

ABITARE PER NON MORIRE. *BIOSCLEAVE HOUSE* DI ARAKAWA E MADELINE GINS

MARTINA RUSSO

Progetto indagato

Arakawa + M. Gins, *Bioscleave House – Lifespan Extending Villa*, East Hampton (New York), United States of America, 1999-2008

ANTEFATTI

Per mettere al mondo Bioscleave House, Arakawa e Madeline Gins[¶] hanno impiegato dieci anni: una gestazione lunga e travagliata che ha condotto a un parto prematuro e a un altrettanto prematuro abbandono. Quando nel 1998 Angela Gallmann, vedova dell'artista italiano Vincenzo Agnetti[§] e amica di lunga data dei due, chiede loro di mettere in pratica gli esiti delle loro più recenti ricerche nel progetto di un *annex* per la sua casa al 113 di Springy Banks Road a East Hampton (New York), nell'area più orientale dell'isola di Long Island, Arakawa e Gins avevano completato il loro primo progetto già da qualche anno. Il Site of Reversible Destiny[¶] di Yoro, cittadina della prefettura di Gifu in Giappone, era infatti stata l'unica occasione in cui la ricerca portata avanti dalla Architectural Body Research Foundation – oggi Reversible Destiny Foundation[¶] – fondata dell'artista nipponico e la poetessa *yankee* nel 1987, aveva avuto modo di concretizzarsi in un dispositivo spaziale permanente, lontano dai locali dei musei di arte contemporanea in cui erano soliti progettare allestimenti immersivi temporanei. I due artisti, la cui collaborazione era cominciata nel 1963 quando Gins frequentava la Brooklyn Museum Art School, avevano infatti accantonato il loro percorso di ricerca nell'arte concettuale per dedicarsi a quella che nella loro visione sarebbe stata la più grande rivoluzione del pensiero umano: il progetto dello spazio inteso come dispositivo di prolungamento della vita. La Architectural Body Research Foundation incentrava infatti il proprio operato sulla convinzione che il progetto di architettura, alla stregua della ricerca scientifica nell'ambito delle scienze dure, potesse rendersi capace di migliorare la salute ed estendere la durata della vita degli esseri umani, attraverso l'applicazione di quell'apparato di conoscenze relative alle funzioni corporee che la teoria del progetto sembrava aver accantonato o ridotto a dati numerici standardizzati, in favore di una vocazione contemplativa e introspettiva dello spazio progettato. In questa visione, la ricerca del comfort statico e dell'ergonomia vengono sostituite da una perenne tensione al *dis-comfort*, una condizione in cui il corpo negozia costantemente il raggiungimento dei propri obiettivi con l'ambiente circostante così da stimolare il proprio sistema immunitario a non assopirsi. Dopo quasi dieci anni di speculazioni poco proficue, è nel 1995, con il completamento del parco a Yoro, che Arakawa e Gins hanno finalmente a disposizione 18.000 metri quadri per dimostrare la fattibilità di quanto teorizzavano: lo spazio può essere progettato in modo da allontanare la morte abitandolo. La realizzazione del Site of Reversible Destiny sembrava dunque aver dato credito a quanto Arakawa e Gins professavano e fu allora che Angela Gallmann, persuasa dall'idea che fosse possibile prolungare la propria esistenza semplicemente stando in casa, decise di com-

missionare alla coppia di amici la realizzazione di un'espansione del suo *cottage*, una nuova abitazione che la rendesse immortale.

