liberi, inattesi e con tanta voglia di giocare non bisogna essere giovani ma semplicemente vivi. Soul of city è un playground", chiude il curatore prima di introdurci spazialmente al percorso espositivo.

Il percorso di Soul of City

La prima installazione è "Tutto scorre" di **Sam Jacob Studio**: da Eraclito al bugnato, un'architettura da attraversare e da toccare, il sogno del palazzo dei diamanti di Ferrara risvegliatosi luogo antichissimo e contemporaneo al tempo stesso. Al suo fianco, l'abbraccio di **Craig Copeland**: due marmi diversi che si incontrano in sommità attraverso un reticolo di tubi, una tenda urbana che interpreta degnamente il concetto di artigianato 2.0, di tecnologie e reti di imprese al servizio della bellezza. La gente si siede in questo abbraccio, scruta il resto della mostra dalle fessure della maglia lapidea, sosta e si protegge dai rumori che man mano tendono ad aumentare. **Alper Derinbogaz** ha sviluppato i suoi muri con Garfagnana Innovazione e pare siano estrazioni da una cava vergine, sembrano emersi dalla terra, incredibili nella loro fisicità, straordinari nella loro matericità. E mentre Copeland domina la natura, Derinbogaz sembra dire che la natura è ancora più forte di noi. Con **June 14** le architetture, man mano, diventano spazi: l'outdoor

marble kitchen set è un'installazione dove mancano solo i coltelli e gli ortaggi per sentirsi a casa. E poi? Poi la luce di **Eduardo Castillo**, gioielli luminosi fatti di pietre sottilissime, giochi di elementi trasparenti, la stella di marmo che riflette le venature sui curiosi. **Amid.cero 9** ha lavorato invece con l'archeologia, con il tema della memoria, con delle sfere imperfette posate in un campo lunare di marmo bianco. Infine "L'eterno e l'effimero", l'installazione che ha incuriosito ora dopo ora ogni passante, prodotta da Pimar su idea dello studio **Open Architecture**. Ottomila cubetti rappresentano l'eternità, il tempo, la condivisione, la memoria e la collettività. Lavoro interessante e provocatorio: la città è un luogo di network, la città è con te sempre e puoi portarla con te. Un'operazione di branding da ripensare nei prossimi anni. Pezzi unici, numerati in elevazione con indicazioni della mostra e del produttore. Sei autorizzato a rubarli, perché l'opera è un lavoro di collaborazione e dovrà rivivere in ogni parte del mondo. La pietra leccese si fa souvenir esperienziale così l'opera non si esaurisce nella sua esposizione ma nel suo prelievo registrato da tre telecamere posizionate sui tre assi del cubo.

Soul of City è tutta qui, aperta e svelata in una bellezza dell'anima. Le citazioni migliori ascoltate in questo spazio? Due: "*Come la gravità e la pressione generano le rocce metamorfiche, così commercio e finanza comprimono le città*" ma soprattutto: "*Quando tocchiamo il marmo tocchiamo milioni di anni*". In altre parole: il Marmomac è un luogo "sacro", si prega di osservare il silenzio.

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](#)

[!\[\]\(74d4806277d7e73349d8e8c0897931e9_img.jpg\) Condividi](#)