

## Divagazioni romane

Al caffè con ROBOCOOP (RomaBolognaCooperazione)

ANNA IRENE DEL MONACO, LUCA POZZATI, LORENZO ZANDRI<sup>1</sup>

Abstract: The experience of ROBOCOOP, RomaBolognaCooperazione is commented by the authors of this testimony to try to identify the cultural roots of the collective's activity, university training and the future possibilities of their experimentation.

Keywords: ROBOCOOP, collage, street art.

Il breve colloquio che segue si è svolto la mattina del sabato 3 ottobre 2020 dopo una visita al progetto *Loggia Aldobrandini* di ROBOCOOP, in un locale all'incrocio fra Via Panisperna e Via dei Serpenti, a pochi passi da Villa Aldobrandini.

L'attività di ROBOCOOP è difficilmente (fortunatamente!) circoscrivibile entro una delle seguenti categorie: *collage*, *street art*, *'postdigital' drawings*. Certamente si tratta di disegni *compositi* i cui elementi *componenti*, tratti da foto, disegni, dipinti (di diversa epoca o di nuova elaborazione), vengono scomposti e rimontati in un nuovo *artefatto*, come avrebbe detto Sir John Summer, che restituisce un rinnovato e rinato vigore e significato agli elementi componenti di partenza.

Le opere di ROBOCOOP, inoltre, non sono soltanto disegni o artefatti, esse sostengono una tesi, si potrebbero descrivere come *un saggio scritto in forma di immagini*.

Che genere di relazione concettuale stabiliscono la stampa dal titolo *Obelisco Egizio* (1760) di Giambattista Piranesi e la *Torre Serbatoio alla Stazione Termini* (1932) di Angiolo Mazzoni? Oltre

1. Luca Pozzati e Lorenzo Zandri, architetti, fotografi, fondatori di ROBOCOOP (<https://robocoop.net>). Anna Irene Del Monaco, Professore associato di Progettazione Architettonica e Urbana, Sapienza Università di Roma (<http://annairenedelmonaco.it>).

ad avere caratteristiche fisiche confrontabili, poiché in esse prevale la dimensione dell'altezza (torre e obelisco), entrambi i soggetti sono *componenti reagenti* che attivano relazioni spaziali nell'ambiente in cui sono immerse (virtualmente), circondate delle vestigia dei monumenti storici, incluse le Mura Aureliane, che agiscono come una sorta di codice genetico *ambientale* comune –, *atmosfera* come avrebbe detto Hermann Schmitz o *ambientismo* come avrebbe detto Gustavo Giovannoni, con le dovute differenze –, quasi che il lavoro di geniale *ritrattista di monumenti* di Piranesi avesse come scopo inconsapevole quello di preparare *virtualmente* il terreno ad un'opera monumentale come quella di Mazzoni all'Esquilino, seppure traslata nello spazio, e di tanti altri architetti che operarono in quella che storiograficamente si definisce Roma moderna, cioè la Roma postunitaria. Un obelisco moderno, una torre dell'acquam asciugata dei paramenti stilistici e dei decori, ma esasperata nella scala volumetrica dalle masse possenti, stemperate dal *volto* curvilineo della torre stessa.

E ancora, che tipo di relazione stabilisce, all'interno di una sfera di vetro ispirata ad un'opera di Haus-Rucker-Co (1972), il progetto di edilizia residenziale pubblica di Gino Valle alla Giudecca con Piazza San Marco, se non quella di sollecitare una provocazione-contraddizione – racchiusa in un oggetto *kitsch* – rispetto all'idea di crescita urbana che ha come obiettivo “consacrare e preservare” un monumento residenziale alla stregua di un monumento riconosciuto universalmente come Piazza San Marco? Che anche la Venezia di Gino Valle è un monumento.

ROBOCOOP costruisce opere che indagano, documentano, ricostruiscono, esplorano, raccontano e *interpretano criticamente* la natura spaziale e i caratteri architettonici dei soggetti analizzati sul *tavolo autoptico*, la tavolozza (o la tavola) degli elementi (architetture, dipinti, stampe, disegni), da assemblare in un nuovo soggetto, con composta ironia e divertimento, con lo scopo di rivelare una natura latente che gli elementi condividono pur appartenendo a momenti diversi della storia urbana.

Ciò che emerge è che il loro modo di avvicinarsi alle opere che realizzano è conseguenza dei loro studi presso la Facoltà di Architettura della Sapienza, dei corsi di Stori dell'architettura frequentati; dunque, potremmo dire, del loro modo di essere architetti romani.

