



€ 18,00 – Semestrale – In edicola dal 3 giugno 2022

URBANO

Piazza Fontana

Piazza della Chiesa

Plaza del Pueblo

Piazza San Marco

Piazza San M^a

Piazza del Mercato
Campi
Ferrarese
Mignori

Piazza Duomo

Piazza San Pietro

Piazza Vittoria

Piazza degli Scacchi

Piazza Mazzini

Piazza Caduti del Mare

Il Magazine di Borio Mangiarotti

N. 4 – giugno 2022

PIAZZE D'ITALIA

Urbano è una pubblicazione di
Borio Mangiarotti Spa
via Lesmi 11, 20123 Milano (MI)
boriomangiarotti.eu

AMMINISTRATORE DELEGATO
Edoardo De Albertis

RESPONSABILE COMUNICAZIONE
Marta Stella

PRODUCTION MANAGER
Alessandra Pivato

DIRETTORE RESPONSABILE
Serena Scarpello

CREATIVE DIRECTOR
Tommaso Garner

ART DIRECTOR
Leonardo Pertile

EDITOR
Alessandro Benetti

PROJECT MANAGER
Simona Anelli

PROJECT MANAGER ASSISTANT
Michela Marrocu

EDITORE
Studio Editoriale Srl
via Garofalo 31, 20133 Milano (MI)
P.IVA 07160780966

DISTRIBUZIONE
Sodip Spa
via Bettola 18, 20092 C. Balsamo (MI)

STAMPA
EPM Project Idea Srl

Un progetto a cura di
MoSt
more-studio.it

HANNO COLLABORATO
Luigi Alberto Cippini
Davide Coppo
Michel Desvigne
Paolo Dell'Elce
Bianca Felicori
Emanuele Galesi
Marco Gardenale
Ugné Gelgotaite
Lorenza Gentile
Claudia Mainardi
Metaxia Markaki
Luca Molinari
Manuel Orazi
Maria Porro
Marco Romano
Tommaso Sacchi
Valentina Silvestrini
Silvia Viviani

FOTOGRAFIE
Giorgio De Vecchi
Matteo de Mayda

ILLUSTRAZIONI
Alessandra Peracin

Le immagini pubblicate sono in parte di produzione personale e in parte provenienti dall'archivio Borio Mangiarotti Spa, da quello dei progettisti citati o dal web (quando indicato come riutilizzabili). Urbano è registrato come testata giornalistica ai sensi della legge sulla stampa 8 febbraio 1948 n. 47: autorizzazione tribunale di Milano n. 106 del 7 maggio 2021.

PREFAZIONE

di Serena Scarpello Librairie éphémère 4

EDITORIALI

di Marta Stella Ci vediamo in piazza? 6
di Tommaso Sacchi La cultura si fa nella piazza 8
di Maria Porro Il Salone al centro di Milano 10
di Luca Molinari Lo spazio libero 12
di Claudia Mainardi Piazze d'Italia tra pubblico e privato 14

PIAZZE D'ITALIA

Introduzione 20

Interviste a cura di Alessandro Benetti a
Marco Romano 24
Manuel Orazi 32
Metaxia Markaki 42
Silvia Viviani 58
Luigi Alberto Cippini 72
Michel Desvigne 81

Piazze fai da te 94

TOOLBOX

La fotografia oggi 100
di Paolo Dell'Elce
Utopia, distopia e metaverso 106
di Bianca Felicori
Forgotten Architecture 112
di Davide Coppo
In cammino verso la bellezza 116
di Marco Gardenale
Vivere nel regime sovietico 122
Ugné Gelgotaite
Il latte dei sogni e altre storie 126
di Lorenza Gentile
La Repubblica democratica del tondo – portfolio 130
di Emanuele Galesi – Matteo de Mayda

UTOPIA,

di Bianca Felicori



DISTOPIA

Siamo davanti all'avvento di una nuova architettura, anzi ci siamo già dentro. O forse no, dato che si tratta di uno spazio mentale, fantastico e visionario. Eppure questa "realtà irreale" ha conquistato tutti, tanto da aprire una voragine tra reale e virtuale, una dimensione meta. Come saranno dunque la società e l'architettura del futuro? Utopia e distopia non bastano più: è il metaverso che quasi diventa realtà.