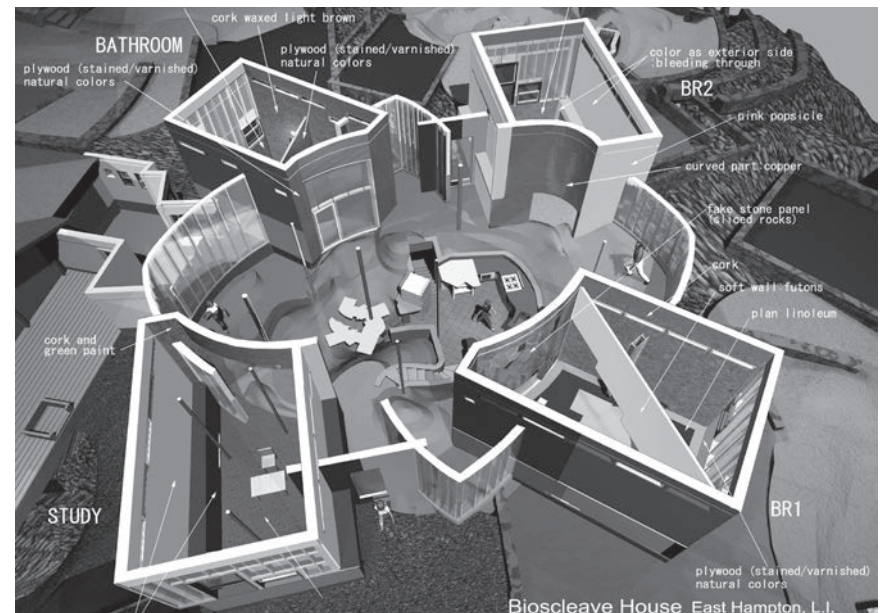
Immerso in una faggeta, circondato dalle case in stile *shingle*, a pochi chilometri dalla casa studio di Jackson Pollock e dalla casa giardino di Costantino Nivola progettata con Bernard Rudofsky, il lotto della signora Gallmann forniva l'occasione che i due progettisti aspettavano per poter applicare i dettami della *procedural architecture* al progetto della sfera domestica. Non avevano previsto tuttavia quanto difficile fosse per gli appaltatori statunitensi realizzare quanto da loro immaginato: affidatisi ad un'impresa che aveva avanzato un'offerta sospettosamente vantaggiosa, i lavori si protrassero fino al 2007, anno in cui Angela Gallmann, scoraggiata dalla apparente interminabilità del cantiere e prosciugata nelle sue finanze (i lavori erano costati fino a quel momento un milione e mezzo di dollari, nonostante l'innumerevole quantità di materiali donati o offerti a prezzi vantaggiosissimi dalle aziende che credevano nella ricerca di Arakawa e Gins), decise di abbandonare tristemente il suo sogno di vita eterna e di interrompere la costruzione della Bioscleave House. Fu allora che l'intero lotto al 113 di Springy Banks Road fu acquistato per un milione e un quarto di dollari da un anonimo gruppo di acquirenti (probabilmente docenti universitari e ricercatori) e che, a seguito di un ulteriore investimento di un milione di dollari, Bioscleave House poté essere completata nel giro di un anno per poi essere messa immediatamente in vendita. Poco si sa delle vicende successive che hanno interessato la casa, fino al 2018, anno in cui è comparsa in vendita sul sito dell'agenzia immobiliare Brown Harris Stevens, sul quale ad oggi risulta pre-acquistata alla modica cifra di 385.000 dollari, un investimento irrisorio per una casa che promette la vita eterna.

BIOSCLEAVE HOUSE – LIFESPAN EXTENDING VILLA

Nel primo capitolo di *Architectural Body*¹ viene fin da subito palesata un'esigenza, quella di indagare l'atto di abitare in relazione ai corpi che lo compiono:

Un'osservazione ravvicinata degli effetti che differenti modi di abitare hanno sulle persone deve ancora essere operata. Coloro che osserveranno minuziosamente l'effetto che l'abitazione ha sugli esseri umani inizieranno a essere capaci di discernere come e perché l'ambiente immediatamente prossimo sia in grado contemporaneamente di fornire e sottrarre all'organismo-che-persona i mezzi per comportarsi come una persona. [...] Abbiamo adottato la chiaramente goffa definizione 'organismo-che-persona' poiché descrive le persone come esseri intermittenti, esiti transitori di una formazione coordinata, piuttosto che di entità autentiche. *

Arakawa + M. Gins, *Bioscleave House*, rendering, 2004. Courtesy Reversible Destiny Foundation. © 2008 Estate of Madeline Gins. Reproduced with permission of the Estate of Madeline Gins



Arakawa e Gins definiscono come *Architectural Body* l'assemblaggio di materiali viventi composto dal corpo umano e i suoi dintorni più prossimi e che dunque, come ogni corpo, contempla il movimento come uno dei suoi materiali costitutivi. L'abitazione, intesa come insieme di dintorni che costantemente "invitano, provocano e invogliano gli esseri umani a performare azioni" ¹⁷, è dunque l'oggetto privilegiato della ricerca *Architectural Body* ma anche il maggiore indiziato tra i sistemi colpevoli dell'atrofizzazione degli esseri umani nella contemporaneità. La casa che avrebbero progettato per Angela Gallmann sarebbe stata, al contrario, un "laboratorio inter-attivo di vita quotidiana" ¹⁸, un ambiente che non si riducesse ad accogliere passivamente la vita dei suoi ospiti, bensì si proponesse di esserne un co-protagonista attivo. Questa vocazione dinamica dello spazio domestico che sembrerebbe suggerirci immagini di una casa animata da una domotica all'avanguardia, poteva essere ottenuta attraverso la modellazione di uno spazio incerto e inaspettato, capace di ingannare costantemente la percezione di chi lo percorre, come già sperimentato nel Site of Reversible Destiny.

