

## Acciaio e acqua. Diller + Scofidio, 2002: Blur Media Building, Yverdon-les-Bains, Svizzera

Lo spettacolo è finito. Dopo 159 giorni di instancabile promozione commerciale e provocazione artistica, le strutture portate alle sponde dei tre laghi di Biemme, Morat e Neuchâtel<sup>(1)</sup> per rappresentare con toni nazionali l'evento culturale e tecnologico del nuovo millennio stanno lasciando terreno alla neutralità bucolica del paesaggio svizzero. Nelle diverse località interessate dall'evento dell'Esposizione Nazionale Svizzera 2002 (Murten-Morat, Biel-Bienne, Yverdon-les-Bains, Neuchâtel, Jura), l'acqua si riappropria delle proprie sponde, spegnendo i riflettori sulle ormai deserte cinque "arteplage" (nate dalla fusione delle parole "arte" e "spiaggia") i cui itinerari turistico-espositivi hanno interpretato le tematiche culturali investigate da architetti, artisti, musicisti, e attori per il comune respiro dell'Expo. Tra le quattro arteplage fisse, "Potere e Libertà" (Bienne), "Istante e Eternità" (Morat) e "Natura e Artificio" (Neuchâtel) sono i temi che hanno affiancato Yverdon-les-Bains nel suo viaggio tra "l'IO e l'Universo", mentre alla rossa chiatta galleggiante di Giura è spettato l'arduo compito di un collegamento ideologico e fisico con gli altri siti lacustri, al motto di "Senso e Movimento". Per ogni sito, lo strategico intervento allestitivo di un importante studio internazionale: Coop Himmelb(l)au (Austria) per Biel-Bienne, JN - Atelier Jean Nouvel (Francia), MULTIPACK

(1) I laghi di Biemme, Morat e Neuchâtel, collegati tra loro dai canali della Broye e della Thièle, sono situati a nord di Losanna e ad ovest di Berna, in un pittoresco paesaggio punteggiato di villaggi viticoli. Una regione, due lingue (tedesco - francese), e terre fertili a perdita d'occhio. La Regione dei Tre Laghi è infatti il più grande orto di tutta la Svizzera, dove oltre 800 aziende familiari, per un totale di 2000 ettari di campi, coltivano più di 60 tipi diversi di verdure.

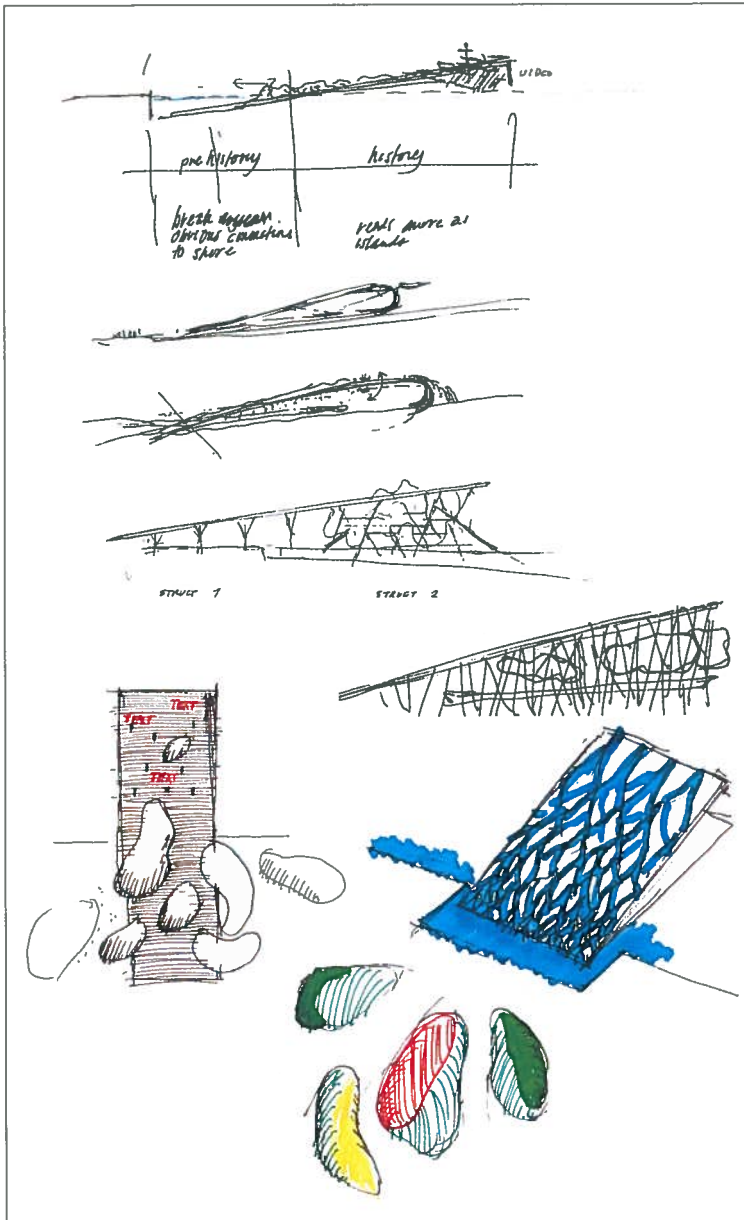
"Il Blur Building è concepito come una struttura di tensegrità, una sublimazione tecnologica di acciaio e acqua. Un reticolo spaziale e composito di puntoni compressi discontinui, connessi da soli elementi continui tesi che ne assicurano l'equilibrio definendo volumi apparentemente sospesi nello spazio. Lontano dall'essere un luogo dotato di un interno e di un esterno, Blur realizza l'esperienza sensoriale di un medium tecnologico "abitabile". Un vuoto luminescente dove il senso di sospensione fisica è rafforzato da un flusso dinamico di messaggi digitalizzati e dalla densità variabile della nebbia, attraverso cui il cielo soprastante e l'acqua sottostante possano improvvisamente rivelarsi al visitatore. Una nuvola per la rappresentazione multimediale e architettonica della percezione tra natura e artificio. La vaporizzazione computerizzata dell'acqua stessa del lago di Neuchâtel gioca e si relaziona in tempo reale con le condizioni atmosferiche del suo intorno, nel progetto emozionale di un microclima atmosferico autonomo e autorigenerato" (Diller + Scofidio, estratto dalle presentazioni ufficiali di progetto, 2000-2002 - tr.it. dell'autore).