Col lavoro di ROBOCOOP siamo lontani dal dibattito rinascimentale sul *Paragone delle arti* (il primato della scultura sulla pittura ecc.) e siamo più vicini, forse, al modo di concepire la fotografia di Annie Leibovitz o di Luigi Ghirri, nelle cui opere i soggetti ritratti sono spesso associati ad una precisa idea che cristallizza in un preciso scatto l'essenza latente dei soggetti ritratti che i fotografi hanno attribuito loro o hanno estratto da essi, in un indefinito e ambiguo scambio fra rappresentazione e realtà.

Con le operazioni di montaggio di ROBOCOOP, inoltre, si è forse più vicini al lavoro certosino dei musicisti interpreti del Novecento, sempre più performer e meno compositori, la cui autorialità si esprime nell'interpretazione di opere composte molti secoli o anni prima; e sono diverse, per il momento, da alcune elaborazioni di collage di Carmelo Baglivo che, oltre a *montare* progetti di altri autori monta anche i propri progetti sulla città del passato.

L'artificio tecnico che utilizza ROBOCOOP è molto simile al *trompe-l'oeil*, tecnica pittorica che ha come scopo quello di generale agli occhi dello spettatore l'illusione del reale, il sottile gioco di rimandi tra illusione percettiva e realtà.

Recentemente il duo ROBOCOOP è stato inserito nella rassegna *Italian Collage*<sup>2</sup> assieme a Carmelo Baglivo, Luca Galofaro and Beniamino Servino, Davide Trabucco, alla quale contribuisce anche Marta Magagnini che nel 2013 aveva già scritto nel saggio *PICarchitectTure*, che un collage è «un linguaggio fatto di pezzi di fotografia insieme con altro ha una sua matericità e, conseguentemente, una sua estetica di medium autonomo».<sup>3</sup>

ROBOCOOP, tuttavia, rispetto agli altri autori selezionati per *Italian Collage*, percorre sentieri concettualmente diversi. In particolare ci sembra che l'operazione ad essi concettualmente più affine sia quella di *Roma interrotta*,<sup>4</sup> ma invece di proporre nuovi elementi e linguaggi

2. Davide Tommaso Ferrando, Bart Lootsma, Kanokwan Trakulyingcharoen (a cura di), *Italian Collage*, Letterventidue, 2021.

3. Marta Magagnini, *PICarchitectTure, Il medium è il montaggio*, Letteraventidue, 2013. Quarta di copertina

4. AA.VV., *Roma interrotta*, officina edizioni 1979, Progetti di Sartogo, Dardi, Grumbach, Stirling, Portoghesi, Giurgola, Venturi, Rowe, Graves, Rossi, L. Krier, R. Krier.

innestati sulle rovine e sulla Roma Barocca e rinascimentale, essi montano opere già realizzate nella medesima città.

Forse, fin dalla seconda metà degli anni Sessanta (Superstudio, Archigram, Heinz Edelmann) l'interesse per il *collage*, per il montaggio, per la postproduzione supplisce all'assenza di un linguaggio emergente e confina (o consegna) all'esperienza ludica più tipica del dipinto che dell'architettura ciò che resta della valenza utopica di alcune operazioni spaziali, che tuttavia furono molto realistiche nell'antichità, soprattutto nel caso di Roma, quando la città rinascimentale e barocca si costruì montando e smontando i resti di quella del tardo impero romano.

Come sosteneva Gillo Dorfles in un'intervista di pochi anni fa in cui gli si chiedeva "Qual è il gusto della nostra epoca?": «La nostra epoca non è l'epoca di un gusto, ma quella dei moltissimi gusti. Non è mai stato così, se ci pensa. Il barocco ad esempio, una volta accettato, è diventato il gusto del Settecento. E ogni età ha avuto il suo gusto. In Italia, ancora fino agli anni Venti del Novecento, quando Margherita Sarfatti elabora la cosiddetta arte fascista, è così. Poi però cambia tutto. Dopo non è più stato affermato con precisione da uno studioso un certo gusto del Novecento. Con la modernità abbiamo un gusto che si rifà semplicemente alle ultime opere che appaiono nel panorama artistico. E così oggi sono le opere che affermano il gusto, non è più il gusto che presiede alle opere».<sup>5</sup>

Il lavoro di ROBOCOOP inizia col piacere per la scoperta intellettuale e per il disegno da parte di giovani studenti di architettura romani, che *giocano intellettualmente* con l'archivio storico dell'architettura delle città, soprattutto quello della loro città di elezione (Roma), in attesa di nuovi esperimenti.