Bioscleave House (Lifespan Extending Villa) è il titolo che danno al progetto per casa Gallman, un nome-manifesto da cui si evincono rapidamente alcuni punti chiave delle loro speculazioni teoriche. La provvisorietà e l'incertezza, che sono alla base dell'interazione di ogni organismo vivente col reale all'interno della biosfera, sono il motivo per cui Arakawa e Gins rinominano quest'ultima da *biosphere* in *bioscleave* ¹⁹, sottolineandone quel carattere dinamico di cui il suffisso *-sfera* sembrava essere carente. *Cleave* è infatti un lemma ambiguo che contiene in sé sfumature di significato tra di loro opposte: il suo uso più comune sarebbe traducibile nel verbo italiano "fendere", col sostantivo "fendente" o ancora col verbo "spaccare", tuttavia esso significa anche "far aderire", "tenere uniti". È in questa ambiguità di senso che trova spazio la definizione che Arakawa e Gins danno dell'architettura: "a tentative constructing toward a holding in place" ²⁰, da cui emergono la doppia natura di incertezza e stabilità a cui lo spazio progettato deve rispondere. La pianta della Bioscleave House prova a sintetizzare esattamente questa definizione: un grande volume centrale in forma libera attorno cui si dispongono, quasi come congelati nel loro moto centripeto, quattro parallelepipedi aperti verso il cuore della casa. Quella che esternamente si presenta come un'abitazione unifamiliare modernista colorata in tinte pop, un'entità aliena sia rispetto al contesto naturale che a quello edificato che la circonda, cela poi al proprio interno una realtà spaziale ancora più perturbante ²¹ che costringe chi la occupa a riconsiderare costantemente il rapporto che intercorre tra il proprio corpo in movimento e l'ambiente costruito.

Arakawa + M. Gins, *Bioscleave House*, esterno, 2008. Ph. Dimitris Yeros.
© 2008 Estate of Madeline Gins. Reproduced with permission of the Estate of Madeline Gins



Arakawa + M. Gins, *Bioscleave House*, interno, 2008. Ph. Bob Bowen.
© 2008 Estate of Madeline Gins. Reproduced with permission of the Estate
of Madeline Gins





I tre ingressi della Bioscleave House, due polarmente simmetrici che permettono l'accesso dal parco esterno e uno che collega il vecchio *cottage* direttamente al centro della casa attraverso un corridoio interrato, conducono tutti al grande spazio centrale, caratterizzato al suolo da una superficie irregolare fatta di colline e valli ricoperte di bozzi di dimensione variabile, ottenuta attraverso la modellazione di terra battuta addizionata a cemento. In particolare, l'accesso dalla faggeta vede il terreno naturale progressivamente fondersi poi trasformarsi nella pavimentazione della casa, che, trascinando all'esterno in una faticosa salita, preannuncia quella che sarà la sensazione costante che accompagnerà i movimenti all'interno della Bioscleave House. Dal suolo sconnesso e ripido, emergono dispositivi per sostenersi e arrampicarsi, diversificati a seconda delle capacità motorie, che aiutano gli abitanti – la componente umana di questo *architectural body* – a navigare gli spazi della casa. Il suolo, dunque, insieme ai sostegni metallici che lo connettono al soffitto verde, costituisce l'unico elemento funzionale del *living space* e determina come proprio nucleo metabolico la cucina, ribassata nel fossato centrale, punto più basso e vero e proprio fuoco della Bioscleave House. Pavimentata in piastrelle di cotto e accessibile attraverso pochi gradini, la cucina ripete pedissequamente nella sua forma la sagoma dell'intera casa in pianta, sagoma che ritroviamo ripetuta a più riprese in tutta l'abitazione: come lucernaio a soffitto, come decorazione negli ambienti pavimentati e nella forma del tavolo da pranzo che dal punto più basso della cucina raggiunge la zona living. L'andamento irregolare del suolo di quest'ultima permette di accogliere il corpo umano nelle più disparate posizioni, accompagnandole senza predeterminarle. Solo incontrando i quattro volumi scatolari il suolo si appiana in una classica superficie piastrellata. Questi, rispettivamente un bagno, uno studio e due camere da letto, sembrano scontrarsi accidentalmente con il volume centrale restando completamente aperti rispetto a esso. Le pareti dei quattro volumi sono trattate con quaranta finiture differenti che vanno dalla semplice tinteggiatura a smalto, al metallo, al rivestimento in materiale spugnoso o sughero colorato, allo scopo di rendere l'esperienza tattile e visiva disorientante. Alcune delle pareti esterne sono costituite da diaframmi in polycarbonato traslucido che di giorno garantiscono un'illuminazione diffusa e costante degli ambienti, mentre le finestre sono disposte in modo da rendere impossibile l'individuazione dell'orizzonte da qualunque punto della casa. Questo espediente progettuale, insieme con l'incoerenza dei livelli di suolo all'interno della Bioscleave House, genera una beffa percettiva – derivata forse dallo studio delle *funhouse** – che disorienta costantemente l'organismo-persona, stimolandolo ad acquisire consapevolezza dei movimenti del proprio corpo pensan-