Steel and Water. Diller + Scofidio, 2002:  
Blur Media Building, Yverdon-les-Bains, Switzerland

*"The Blur Building is conceived as a tensegrity structure, a "technological sublime" of steel and water. This means a spatial network of elements composed of discontinuous compression struts and continuous tensile rods that define stable volumes in space. Unlike entering a space with an inside and outside, entering Blur is like stepping into a habitable medium. A luminous void where the sense of physical suspension is produced by the dynamic flow of texts and will be heightened by the chance opening in the fog, revealing the occasional view of the sky above or water below. The Blur Building is a play of nature and artifice. Lake water is used to produce artificial fog that is computer-controlled relative to the behaviour of actual weather on and around it. The project makes itself into a microclimate with its own logic and physics" (Diller + Scofidio, excerpt from project presentations to Expo Commission, 2000-2002).*



1. Scorcio a volo d'uccello dell'area di intervento dell'ex-ippodromo di Yverdon (Fonte: Diller + Scofidio)



2. Schizzi euristici per lo studio di Blur - la versione di progetto (Fonte: Diller + Scofidio)

Group (diverse nazionalità) per Neuchâtel, Diller + Scofidio (Stati Uniti d'America) per Yverdon-les-Bains, Mésarchitecture (Francia) per il Giura. Per ogni luogo un sogno: per Yverdon, una nuvola.

### CLOUD: INCONTRI/SCONTRI NELLA NEBBIA

Il progetto della Nuvola dello studio americano Diller + Scofidio, a pieno titolo riconosciuto come uno dei più interessanti esempi contemporanei di installazione architettonica, è in realtà soltanto l'esito (parziale e sfortunato) di una serie di proposte progettuali ben più interessanti e lungimiranti (oltreché complesse) sviluppate a partire dall'anno 1998 per la sperimentazione sinestesica di un'atmosfera sensoriale multimediale di tipo immersivo.

Cio' che ancora campeggia come un fantasma solitario a circa un centinaio di metri dalla riva pianeggiante di un ex-ippodromo (fig.1) porta infatti con sé un'indescrivibile epopea di incomprensioni, di difficili gestioni, di mancate sponsorizzazioni e perfino di meschine macchinazioni politiche attua-

te per ostacolare la realizzazione e il definitivo successo.

Nel settembre 1998 Blur costituisce per il duo Diller + Scofidio l'occasione imperdibile di prendere parte, con il gruppo Extasia<sup>(2)</sup>, al concorso per la progettazione delle aree tematiche dell'Expo.02 che si sarebbe tenuto nell'anno 2002 in territorio svizzero. Data l'evidente intenzione della commissione a vincolare lo sviluppo della manifestazione al paesaggio acquatico dei tre laghi, Extasia decide fin da subito di scegliere l'elemento liquido come protagonista e motivo guida dell'impianto euristico di progetto, inseguendo concettualmente per il prescelto sito di Yverdon un paesaggio mediatico ibrido e indistinto, dove l'iniziale scivolo d'acqua di Cloud potesse quasi scomparire integrandosi in un giardino sensoriale fatto di colline fiorite, dossi sonori e forme sinuose (fig. 2). Il binomio "Sessualità/Sensualità" viene infatti attribuito al sito come paradigma chiave del complessivo layout progettuale e come filo rosso delle singole installazioni ospiti al suo interno, Blur in primis<sup>(3)</sup>.

Nonostante avanzamenti incoerenti e distanti prese di posizione circa l'effettiva autonomia progettuale dei singoli team coinvolti, la proposta che nel febbraio 1999 giunge al tavolo della Commissione entusiasma gli animi dei suoi rappresentanti (fig. 3). Sullo sfondo di un arteplage bolidiforme concepito come giardino policromo e polisensoriale della tentazione, un addensamento volumetrico biomorfo costruisce il percorso narrativo dell'"Io e l'Universo" verso il tempio della percezione "ritoccata" che rappresenta Cloud (la Nuvola), solitario e autentico regista tecnologico di un articolato gioco promozionale che dalla rete dei trasporti urbani, ai percorsi pedonali di accesso all'Expo e alle stesse forme naturali del giardino attira a sé sognatori,

(2) E' Daniel Jauslin, Project Manager dello studio olandese West 8, ad invitare personalmente lo studio di Elisabeth Diller e Ricardo Scofidio alle pre-qualificazioni del concorso internazionale indetto nel luglio 1998 per le strutture espositive dell'Expo Suisse 02. Lo studio West 8, noto per la sua esperienza progettuale in termini di disegno paesaggistico e territoriale, introduce così lo studio newyorkese in un pre-esistente team composto dalla propria struttura e da Vehovar & Jauslin Architektur, unitamente a Tristan Kobler (esperto in Exhibition Design), Karl Gärti ( consulente tecnico per gli aspetti strutturali) e Stéphane Maye (specializzato in logistica e budget management). Il nome del team è Extasia. L'apporto di Diller + Scofidio al progetto in corso sarebbe stato relativo al "design immateriale" e agli aspetti di media design.

(3) Il controllo euristico della distribuzione e della modellazione architettonica delle diverse presenze tematiche porta gradualmente il gruppo americano ad estendere la superficie espositiva al bacino lacustre stesso, proponendo fin da subito arditi esercizi strutturali (strutture pneumatiche fondate) e inediti effetti scenici (LED luminosi, proiezioni laser e circuiti d'acqua computerizzati) atti a costruire sul lago un vero e proprio "gate" sensoriale (una superficie topologica irregolare rivestita di una "pelle" nebulizzata) attraverso cui accedere ai padiglioni tematici retrostanti, raggiungibili dalla costa anche attraverso moli e banchine di nuova costruzione. Nonostante l'iniziale entusiasmo della Commissione, il responso negativo delle indagini geognostiche condotte sul fondale obbliga il team al vaglio di più tradizionali e comode proposte architettoniche per la terrafirma, mentre l'equilibrio interno di Extasia viene messo a dura prova dai diversi orientamenti dei suoi membri riguardo alla necessaria (o meno) architettonicità riconoscibile dei volumi espositivi necessari all'Expo. Il ruolo progettuale di Blur, su imposizione dei suoi stessi autori, evolve così verso un padiglione multimediale ellissoidale, sospeso e indipendente, in grado di materializzare, da solo, un'icona riconoscibile e di sicuro impatto per il pubblico.



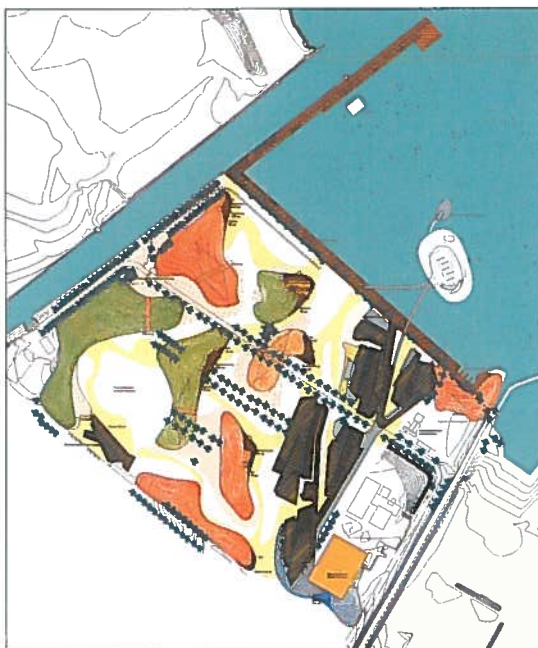
passanti, curiosi e scettici <sup>(4)</sup>. Il sogno di Diller e Scofidio per Yverdon diventerà realtà (fig. 4).