Foto: Second Life

Negli anni '60 in Europa e in America nasce una nuova architettura che non vuole rispondere più a fatti urbani ma costruire utopie e distopie. Sono gli anni in cui gli architetti condividono la sensazione di aver perso ogni contatto con il reale e di non pensare più a un'architettura che risponde alle esigenze dell'uomo. Si sviluppa così, nell'architettura come nell'arte, la coscienza di una funzione politica del loro agire, nata da una visione negativa del progresso e dalla sfiducia per le istituzioni e per lo sviluppo tecnologico.

Questi professionisti rivedono il proprio ruolo nella società, una società piegata dal consumo di massa, e pensano a un'"azione replicante", in grado di sconfiggere il modello industriale, basata sull'idea di ripristino del rapporto tra uomo e natura post-sviluppo economico e sulla nascita di una cultura caratterizzata da creatività diffusa e da una "ri-acquisizione" della complessità del reale. Alle necessità della società dei consumi e delle comunicazioni di massa rispondono mettendo in luce le esigenze concrete e i bisogni reali, eliminando il superfluo dato dalla produzione in serie che permette l'accesso a ogni bene.

Nasce così una "nuova architettura", dove «l'unico spazio possibile è quello mentale, fantastico e visionario»¹. Concentrato sul recupero delle facoltà

E META- OSREV

1. G. Celant, *Critica come evento*, in *Casabella*, n. 330, novembre 1968, p. 54.

creative individuali dell'uomo, l'architetto cancella progressivamente ogni riferimento alla funzione tecnica. Da una dimensione progettuale tradizionale si passa al disegno su carta di utopie e distopie. L'obiettivo di questi architetti è quello di giungere a una progettazione a tutti i livelli, dalla città al globo, in una chiave nemmeno utopica, ma distopica. Un nuovo capitolo della storia dell'architettura viene riscritto da un gruppo di giovani, radicali e visionari, che superano il discorso funzionalista e tecnico per arrivare a un'architettura esperienziale, che analizza e interpreta la realtà. Su questi principi si fonda la pratica dei grandi protagonisti della stagione radicale italiana come Superstudio e Archizoom. Andrea Branzi, nell'introduzione al libro *Architettura "radicale"* di Paola Navone e Bruno Orlandoni, scrive: «l'architettura radicale [...] assume l'utopia come dato iniziale di lavoro, e la svolge realisticamente. Concluso il processo, niente resta di escluso, tutto si compie, come un atto perfettamente realizzato in sé stesso, come pura energia creativa trasformata, senza perdite, in energia costruttiva. L'utopia non è nel fine ma nel reale. Non vi è motivazione morale, ma puro processo di liberazione immediata. Non vi è allegoria ma fenomeno naturale»².

Simbolo di questa rivoluzione culturale è il *Monumento Continuo* di Superstudio, gruppo di giovani fiorentini che opera su questa linea già dai primi anni '60. Come osservano Paola Navone e Bruno Orlandoni riguardo all'evoluzione della loro concezione del lavoro architettonico tra il 1965 e il 1967, «il dato più evidente è il progressivo annullamento di ogni riferimento alla funzione tecnica dell'architetto. Il potenziamento dell'aspetto intellettuale della prassi progettuale viene interamente assorbito all'interno di una concezione critico-positiva del lavoro intellettuale medesimo. L'assunto di base è proporre immagini alternative, la cui ambiguità e il cui quoziente semantico dovrebbero assolvere a un compito di critica ai prodotti della civiltà dei consumi e, al limite, al meccanismo stesso dei consumi»³.