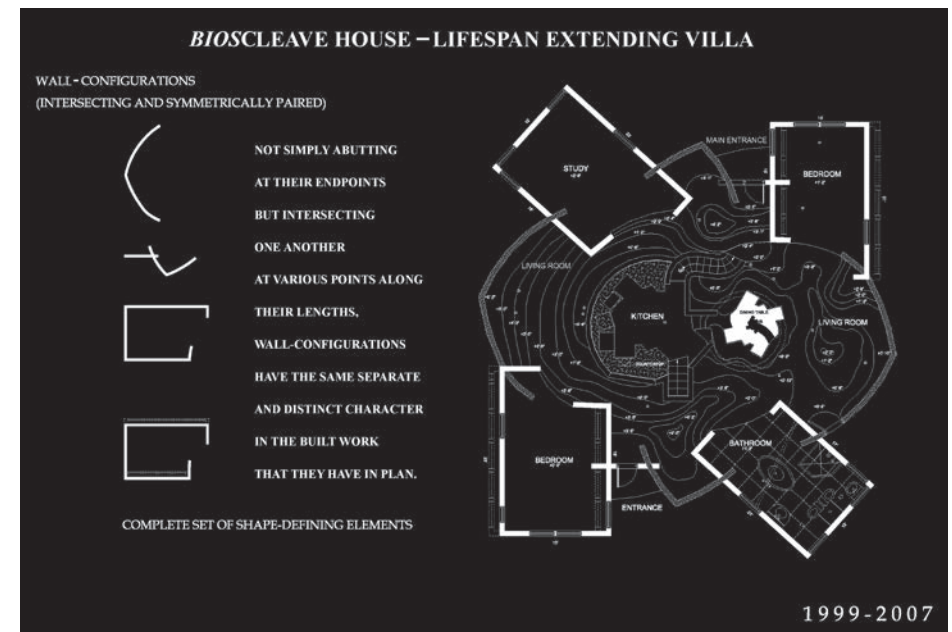
te piuttosto che a lasciarsi andare ad automatismi cinetici tipici della condizione di vita negli alloggi contemporanei. Anche la volontà di privacy e di separazione a compartimenti stagni dei diversi momenti della vita, che sono alla base del progetto del domestico, vengono completamente messi in discussione da Arakawa e Gins: non solo lo studio ma anche camere da letto e bagno non presentano nessun elemento di separazione dall'area centrale della casa, rendendo il wc e il letto contemporaneamente visibili da ogni punto della residenza. Le superfici sono però costellate da un numero considerevole di ganci che permettono agli ospiti della Bioscleave House di reinventare continuamente la propria privacy con tessuti e tende a seconda dei bisogni e dei gradi di intimità necessari, riconfigurando così costantemente il proprio allestimento domestico quasi alla stregua di una decorazione a festoni. Essere nella Bioscleave House richiede dunque il totale abbandono di ogni preconcetto proprio della cultura dell'abitare del mondo occidentale contemporaneo, provando a riscoprire il movimento ricreativo e la percezione immersiva, più che il comfort statico, come presupposto della relazione tra corpo e spazio domestico.