Roma, 3 ottobre 2020

Anna Irene Del Monaco: Ciò che mi incuriosisce del lavoro di ROBOCOOP è l'uso disinvolto del *materiale storico*, delle citazioni storiche, ricombinate in un *collage*.

Luca Pozzati / Lorenzo Zandri: Per noi l'uso del *materiale storico* nei nostri

5. Gillo Dorfles, "Il Giornale" intervista 26 Giugno 2016, «La nostra epoca non ha più un gusto: viviamo nell'era dei moltissimi gusti»; <https://www.ilgiornale.it/news/gillo-dorfles-nostra-epoca-non-ha-pi-gusto-viviamo-nellera-1276082.html>

*collage* è un fatto abbastanza naturale... faremmo più fatica a non utilizzarli... siamo talmente abituati all'uso di fonti storiche che senza saremmo smarriti... è un processo legato a quello che è stato il nostro percorso di studi, ed a quello che secondo noi significa, alla fine, frequentare la Facoltà di Architettura a Roma... ci hanno appassionato molto le lezioni di Alessandro Viscogliosi e di Augusto Roca De Amicis; anche le visite ai monumenti condotte da Marisa Tabarrini.

AIDM Ma negli ultimi vent'anni, almeno a Roma, non si sono viste esperienze simili alla vostra; i gruppi dei giovani (o degli studenti) hanno sempre teso a cercare di proporre qualcosa di nuovo, o di imitare qualcosa che era già stata fatta dagli anni Sessanta... senza mai citare monumenti storici... anche il lavoro della rivista "San Rocco" è molto diverso, tende all'elaborazione astratta di modelli, secondo una modalità concettuale neoclassica di matrice illuministica.

LP/LZ Abbiamo iniziato prendendo alcuni dipinti e modificandoli, con piccole aggiunte, senza alcun riferimento all'architettura. Si è trattato di un percorso di elaborazione condiviso fra due studenti universitari... fin dai primi anni di corso; si è trattato più di fare qualcosa insieme, senza litigi e prevaricazioni, fra due ventenni che discutono alla pari... un fatto assolutamente non scontato.

AIDM Quindi siete partiti modificando... alterando alcuni dipinti esistenti e poi?

LP/LZ Poi, dopo il primo ed il secondo anno, abbiamo avuto l'intuizione di aggiungere dettagli o intere parti di edifici nei dipinti selezionati... e quest'ultimo si è rivelato un passaggio importante. Oggi siamo molto influenzati e ricerchiamo gli spazi architettonici che sono stati descritti e illustrati negli affreschi e nelle pitture antiche. Sia che fossero le vedute di Piranesi, di Canaletto o di un altro autore, ... siamo affascinati dagli spazi disegnati... disegnati per il disegno e non per la costruzione....

AIDM Puoi sviluppare meglio questo concetto... è evidente che c'è Piranesi, Canaletto, Veronese, Guardi...

LP/LZ Sì... in questo momento siamo immersi in una fase del nostro processo ideativo che ha un carattere molto *progettuale*. Facciamo il rilievo dello spazio, realizziamo un'immagine bidimensionale che parla di uno spazio tridimensionale, a volte facciamo un modello tridimensionale, lavoriamo in scala 1:1 perché... da parte nostra c'è la volontà di fare un lavoro percepibile nel modo più *reale* possibile. Seguiamo un procedimento progettuale perché realizziamo piante, prospetti, render, anche se poi manca la fase 'costruttiva'... lavoriamo ad un'immagine bidimensionale che parla di uno spazio tridimensionale, che crea un'illusione. Un nostro collega più giovane ha scritto un articolo in cui sostiene che la cosa più affascinante nel nostro lavoro è che come architetti seguiamo un processo molto progettuale che alla fine non è finalizzato alla costruzione dell'architettura, ma alla sua rappresentazione.

AIDM Io penso che questa interpretazione non sia completamente 'precisa' e non esaurisce l'articolazione del vostro lavoro... e che a questa interpretazione manchi qualcosa...

LP/LZ Perché?

AIDM Nel momento in cui il vostro elaborato bidimensionale – una stampa su qualunque supporto materiale – viene inserita in un contesto materiale tridimensionale, assume la profondità tridimensionale, partecipa di essa. Certo, non è stata fatta per essere costruita... ma la vostra esplorazione, anche se parte da un disegno... non è detto che non si possa realizzare... Il fatto che voi utilizzate i 3d o i 2d non conta molto rispetto al tipo di operazione che fate, anche perché voi disegnatte in 3d e stampate sempre e comunque in 2D. ... potreste anche stampare in 3d, se voleste...