### DILLER + SCOFIDIO: IL SUBLIME TRA INCERTEZZA E INSTABILITÀ

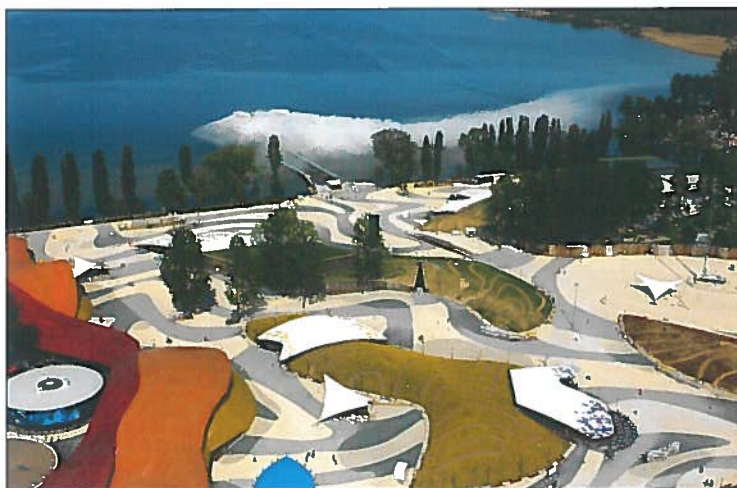
Elisabeth Diller e il marito Ricardo Scofidio sono titolari, dal 1979, di uno studio newyorchese tra i più anomali dell'intero panorama disciplinare internazionale, contemporaneamente interessato e impegnato sui fronti del design, dell'arte, della performance multimediale e della tecnologia elettronica. Accomunati dalla stimolante formazione presso la Cooper Union School of Art, Scofidio riceve nel '60 la laurea in architettura presso la Columbia University, mentre Diller chiude il suo iter di studi solo nel '79, anno in cui apre con il primo lo studio Diller + Scofidio. Lo stimolo alla ricerca è palpabile nell'approccio professionale di entrambi, cosiccome nella passione didattica che essi autonomamente dimostrano nell'insegnamento che svolgono rispettivamente alla Princeton University (nel caso di Diller) e alla Cooper Union di New York (Scofidio). Nella dimensione spesso effimera e parallela dei loro interventi progettuali è evidente il gusto per un equilibrio instabile e variabile dello spazio disegnato tra temporaneità e permanenza, tra molteplicità e univocità, tra dinamismo e fissità, tra istante e periodo.

In 23 anni di attività lo studio ha conquistato numerosi riconoscimenti internazionali tra cui quello della Fondazione MacArthur (mai precedentemente attribuito ad un architetto), il premio McDermott del MIT per la creatività professionale dimostrata, quello della James Beard Foundation e il Chrysler Design Award per l'innovazione tecnologica raggiunta. Le installazioni spaziali dei due architetti-artisti sono state commissionate allo studio da alcune tra le più grosse istituzioni culturali mondiali, tra cui la Fondazione Cartier di Parigi, il MOMA di New York, il Walker Art Center di Minneapolis, il Palais de Beaux Arts di Bruxelles e la Galleria Ma di Tokyo. Tra i lavori più famosi, il prestigioso progetto del 1995 per il ridisegno del ristorante The Brasserie presso il Seagram Building di New York (già opera di Philip Johnson nel '58), dove l'avvincente sinuosità dello spazio è ancora la medesima del recentissimo progetto vincitore per il Complesso multipiano Eyebeam in Chelsea (2002), come pure del prossimo Istituto d'Arte Contemporanea ICA al Fan Pier di Boston, già programmato per il 2005.

La coppia Diller + Scofidio è ora impegnata ad un'installazione permanente richiesta dalla Commissione Artistica di S. Francisco per la fac-



3. Layout definitivo dell'Arteplage di Yverdon-les-Bains, progetto vincitore del concorso (Fonte: Diller + Scofidio)



4. Scorcio a volo d'uccello dell'Arteplage di Yverdon (Fonte: Diller + Scofidio)

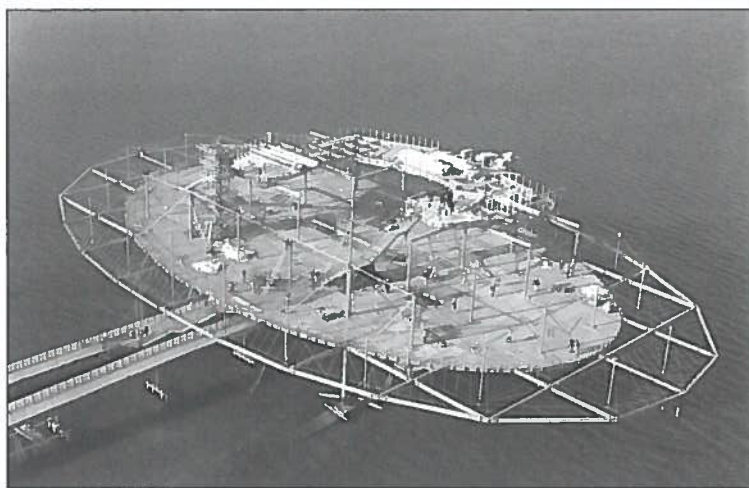
ciata continua del Moscone Convention Center metropolitano. Qui, in una stupefacente rilettura del proprio linguaggio e dei propri codici comunicativi, è facile trovare molti dei paradigmi di volta in volta utilizzati per stressare il messaggio al limite della sua efficacia artistica e informativa: l'esposizione, la sorveglianza, il rituale e il controllo. Temi già esplorati in opere come *Soft Sell* (1993), *Interclone Hotel* (1997) e dalla stessa "Mural" che attualmente percorre inarrestabile - forandole con un trapano robotizzato - le pareti della mostra monografica a loro dedicata al Whitney Museum of American Art. Rumore provocatoriamente cercato a rompere il tradizionale e sterile isolamento che aleggia nelle mostre, contemporaneamente azione invasiva portata a strutture spaziali troppo spesso "inosservate" ma attivamente presenti.

Simile il messaggio insito in *Blur*, il loro più discusso e recente progetto di tecnologia applicata. Acciaio, testi, acqua e uomini mossi in un campo emozionale instabile e percettivamente incerto, sfocato ma socialmente addensante, indefinito ma sensorialmente presente (fig. 5). La sua forza il suo paradosso: "un edificio espositivo senza nulla da esporre, se non la nostra acritica dipendenza dalla nostra visione" (E. Diller, 2002, op.cit.).