GIOCO E CORRISPONDENZE

Parlare di movimento dei corpi in riferimento al progetto di architettura genera spesso una cattiva interpretazione che porta a intenderlo banalmente come traiettoria o moto lineare nello spazio: l'essere umano, ridotto a un'entità adimensionale come il punto o monodimensionale come la linea, sembra capace di una sola tipologia di azione, camminare. A differenza dell'ambiente naturale, l'ambiente costruito sembra non esplorare mai il corpo nel suo infinito potenziale, né sembra metterlo nella condizione di essere strumento primario di percezione e conoscenza degli esseri umani. Abitare si riduce dunque a essere un atto atrofico simile al letargo, compiuto in spazi sempre più artificiali la cui genesi formale dipende dalla capacità tecnico-costruttiva più che dai bisogni fisiologici dei corpi che li occupano.

Il movimento ricreativo è invece ciò che anima Bioscleave House. In essa, corpo umano, creatività e ambiente costruito sono capaci di sostenersi e definirsi a vicenda, in una forma di apprendimento cinestetico costante in cui la negoziazione attiva con l'ambiente assume delle connotazioni ludiche tipiche di alcune fasi dell'infanzia umana, definite come "esplorative". Il gioco, così come inteso da Huizinga in *Homo ludens*¹¹, è una forma espressiva che rompe i piani logici, una creatività impulsiva, ed è un atto biologico, prima ancora che culturale, che appartiene a tutte le specie animali, scandendone le fasi dell'esistenza e determinandone

Arakawa + M. Gins, *Bioscleave House*, planimetria ed abaco degli elementi, 2006. Courtesy Reversible Destiny Foundation. © 2010 Estate of Madeline Gins. Reproduced with permission of the Estate of Madeline Gins



la relazione con l'ambiente circostante. Il gioco è dunque considerabile un bisogno fisiologico primario, al pari del nutrimento e del riposo, e come questi dovrebbe essere considerato una necessità imprescindibile a cui rispondere nel progetto degli spazi domestici.

Giocare può diventare dunque la modalità abitativa preferibile per gli esseri umani, *homini ludens*: “L'Homo Ludens vorrà lui stesso trasformare e ricreare questo ambiente e questo mondo secondo i suoi bisogni. L'esplorazione e la creazione dell'ambiente verranno allora a coincidere perché l'Homo Ludens, creando il suo territorio da esplorare, si occuperà di esplorare la propria creazione”[¶] L.

Proprio nel prolungamento all'intera durata della vita di questo approccio esplorativo nei confronti dell'ambiente risiede la capacità curativa della Bioscleave House: utilizzando l'inganno percettivo e il *dis-comfort*, essa prova a rendersi “giocabile”. Disorientati e perturbati, gli ospiti della Bioscleave House sono portati ad aiutarsi reciprocamente senza sosta e a instaurare un vero e proprio rapporto di collaborazione con le superfici dell'abitazione. In questa visione dell'abitare, inteso come gioco condiviso della vita, resistenza e longevità possono essere allenate come ogni altra capacità umana: se è vero che corpo e spazio progettato vivono in un rapporto di corrispondenza biunivoca e simbiosi mutualistica, in cui l'uno determina costantemente l'evoluzione dell'altro, possiamo dunque individuare in Bioscleave House il soggetto agente del processo evolutivo dei propri ospiti. Proprio nell'idea di “corrispondenza”[¶] E presa in prestito dall'estetica relazionale, intesa come possibilità alternativa alla semplice interazione, si può individuare forse il principio generatore della teoria dell'*architectural body*: se parlare di interazione tra l'essere umano e i suoi dintorni presuppone una contrapposizione canonica tra soggetto-oggetto, il sentire corrispondente è invece una forma di aderenza tra il corpo e le sue prossimità immediate, un rapporto più-che-simbiotico che trova negli organi di senso (la pelle e il tatto[¶] * su tutti) i propri canali di espletamento. Questa visione sistemica e corrispondente mette il corpo umano e le sue prossimità più-che-umane sullo stesso piano, a significare che la percezione non è prerogativa degli esseri viventi (in questo caso specifico degli esseri umani), bensì uno scambio reciproco e costante tra parti organiche e inorganiche di un sistema unico in cui non è possibile distinguere soggetto agente e oggetto. Bioscleave House e i suoi ospiti costituiscono dunque un'unica entità le cui parti, come in una relazione simbiotica, sono ciascuna la ragione di sopravvivenza dell'altra: le superfici della casa sono necessarie per prolungare la vita dei loro ospiti che ne costituiscono in realtà il proprio respiro vitale; senza i propri ospiti Bioscleave House non è che un corpo morente nella faggeta di East Hampton, una specie aliena in un ambiente che le è ostile.