La logica conseguenza della gestione del monumento sono, poi, le *12 Città Ideali*, dove il linguaggio concettuale simbolico viene portato all'estremo e si trasforma in una narrazione urbanistico-distopica. Sono racconti ambientati nel *Monumento Continuo* moltiplicato nello spazio, con umani che vivono questa de-realtà ispirata anche al mondo della fantascienza, essendo il gruppo appassionato di Urania, una collana editoriale italiana di fantascienza nata nel 1952, la più nota e longeva nell'ambito del genere in Italia. Un lavoro di estrema contemporaneità, che tratta e indaga l'uomo, in vista dell'accelerato mutamento dei costumi, delle abitudini, degli scenari imposti dalla società di consumi. Così il *Monumento Continuo* e le *12 Città Ideali* rappresentano un'indagine

2. A. Branzi, Introduzione, in P. Navone, B. Orlandoni, *Architettura "radicale"*, documenti di Casabella, Milano 1974, pp. 7-15.
3. Ivi, pp. 29-30.



che avrà una valenza sempre eterna e in questo momento storico ancor di più, se letti in relazione a quanto sta accadendo nel metaverso. Gli architetti radicali inventano un nuovo linguaggio architettonico che ha un valore simbolico e concettuale, per ricostruire il rapporto tra architettura e vita, immaginando monumenti impossibili. È ciò che accade oggi nel metaverso, dove l'impossibile diventa possibile, ma spoglio di ogni messaggio politico, anzi. Se negli anni '60 e '70 queste soluzioni potevano essere definite distopiche, ad oggi invece è possibile viverle nella realtà virtuale del metaverso.

Il termine è iniziato a circolare tra i media in particolare dal 2021, quando Mark Zuckerberg, fondatore di Facebook, ha annunciato che la famosissima piattaforma avrebbe cambiato nome in Meta. La nascita del metaverso ha coinciso con un periodo storico preciso, quello post-pandemico, dove tutti noi abbiamo vissuto e lavorato virtualmente. Non è però solo Facebook a puntare su questa nuova realtà virtuale, che si può considerare come un vero e proprio mondo parallelo, ma anche altre aziende stanno investendo e facendo ricerche in tale ambito, come per esempio Microsoft e Apple, che ha recentemente dichiarato interesse per il metaverso. L'accesso al metaverso è semplice: basta registrarsi su una di queste piattaforme e avere un visore o dispositivo per la realtà virtuale, che permette di vivere l'esperienza a pieno ma non è affatto obbligatorio.

Metaverso, in inglese *metaverse*, è un termine coniato da Neal Stephenson in *Snow Crash*, il libro di fantascienza cyberpunk pubblicato nel 1992 e descritto come una sorta di realtà virtuale condivisa tramite internet, dove si è rappresentati in tre dimensioni attraverso il proprio avatar. Stephenson caratterizza il metaverso come un'immensa sfera nera di 65.536 km di circonferenza, tagliata in due all'altezza dell'equatore da una strada percorribile anche su di una monorotaia con 256 stazioni, ognuna a 256 km di distanza. Su questa sfera ogni persona può realizzare in 3D ciò che desidera, negozi, uffici, club e altro, il tutto potenzialmente visitabile dagli utenti. Quella di Stephenson è una visione futuristica dell'internet moderno, frequentata dalle fasce della popolazione medio-alte, dove la differenza tra le classi sociali è rappresentata dalla risoluzione del proprio

avatar (da quelli in bianco e nero dei terminali pubblici, a quelli in 3D dei ricchi), e dalla possibilità di accedere a luoghi esclusivi. Il metaverso ha avuto precedenti importanti nella storia contemporanea. Si pensi per esempio a Second Life, la piattaforma virtuale nata nel 2003 dalla società americana Linden da un'idea del fisico Philip Rosedale. Si tratta di un mondo virtuale che integra strumenti di comunicazione sincroni e asincroni e trova applicazione in molteplici settori come l'arte, l'architettura, la musica e il cinema. Raggiunto il picco nel 2012 di un milione di utenti, Second Life era una vera e propria realtà digitale in cui potevi risiedere, diventando un avatar tridimensionale associato alla tua figura umana. «Aspettati l'inaspettato» si legge nella homepage del loro sito, perché Second Life è, a tutti gli effetti, un mondo costruito dai propri utenti, dove vivere una seconda vita. L'idea di Philip