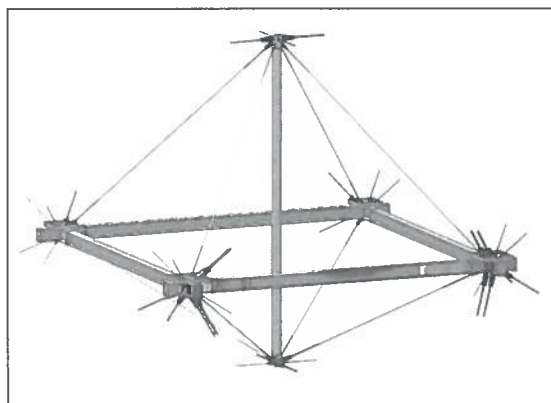
(4) "While Expo is concentrated at the Yverdon lakefront, seduction begins at the transportation systems that bring the public into town and to the site. A system of lenticular images infiltrates trains, train platforms, and buses. A serialized novella in LED electronic signboards is embedded into walking surfaces and spaced at regular intervals along the passage from the train station to the site and at the boardwalks within the lake reed. In the Expopark, landscape and media technologies are synthesized to dissolve distinctions between the "natural" and the "artificial". The mounds tease the senses, emitting natural and amplified scents of flowers and plants as well as sounds. The mounds speak. Electronic messages and video imagery are incorporated into the landscape (dalla relazione finale della proposta vincitrice del concorso - febbraio 1999, tr. It. a cura dell'autore)



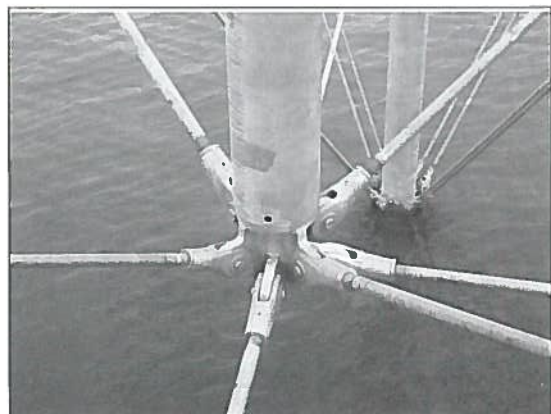
5. La massa sfocata e indefinita di Blur. In alto: vista totale del padiglione dalla terraferma. In basso: rendering di studio. (Fonte: Diller + Scofidio)



6. Vista dall'alto dell'intero impalcato strutturale di Blur in fase di cantiere (Fonte: Diller + Scofidio)



7. Visione assonometrica del modulo strutturale bipiramidale (Fonte: Diller + Scofidio)

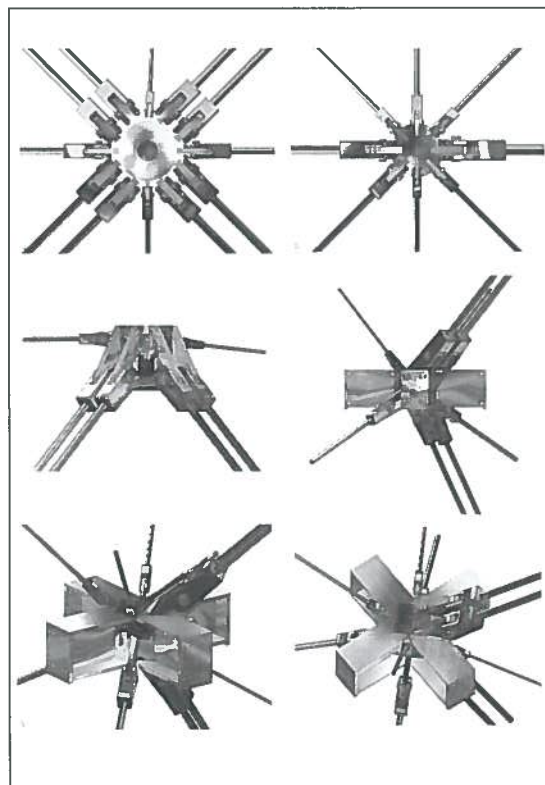


8. Dettaglio della testa flangiata di un puntone compresso dello scheletro strutturale (Fonte: Diller + Scofidio)

### BLUR BOX: VUOTO INGEGNERIZZATO

Come già anticipato, lo scheletro strutturale che oggi costituisce la scarna materialità visitabile del padiglione è stato sottoposto nel tempo a cambiamenti e affinamenti tali da trasformare essenzialmente il contenitore multimediale "a stanza" originario in una galleria a cielo aperto percorribile ma funzionalmente vaga. Da un primo colpo d'occhio generale godibile dalla sponda, Cloud è un ellissoide schiacciato di circa 100 x 65 x 25 m di altezza, sospeso a circa 11 m sul livello dell'acqua da soli 4 esili appoggi puntiformi strallati che lo attraversano verticalmente fino alla sommità panoramica del suo Angel Deck (il punto panoramico su Yverdon) (fig. 6). La massa cangiante del suo rivestimento acqueo atomizzato nasconde sostanzialmente una gabbia strutturale leggera di tiranti diagonali e puntoni verticali che, secondo i principi di tensegrità sui quali è costruita, costituisce meccanicamente il supporto e il controvento di un impalcato metallico a maglia regolare (48 x 78 m) che dell'edificio rappresenta il piano espositivo principale (Media Platform).

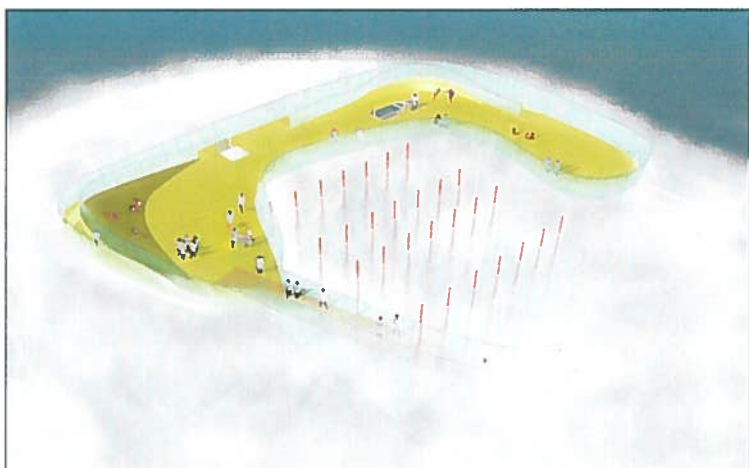
Il complesso concept strutturale proposto dallo studio Passera e Pedretti nel marzo del '99 è in realtà una rivisitazione di un'intuizione di Buckminster Fuller del 1950, dove 48 moduli regolari di forma bi-piramidale (10 x 10 m, di altezza variabile a seconda della posizione planimetrica assunta, fig. 7) disegnano con i propri elementi strallati diagonali (8 per ogni testa tubolare flangiata - fig. 8 - e in numero variabile per gli incroci strutturali perimetrali, fig. 9) una sagoma volumetrica semitrasparente alta 10 m, peraltro facilmente montabile e smontabile, modestamente economica e potenzialmente riutilizzabile. La consulenza strategica del team di ingegneri consente anche il progressivo