[¶] Shusaku Arakawa (1936-2010), noto semplicemente come Arakawa, è stato un artista e architetto autodidatta giapponese. Studia prima matematica poi medicina all'Università di Tokyo per poi trasferirsi nel 1961 a New York per intraprendere una carriera nel mondo dell'arte e collaborare con Marcel Duchamp. Nel 1963 conosce Madeline Gins, sua futura moglie, con cui instaurerà una collaborazione artistica e professionale durata fino alla sua morte. Madeline Gins (1941-2014), è stata una poetessa, artista e architetta autodidatta newyorchese. Dopo aver studiato fisica e filosofia orientale al Barnard College, si iscrive alla Brooklyn Art Museum School dove incontra Arakawa. La loro collaborazione, durata per tutta la loro vita, si è spostata dall'ambito dell'arte concettuale a quella dell'architettura ed è confluita poi nella *Reversible Destiny Foundation*.

[¶] Vincenzo Agnetti (1926-1981) è stato un artista, scrittore e poeta italiano, esponente dell'arte concettuale italiana.

[¶] Il Site of Reversible Destiny (1995) è il più grande progetto mai realizzato da Arakawa e Gins. Esso consiste in una serie di padiglioni immersi in un paesaggio artificiale disorientante capace, secondo i suoi progettisti, di invertire il destino umano mettendo alla prova i corpi di chi lo visita, sollecitandone una rinnovata consapevolezza. Si veda www.reversibledestiny.org/site-of-reversible-destiny-yoro, consultato il 07/10/2022.

[¶] La Architectural Body Research Foundation, dal 2010 Reversible Destiny Foundation, si occupa di indagare il corpo e la sua relazione col contesto costruito. L'obiettivo di ricerca ultimo della fondazione è quello di rendere possibile il prolungamento della vita umana attraverso il progetto di architettura.

[¶] Si veda Arakawa, M. Gins, *Architectural Body*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 2002, pp. 48-62. Per comprendere la definizione di *procedural architecture* fornita dagli autori è necessario partire dalla nozione di “conoscenza procedurale”, ovvero la riduzione in step necessari per completare una routine che rende tali passaggi una sub-routine di quella procedura comportamentale. Camminare, parlare e mangiare sono esempi di conoscenza procedurale. La *procedural architecture* mette in discussione le procedure di chi la occupa e guida a esaminare minuziosamente le azioni, o sub-routine, che compie, inducendo così a dubitare di sé stessi abbastanza a lungo da trovare un modo per reinventarsi.

[¶] Ivi, cap. 1.

[¶] Ivi, p. 2.

[¶] Ivi, p. 1.

[¶] Arakawa, M. Gins, *Bioscleave House (Lifespan Extending Villa)*, www.reversibledestiny.org/bioscleave-house-lifespan-extending-villa, consultato il 08/10/2022.

[¶] Cfr. Arakawa, M. Gins, *Architectural Body*, cit., p. 48.

[¶] Ivi, pp. 23-47

[¶] Si veda A. Vidler, *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Einaudi, Torino 2006; ed. or. *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1992.

[¶] In un parco divertimenti una *funhouse* è un'attrazione dotata di piani mobili, giochi di specchi ed altri dispositivi progettati per spaventare o divertire le persone che la attraversano.

[¶] J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Milano 2002; ed. or. *Homo ludens. Proeve ener bepaling van het spel-element der cultuur*, HD Tjeenk Willink & Zoon, Haarlem 1938.

[¶] F. Careri, *Constant. New Babylon, una città nomade*, Testo & Immagine, Torino 2001, p. 36.

[¶] Si veda T. Ingold, *Corrispondenze*, Raffaello Cortina, Milano 2021; ed. or. *Correspondences*, Polity Press, Cambridge 2021.

[¶] Cfr. N. Perullo, *Estetica ecologica. Percepire saggio, vivere corrispondente*, Mimesis, Milano 2020.