

LE FASI
DEL
PROGETTOPREPARAZIONE
DEL PROGETTOINIZIA A
PRENDERE FORMA

Whatami

L'isola di due "Maxxi" menti

Il progetto di due architetti di Latina vincitore del concorso internazionale promosso dal MoMa di New York e dal Maxxi di Roma

Fiori rossi, colline verdi e specchi d'acqua in mostra nello spazio esterno del museo romano

L'isola che non c'è forse esiste davvero. Un luogo dove potersi estraniare dalla frenetica vita quotidiana, dove contemplare la pace dei sensi. Quasi fosse un luogo magico che, forse, in realtà lo è davvero: dove ci sono enormi fiori rossi dal lungo stelo, dove si sale e i scende tra verdi colline e dove ci si può riflettere in limpidi specchi d'acqua. Sembrerebbe un fantasioso skyline per la sequenza d'apertura di una pellicola firmata Tim Burton. Ma tutto questo va oltre la bidimensionalità del grande schermo. Perché, tutto questo, esiste davvero.

Si chiama "Whatami" ed è il progetto vincitore di un premio al quale tutti i giovani architetti, di tutto il mondo, aspirano a vincere. Solo per il fatto che è promosso dal MoMa di New York, il più importante museo d'arte moderna. Ma che, da un anno a questa parte, vanta anche un importante gemellaggio col "Maxxi" di Roma. E a firmare "Whatami", un'isola che... c'è, sono Simone Capra e Claudio Castaldo, due architetti di Latina. Prima, però, di scoprire chi sono i due giovani vincitori del prestigioso concorso, facciamo un passo indietro.

Come detto, il MoMa e il Maxxi hanno unito le forze per lanciare Yap Maxxi, la prima edizione italiana dell'affermato "Young Architects Program". Il programma Yap, che a New York è giunto alla sua dodicesima edizione, prevede che ogni anno uno studio di architettura emergente progetti un'installazione capace di fornire uno spazio per il programma di eventi estivi del museo e un luogo con "ombra, acqua e spazi per il relax" ai visitatori. Come per il MoMA, la selezione dei cinque finalisti e la scelta della proposta da realizzare avviene con la collaborazione di un ampio numero di segnalatori e di una giuria mista Maxxi/MoMA. L'obiettivo, oltre che sottolineare la natura di spazio pubblico del giardino del museo capitolino, è promuovere progettisti innovativi e sensibili ai temi della salvaguardia dell'ambiente. La mostra, aperta contemporaneamente nei musei newyorkese e romano, documenta insieme le dieci proposte finaliste, cinque per il concorso americano e cinque per quello italiano.

"Whatami è un arcipelago di seicento metri quadri di un mare immaginario composto

di isole mobili, che si dispongono liberamente lungo il piazzale esterno del museo, a seconda delle necessità e degli usi - spiegano Claudio e Simone -. Si distende lungo la superficie di cemento, o rifluisce, nella sua formazione chiusa, all'interno dell'area individuata dal bando. Whatami è la corruzione di "What am I" declinazione industriale del primo puzzle inventato nel 700 a scopo ludico-didattico da John Spilsbury, che si smontava lungo i confini geografici delle terre emerse e delle catene montuose. Un gioco compositivo che vuole essere anche un omaggio alle mappe geografiche di Alighiero Boetti, a cui è dedicato il piazzale del Maxxi".

I finalisti per l'Italia sono stati lo studio «stArtt» di Roma, per l'appunto Simone Capra e Claudio Castaldo; Raffaella De Simone e Valentina Mandalari di Palermo; Ghigos Ideas di Milano formato da Davide Crippa, Barbara Di Prete e Francesco Tosi; Asif Khan da Londra; il Langarita Navarro Arquitectos di Madrid con gli architetti María Langarita e Víctor Navarro. I finalisti per l'America sono stati FormlessFinder di New Haven con Julian Rose e Garrett Ricciardi; Interboro Partners di Brooklyn con Tobias Armbrorst, Daniel D'Oca e Georgeen Theodore; il Mass Design Group di Boston con Michael Murphy; il Matter Architecture Practice di New York con Sandra Wheeler e Alfred Zollinger; e il Ijp Corporation Architects di Cambridge con George L. Legendre. Tutti i progetti finalisti si possono vedere su www.fondazionemaxxi.it

"La grande collina fissa risolve la collocazione sulla gradonata, di un luogo che si intende destinato al relax ed alla sosta, fatto di superfici morbide e continue. Su di essa si stagliano - continuano i due giovani architetti - i grandi fiori artificiali, in acciaio e resina, che forniscono ai visitatori ombra di giorno e luce di notte, creando uno spazio per il relax estivo e una tribuna vegetale per i numerosi eventi all'aperto del museo. Al termine dell'estate, tutti i materiali naturali saranno restituiti ai loro luoghi d'origine mentre gli oggetti high-tech a forma di fiore saranno ricollocati in città, nei parchi e nelle aree gioco delle scuole. Gli elementi mobili sono oggetti poggiati sul play-

ground costituito dalla stessa piazza dura del Maxxi. Il risultato è un paesaggio onirico fatto di linee geografiche che galleggiano su un mare solido di cemento bianco e che sostengono i grandi fiori artificiali".

L'allestimento prevede un doppio processo di riciclo: gli elementi naturali torneranno alle loro sedi d'origine (paglia, acqua, prato); gli elementi ad alto contenuto tecnologico sono pensati per essere ricollocati come strutture di arredo fisso in altri luoghi della città che ne abbiano bisogno, come i parchi limitrofi o delle periferie romane; non una dispendiosa soluzione temporanea, ma un impegno verso l'intero spazio urbano, come hanno tenuto a precisare i due giovani architetti di Latina. Ma, prima di dare vita a tutto questo, godiamoci "Whatami", l'isola che... c'è.