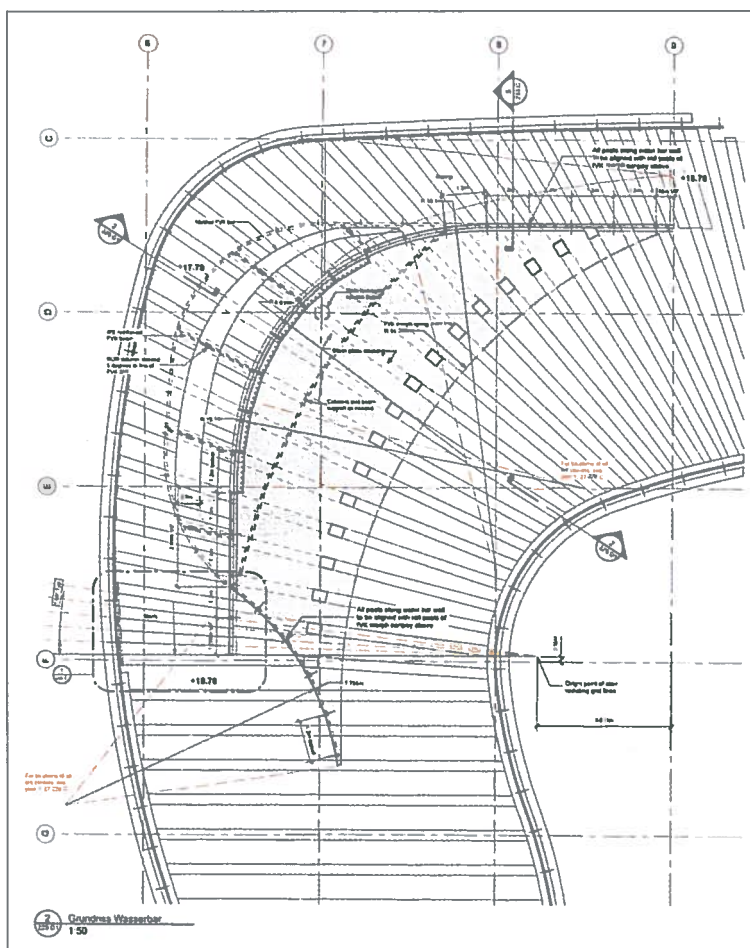
9. Abaco dei dettagli di nodo sviluppati per la tensegrità della struttura architettonica (Fonte: Diller + Scofidio)







13. Visualizzazione renderizzata delle installazioni multimediali (LED Columns) che avrebbero dovuto collegare l'Angel Deck al sottostante Media Platform (Fonte: Diller + Scofidio)



14. Dettaglio esecutivo per la costruzione del ponte pedonale dell'Angel Deck (Fonte: Diller + Scofidio)

15. Scorcio della terrazza panoramica pensata per l'Angel Deck (Fonte: Diller + Scofidio)



per questo necessariamente costruita con ogni accorgimento possibile per renderla una struttura "superleggera". Ancora una volta infatti, rialzata di circa 1m rispetto alle teste flangiate degli elementi compressi B7, B9, B11, B13, D5, D7, D9, D11, D13, D15, F5, F7, F9, F11, F13, F15, H5, H7, H9 e J7, corre una maglia ortogonale portante (10 x 10 m) di profili IPE 300, sui quali si fissa (tramite nodi reversibili) una seconda griglia secondaria (2,5 x 2,5 m) di profili IPN 220, accuratamente perimetrati da una linea continua di Profili UPN 300 che recuperano la sagoma lobata semi-chiusa dell'Angel Deck.

L'originaria previsione (poi disattesa) di un ambiente multimediale sottostante (Glass Box) e di installazioni luminose passanti (LED Columns) che raggiungessero questa terrazza dando vita ad uno spettacolo interattivo di luci e suoni tra il pubblico e il padiglione (fig. 13) sono la causa della sua forma ad anfiteatro e della trasparenza cercata per le sue superfici continue<sup>(5)</sup>.

La plasticità degli scivoli e delle morbide pieghe che caratterizzano il Water Bar sono realizzate da un raffinato disegno computerizzato di ben 91 travi composite in grafite di carbonio (128 se unite alle 37 che coprono gli spazi del bar e dei servizi) che fluidificano i livelli dei percorsi con un passo costante di 1 m (fig. 14).

Su queste, un sistema di chiusura orizzontale traslucido e antiscivolo costituito di lastre di grafite (posate longitudinalmente alle copertine in carbonio che rivestono gli elementi strutturali) sostiene i visitatori al loro passaggio, mentre lastre continue di pvc trasparente (spessore 1 cm), sorrette da un circuito perimetrale di profili a T, li trattengono nel loro soffermarsi a godere del paesaggio circostante (fig. 15).

In un'atmosfera surreale di spruzzi e di suoni sincopati dove il lago di Neuchâtel è il protagonista assoluto della scena architettonica, l'acqua venduta e promossa dal Water Bar (appunto) risulta senz'altro l'idea commerciale più estrosa dell'Expo (fig. 16).

Qui infatti è possibile gustare e comprare una ricchissima selezione di acque provenienti da ogni continente e parte del globo terrestre, includendo quelle Polari e le acque piovane (ovviamente purificate), mentre un sofisticato ma basico lavamani di acrilico trasparente offre a tutti (senza spese e a cielo aperto) l'opportunità di usufruire dell'acqua corrente nell'area riservata alle toilette. Avrebbe inoltre dovuto completare le risorse di Cloud un affascinante sushi-bar acquatico e trasparente che, concepito come un acquario circolare quasi totalmente depresso nel lago, avrebbe rappresentato un ironico punto di attrazione per gli ospiti dell'Angel Deck, specialmente quando illuminato nelle ore notturne. Ma il drastico taglio imposto ai budget ha

(5) "The Glass Box is engulfed on six sides by dense fog. The floor and ceiling of this luminous void are speared by a dense array of animated vertical LED signboards whose glowing messages will appear to emerge from nowhere, penetrate the pure space, come into sharp focus then disappear again into the haze. The sense of physical suspension is produced by the dynamic flow of text and will be heightened by the chance opening in the fog, revealing the occasional view of the sky above or water below" (dalla presentazione 1 al gruppo svizzero Sunrise - marzo 2000, tr. it. a cura dell'autore)



decretato l'eliminazione di questa struttura, portando i percorsi stessi (conclusasi la sosta al Deck) a dirigersi direttamente verso i ponti di collegamento alla terra.