Rosedale è stata una sorta di anticipazione del metaverso: si differenzia da ogni forma di videogioco proprio perché all'interno di questo mondo è possibile vivere, teletrasportarsi, avviare attività, comprare vestiti ed elementi di arredo, proprio come nella nuova dimensione. In questo mondo virtuale è possibile vivere una realtà quotidiana quanto impossibile, in città costruite in una metarealtà. Si può camminare, acquistare, socializzare, stare a casa a guardarsi un film, oppure uscire a fare sport. Si può vivere l'utopia, o una vita diversa da quella fisica. Non ci sono piani urbanistici, c'è uno spazio illimitato quanto è illimitato internet, fatto di edifici, strade, piazze, in cui esiste, a tutti gli effetti, un mercato immobiliare. In mondi come quello di Decentraland, piattaforma decentralizzata di proprietà della società immobiliare virtuale Metaverse Group basata su blockchain Ethereum, lo spazio urbano viene regolato attraverso il disegno di bordi che definiscono i confini e i lotti, come in una mappa catastale. Questi lotti (attualmente 90.000) hanno un valore economico specifico, quasi inestimabile oggi, visti i prezzi elevatissimi di questo mercato immobiliare virtuale. L'economia di Decentraland si fonda infatti su due elementi scarsi: i terreni e la valuta. A oggi il territorio è così composto: lotti privati in vendita, distretti privati non in vendita utilizzati dalle aziende, strade e piazze non vendibili. Ogni lotto ha una dimensione di 16x16 metri e viene chiamato *land*; ogni *land* è un *token* non-fungibile che rappresenta un appezzamento di terreno. Gli utenti che hanno più lotti vicini possono unirli per creare ESTATE. La rendita fondiaria dei terreni di Decentraland è cresciuta così tanto che l'acquisto di tali terreni è stato paragonato da Michael Gord, co-fondatore di Metaverse Group, all'acquisto dei terreni agricoli su cui è sorta poi New York. «Immaginate di poter arrivare a New York quando c'erano soltanto terreni agricoli e avere la possibilità di ottenere un lotto di terra a SoHo. Oggi, un blocco di immobili a SoHo non ha prezzo, non è sul mercato. Lo stesso accadrà per il metaverso». Impressiona come l'opera di Superstudio, settant'anni dopo, possa sembrare una sorta di premozione di ciò che effettivamente sta accadendo nel mondo reale di oggi. Il linguaggio utopico delle narrazioni di Superstudio, che ricorrevano alla tecnica del collage per rappresentare il *Monumento* e le *Città*, può essere oggi vissuto virtualmente. Neal Stephenson in *Snow Crash* descrive una società piegata al consumismo di massa a un punto tale che lo Stato aveva ceduto il passo al potere economico delle big corp, gettando il mondo in una situazione di anarco-capitalismo. Gli Stati Uniti d'America erano diventati schiavi del super-consumo, delle super-corporazioni multinazionali, della super-pubblicità. Ugualmente, nel 1966, Superstudio nasce immaginando una risposta a una società post boom economico accecata dall'idea di possesso dei beni. Ispirati anche dal loro amore per la fantascienza e dalla lettura di Urania, i membri del gruppo ricostruiscono un mondo fatto di modelli architettonici la cui narrazione simbolica e concettuale fa costantemente riferimento a una critica politica e sociale.



Dopo essere stati accecati dal bagliore e dal fascino della nuova realtà del metaverso, ci sarebbe da chiedersi perché si sente così forte il desiderio di vivere una realtà virtuale a discapito di quella reale. Perché, cinquant'anni dopo, stiamo riproducendo l'utopia in senso inverso, andando ad aprire una voragine tra vita reale e vita virtuale così grande da farci interrogare su quali contorni potrà avere il futuro della nostra società. Sarà fatta di metapalazzi, metacentri commerciali e metafestival musicali, o sarà ancora come l'abbiamo conosciuta finora?

