

Il progetto architettonico

di Luca Mercatelli

VIASERIOTRE: *crocevia di pensiero*

... processo algoritmico, sistema complesso, incontro-confronto dialettico tra arte e architettura, matematica e musica, luce e materia, luogo e non luogo, passato e futuro...

Sintesi pilota delle funzioni tipo dell'edificio metropolitano - abitare lavorare comunicare - *Viaseriotre* si presenta come risultato visionario della rilettura architettonica contemporanea di un luogo del passato: una palazzina popolare milanese degli anni '20 edificata su quelli che erano i margini tra città e campagna.

Da luogo di confine urbano di ieri a galleria di interscambio tra le arti di oggi, spazio in bilico tra pubblico e privato, piazza e circolo, laboratorio e archivio, passato remoto e futuro anteriore.

Frutto di un percorso progettuale in continuo confronto dialettico tra le discipline dell'architettura convenzionale, dal restauro conservativo all'interior design contemporaneo, e forte del confronto con una preesistenza del passato non integralmente vincolante, *Viaseriotre* è un progetto in divenire, vero e proprio laboratorio flessibile, portale d'accesso reale e virtuale nel processo che si vuole interamente imprevedibile tra arti e comunicazione. Realtà fisica, contenitore architettonico di mondi possibili, spazio articolato in un gioco quasi perverso di moltiplicazione indefinita di luoghi, dove l'istallazione d'arte si trasforma in arte dell'istallazione, e gli elementi naturali propri dell'architettura percepita si confondono con quelli della video installazione.

Teatro di videoarte, galleria e palcoscenico di prosa, *Viaseriotre* è luogo di incontro pubblico e privato, multiculturale e ludico, dove le opere d'arte risultano invisibili di giorno, accendendosi di luce propria la sera quando le pareti diventano tele in movimento; le sedute - sedili - si animano interagendo con lo spettatore improvvisamente trasformato in autore sensibile.

Il progetto di riconversione architettonica dell'edificio, si caratterizza principalmente come progetto di dialogo tra le parti, unione e scontro tra diversità possibili.

Così la massima luminosità del secondo piano, anch'essa risultato di gioco plastico tra piani e volumi, si trasforma in una sorta di morbida percezione quasi domestica che è invito alla concentrazione al piano primo - luogo del lavoro - per smembrarsi attraverso un imprevedibile moltiplicarsi di percorsi fisici e percettivi ai piani terreno ed interrato.

Progetto come dialogo - socratico - in memoria autoironica dell'antica dialettica tra sostanza ed apparenza, fenomeno e idea "platonica", in cui un semplice edificio percepito a due piani dal fronte strada nasconde in realtà sei diversi livelli fruibili, una galleria d'arte dalle pareti completamente vuote si rivela in un moltiplicarsi infinito di immagini proiettate, un piano di uffici si presenta come un appartamento e un cortile lastricato come agorà domestica o percorso botanico dei sensi.

Progetto d'architettura inteso come occasione di sperimentazione, tentativo di scardinamento e superamento, se possibile, di un'estetica contemporanea disegnata e standardizzata, riflessione su nuovi rapporti possibili tra architettura e fruitore, spazio disegnato e spazio abitato.

Progetto di confine, per un luogo di confine.

Progetto: SP8 studio architettura
Gino Guarnieri e Luca Mercatelli

Committente: Studio Canali Srl