**LOG-IN GATES:  
L'ACCESSO INTERATTIVO  
A CLOUD**

Il collegamento pedonale tra la spiaggia e Blur è di fatto una passerella leggera di circa 140 m di lunghezza (fig. 17), voluta per scandire temporalmente l'esperienza immersiva nella nebbia ma anche per costituire un vero e proprio "gate" multimediale per il contatto sensoriale tra i visitatori e il corpo di Blur. La prima struttura che accoglie il pubblico è infatti un chiosco in acciaio e legno dal profilo stondato e ricurvo che, oltre alla solita funzione di tradizionale "ticket office", avrebbe dovuto (concordemente al progetto multimediale originario) ospitare, caricare e informare i cosiddetti "braincoats" interattivi messi a punto da un'originale collaborazione tra il gruppo IDEO e la ditta italiana Allegri Sportswear (fig. 18).

In breve, da una banchina palificata di acciaio, legno (per circa



16. Il Water Bar è l'unico punto di ristoro pensato per la visita di Blur. In alto: vista frontale del bar; in basso: rendering di studio (Fonte: Diller + Scofidio)

17. Vista generale di Blur dal ponte di accesso (Fonte: Diller + Scofidio)



250 mq) e fibre di vetro (per circa 193 mq), 5 profili HEA sagomati ripiegano dal pontile a coprire, con un oggetto di circa 14 m, un volume traslucido (di chiusure in fibre di vetro e alluminio) di 75 mq dove sono alloggiati i servizi logistici, il magazzino e il reception desk (fig. 19).

Attorno a questo spazio, la mancata realizzazione di uno dei quattro sistemi di registrazione proposti da Diller + Scofidio per l'up-load dei dati personali utili



18. I "braincoats" avrebbero dovuto rappresentare l'interfaccia "wearable" per il contatto con Blur. In alto: la visita di Blur attraverso l'utilizzo dei braincoats - rendering di studio; in basso: la visita di Blur durante l'Expo.02 (Fonte: Diller + Scofidio)

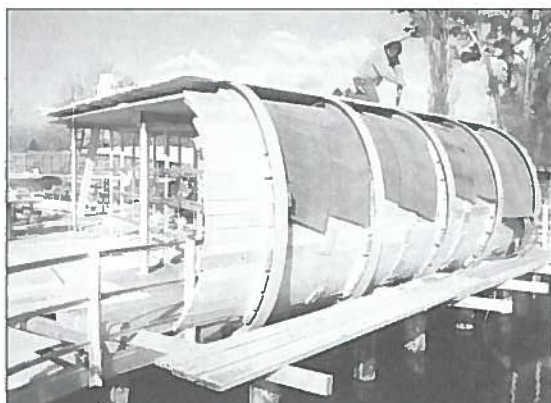
al viaggio nella Nuvola <sup>(6)</sup> ha trasformato un divertente sistema di interfaccia "attivante" e reattivo in una banale area di attesa "spenta", esclusivamente finalizzata al controllo numerico dell'afflusso pubblico al padiglione. Superato questo gate, ha inizio il contatto graduale con la nebbia.

Attraverso una sequenza di 10 piedi fondanti in legno e acciaio (distanti 13 m l'uno dall'altro), due passerelle snelle di 2,22 m di larghezza si affiancano ad una distanza costante di 11,75 m per realizza-

re il circuito di visita passante che guida i visitatori nella progressiva perdita del loro naturale senso di orientamento percettivo (fig. 20). Il linguaggio tecnologico high-tech usato per la costruzione dei ponti è lo stesso rispetto a quello impiegato per l'Angel Deck: su distanziatori tubolari verticali tipo ROR 152 di altezza crescente (l'accesso a Blur prevede infatti una pendenza del 3,33%, fino a quota + 5,04 m), si distende una coppia di profili compositi a sezione ellissoidale in acciaio e fibre di vetro legano tra loro una serie fitta (1 m ca. di passo) di sezioni trasversali sagomate e rinforzate in grafite (70x230 cm ca.), su cui si fissano a loro volta parapetti e corrimano in acciaio protetti da schermature traslucide in fibra di vetro alte 110 cm (fig. 21). Esattamente come per la terrazza panoramica, la superficie calpestabile del piano di camminamento è interamente realizzato in pannelli rinforzati e corrugati del medesimo materiale, posati tra-

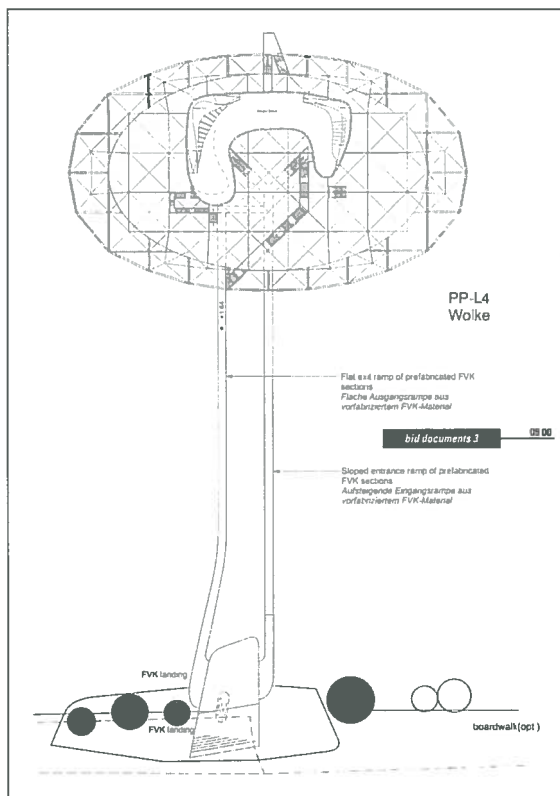
19. Il ticket-office previsto per Blur.

In alto: la costruzione della copertura ricurva; in basso: vista notturna del chiosco semitrasparente in fibra di vetro e legno (Fonte: Diller + Scofidio)

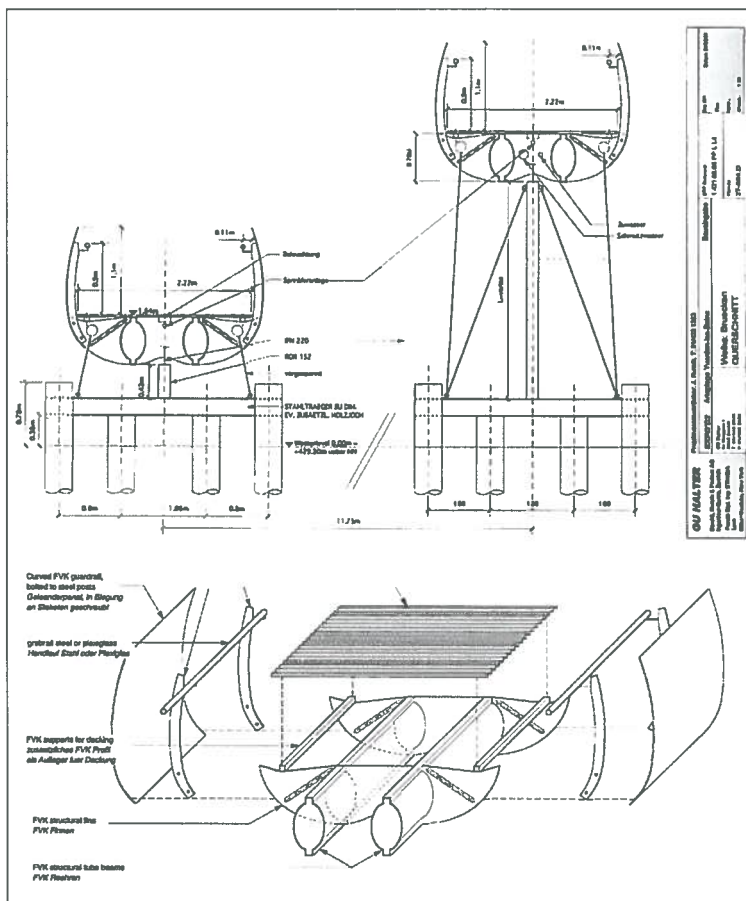


20. Pianta generale del padiglione e dei suoi percorsi da e verso la terraferma (Fonte: Diller + Scofidio)

(6) Nella presentazione finale al gruppo Sunrise (dicembre 2000), quattro sono i veicoli tecnologici ipotizzati da Diller + Scofidio per le operazioni di input richieste ai visitatori dall'approccio con Blur, poi conseguentemente elaborate in remoto dai supporti multimediali integrati nei braincoats luminosi di Allegrì e IDEO. In alternativa a LED Gates attraversabili, dove la scelta del gate varcato potesse corrispondere ad una determinata risposta personale al questionario proposto, un palmare pre-programmato o un cellulare pre-configurato su una linea diretta al server di Cloud avrebbero potuto rappresentare un valido supporto (di volta in volta recuperato e ri-settato) per un primo contatto "informativo" tra utente e padiglione. Di contro, una quarta variante indossabile, determinata dall'interazione diretta con il proprio impermeabile interattivo opportunamente "toccato" in determinati punti reagenti, sembrò rappresentare per breve tempo la scelta più economica, oltretutto logica, per l'avventura interpersonale in Blur. Di lì a poco però, Sunrise ritratterà le sue intenzioni circa la sponsorizzazione del progetto, lasciando la Nuvola senza la sua anima multimediale.



21. Disegni tecnico-costruttivi della carpenteria metallica e degli elementi in fibra di vetro impiegati per la costruzione dei ponti di accesso a Blur (Fonte: Diller + Scofidio)





sversalmente alla lunghezza del percorso e sagomati sui bordi a consentire l'incastro reciproco degli elementi.

La pavimentazione, le pannellature, cosiccome le chiusure anche parziali dei pochi spazi "opachi" del padiglione, concorrono globalmente alla colorazione "effimera" della struttura, pensata "dall'acqua" e solidificatasi dallo stesso elemento fluido di cui si nutre per il funzionamento dei suoi elaborati impianti e circuiti di distribuzione. Nonostante l'appariscente volume della sua presenza infatti, la vera attrazione di Blur è stata senza dubbio la sfida tecnologica sottesa alla sua natura poetica di non-luogo tecnico.

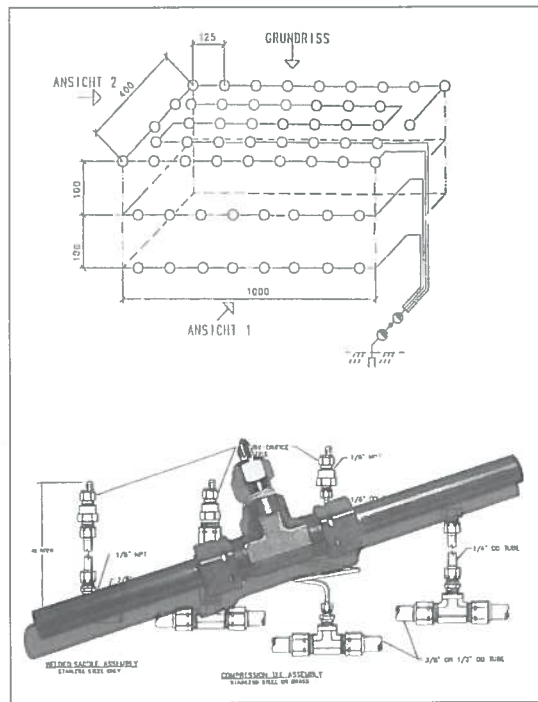
### L'ACQUA TRA ESPERIMENTO E SICUREZZA, TRA ARTE E TECNOLOGIA

Nell'insieme delle disavventure e delle difficoltà tecniche sorte attorno al sogno di una nuvola artificiale, l'esperienza tecnica di un'involucro architettonico "trasferito" da sistemi impiantistici solitamente adducibili al puro soddisfacimento di requisiti normativi anti-incendio è dunque il vero significato di quest'installazione artistica. E' infatti grazie alla precedente esperienza e alla contestuale consulenza dello studio giapponese dell'artista Fujiko Nakaya <sup>(7)</sup>, insieme alla flessibilità disciplinare e professionale dello studio tecnico della californiana MEE Industries Inc., che il Blur Building riesce ad incarnare e a soddisfare le aspettative pubbliche prefigurate dai rendering iniziali vincitori del concorso.

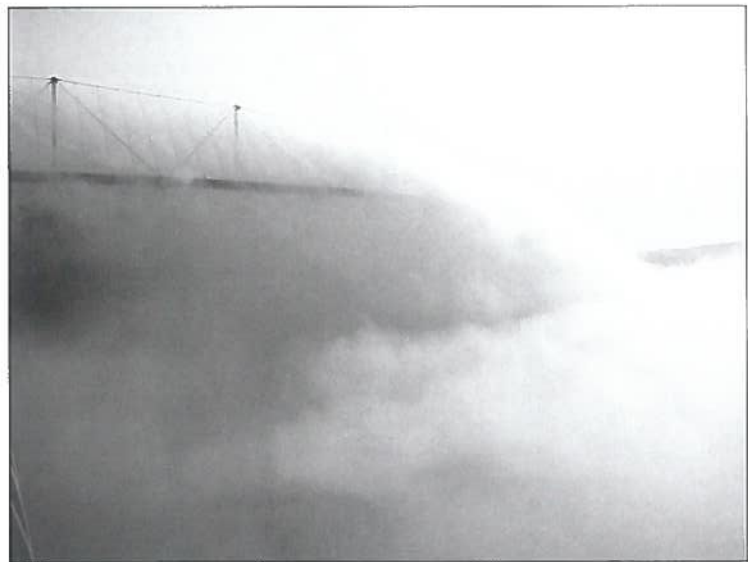
Nel report conclusivo di ProcessArt di Tokyo del 16 agosto 2001, dopo diverse sessioni di test fatti in loco per verificare i comportamenti reali della nebbia all'instabile clima di Yverdon, Blur può esprimere definitivamente e quantitativamente la propria innovazione tecnologica : 34.000 sprinkler disegnati ad hoc per Blur, messi in esercizio ad una pressione regolabile di 80 bar per diffusore e distribuiti uniformemente per coprire 12 distretti impiantistici indipendenti, dotati singolarmente di ben 8 pompe filtranti a regime continuo (fig. 22).

In cinque passaggi di progressiva purificazione, l'acqua del lago viene resa perfino più appetibile di quella potabile, successivamente distribuita perimetralmente lungo le profilature principali dell'impalcato strutturale e da lì portata lungo tutta la superficie virtuale del rivestimento esterno attraverso una maglia regolare di circuiti flessibili, sui quali i diffusori si dispongono ad un passo costante ottimale di 25 cm.

7. Nel 1969 la Pepsi Cola commissionò al gruppo Experiments in Art & Technology il progetto di un'installazione pubblica per il proprio Pepsi Pavilion all'Expo '70 in Osaka - Giappone. L'artista giapponese Fujiko Nakaya fu invitata a creare una nuvola che circondasse la cupola pensata per l'evento e per questo, essendo essa contraria a tecniche di natura chimica per la produzione della nebbia necessaria, l'orientamento tecnologico fu verso sistemi idro-diffusori che utilizzassero principalmente acqua purificata. Dopo ampie ricerche in Giappone e in altri continenti, l'incontro con Tom Mee in Pasadena - California - si dimostrò risolutivo per il progetto: una rete regolare di 2520 diffusori, distribuiti su allineamenti paralleli previsti sulla copertura del padiglione e controllati da 9 pompe regolabili in intensità, riuscì a realizzare una nuvola alta 6 piedi e di 150 piedi di diametro. L'Expo aprì nel marzo 1970 e la nuvola durò per tutti i 6 mesi della manifestazione.



22. Schema impiantistico e campione del sistema di diffusori impiegato dal gruppo Mee Inc. per l'evento di Blur (Fonte: Diller + Scofidio)



Procedendo dalla sommità dell'Angel Deck, su una gabbia metallica anti-vibrazione dimensionata sulle travature HEB 400 e sugli elementi tesi dei moduli bi-piramidali, una prima serie di circuiti diffusori si estende radialmente per 14 m di sbalzo con un passo di 1m, integrandosi con un'unica fila di sprinkler perimetrali pensata per il suggestivo effetto flottante del Water Bar. Dal perimetro superiore più esterno del Deck (ca. 150 m di circonferenza), i circuiti scendono poi diagonalmente per una profondità complanare di 6 m, si ancorano al perimetro esterno del Media Platform (250 m totali di circonferenza) e recuperano - rientrando - il bordo inferiore e di minore diametro dello scheletro metallico, variando il proprio passo a 50 cm. Su tutto l'impianto, un sofisticato sistema computerizzato di valvole sincronizzate e di raffinati sensori ambientali gestisce in tempo reale e in modo automatico la maggiore o minore portata d'acqua che Blur nebulizza per i suoi visitatori (fig. 23), arricchendo di affascinanti tonalità cromatiche e cangianti intensità luminose l'esperienza di una nuvo-

23. Scorcio esterno dei diffusori laterali a pieno regime di nebulizzazione (Fonte: Diller + Scofidio)

24. Vista generale  
notturna del  
padiglione Blur  
(Fonte: Diller +  
Scofidio)



la "tattile" continuamente riconfigurabile, indefinita e al contempo spontaneamente disegnata dal vento che ne logora il profilo per renderla inafferrabile, irreali (fig. 24).

Oggi lo scheletro di Blur aleggia ancora sul lago di Neuchâtel in cerca della sua anima fluida. Lo spettacolo è finito, e l'effimero è stato privato della sua vanità.

Il sogno interpretato da esposizioni universali e fiere internazionali è solitamente espressione di una spettacolarizzazione spesso imprescindibilmente legata alla comunicazione e alla condivisione di questioni globali di ordine pubblico. Ma ben oltre la sfida dettata dal tema "Io e L'Universo", il Blur Building (senza dubbio uno spettacolo nello spettacolo) mette in dubbio a Yverdon la convinzione stessa di "spettacolo" inteso come luogo della visione, dal momento che la "visione" stessa è il suo dilemma centrale. In una cultura tecnologica come la nostra in cui è l'alta definizione dei processi a dominare il dibattito delle coscienze e delle professioni stesse <sup>(8)</sup>, la Nuvola è decisamente (e inten-

(8) Per una lettura critica delle diverse culture individuabili per il progetto si rimanda invece a Andrea Campioli, *Le culture del progetto*, in Guido Nardi (a cura di), *Aspettando il progetto*, Franco Angeli, Milano, 1997.

zionalmente) "low-tech", concettualmente e progettualmente sfocata. Non a caso, gli aspetti più interessanti di Blur sono forse proprio la sua genericità atmosferica e la sua bassa definizione percettiva, specie nel contesto di un evento internazionale dove l'efficacia multimediale, la sofisticazione e l'umanizzazione tecnologica sono stati i punti cardine del messaggio fieristico dell'Expo.

*"A featureless, depthless, scaleless, spaceless, massless, surfaceless, and contextless spectacle for a mass event of a dramatic structure. [...] Blur is a form of weather; a weather system, or just atmosphere. In the end, a final effect of a whiteout, a loss of orientation, an erasure of context, a creation of white noise"* (L. Diller, 2002).

#### BIBLIOGRAFIA:

1. AA.VV., *La guida ufficiale di Expo.02*, Werd Verlag, Zurigo, 2002.
2. Elisabeth Diller, Ricardo Scofidio, *Blur: the making of nothing*, Harry N. Abrams Publishers, New York, 2001.
3. Guido Nardi, *Aspettando il progetto*, Franco Angeli, Milano, 1997.
4. A. Reeser, A. Schafer, B. Gilmartin, "Technological Landscape", PRAXIS, PRAXIS Inc., New York, 2002, pp. 94-107.