LP/LZ Esatto!

AIDM Il vostro collega è molto giovane? Forse è per questo che pone la questione in questi termini... per non avere visto o conosciuto abbastanza...

LP/LZ Però pone un punto di vista interessante...

AIDM ... Avete come finalità la performance, il gioco...

LP/LZ Sì il nostro scopo è ludico ...

AIDM Si direbbe quasi un gioco illusionistico,... potreste inserire le vostre opere in una sfera – anzi lo avete già fatto – il vostro è un prodotto 'a-dimensionale' quindi... costruirlo o meno non conta... nonostante sia una iniziativa che parte come un gioco spaziale astratto, riesce a trovare una collocazione fisica...

LP/LZ Spaziale! Se penso ai *collage*... al lavoro dei 'collagisti', ... alla dimensione tridimensionale o alla misurazione spaziale....

AIDM Ma è anche una questione di costi... in futuro potrebbe capitarvi di avere un cliente che dice: vorrei che mi progettaste qualcosa che si possa *attraversare*... magari lo stamperete in 3D...

LP/LZ Infatti la mostra-installazione Quadrature presso la galleria Divario prevede proprio qualcosa di simile [Fig.1 - Quadrature]: Palazzo Lancelotti, ... Agostino Tassi, il doppio loggiato... ne abbiamo rimodellato, sdoppiato a stampato l'immagine, così il disegno è diventa *attraversabile*... allora con questo metodo ci diverte il fatto che il *collage* diventa in scala 1:1, è attraversabile, è uno spazio.

AIDM Questa è già un'altra possibilità, non è forse anche questa una forma di *costruzione*, anche se è in forma di allestimento? Avete agito entro un volume esistente; se vi dicessero inventate voi lo spazio di partenza, essendo architetti,

sareste in grado di farlo... Ad esempio, se un cliente vi chiedesse: dato un prato verde sviluppate uno spazio tridimensionale. Come architetti sareste in grado di farlo!... rispetto ai collagisti puri...

LP/LZ Certo si tratterebbe di sviluppare in altro modo quello che facciamo già... di svilupparlo ulteriormente...

AIDM Io credo che ragionare attorno al vostro tipo di lavoro non significhi porsi il problema del fatto che operate in campo bidimensionale o tridimensionale. Operate nel campo della tecnica del *collage*, che non ha problemi di dimensioni, ma si pone l'obiettivo di smontare e rimontare... c'è alla base un'operazione di selezione, di conoscenza, che vi fa attivare un processo...

Avete iniziato manipolando alcuni dipinti... anche se i dipinti, che sono bidimensionali, a volte rappresentano realtà tridimensionali. Ma se aveste iniziato rimontando architetture tridimensionali in ambiente digitale avreste potuto stamparle in 3D o realizzare allestimenti in scala 1:1... Non toglierebbe nulla al ragionamento iniziale. Se vi chiedessero di fare delle miniature...

LP/LZ Le abbiamo già fatte [Fig. 2 - Souvenir from La Giudecca, Unfolding Pavillion]

AIDM i vostri mi sembra che si possano definire *assemblaggi*... non c'è un problema di scala o di materia... selezionate elementi che appartengono a momenti diversi della storia delle città e li riposizionate in un nuovo assetto... Mi chiedo e vi chiedo: tenendo conto del vostro punto fermo rispetto alle opere di valore storico... fareste operazioni analoghe con opere che non sono ritenute di valore storico? Ad esempio con le periferie? Forse lo avete già fatto...

LP/LZ Sì, lo abbiamo fatto...oltre che a Roma, in Toscana e a Santa Croce di Magliano, abbiamo anche vinto il Premio Antonio Giordano/Molise [Fig. 3 -An underrated Landscape; Fig. 4 - A rural landscape]

AIDM Quindi la chiave del vostro lavoro è smontare e rimontare...

LP/LZ Sì, assemblaggio... *collage*...

AIDM Non è una operazione nuova... se si pensa negli anni Settanta a *Collage City, Roma interrotta*... sono sicura che ci sono molte operazioni precedenti, nel passato... in musica esistono nel Settecento ... Da Ponte si trasferisce in America, a New York, e produce nuove opere smontando e rimontando opere di Mozart...

LP/LZ Sì... i *Capricci*... i collage tessili, ... orientali, ... ma anche l'arte futurista...

AIDM ... negli anni Trenta, Max Ernst... Pensi che il mezzo informatico avrà un ruolo positivo in questo tipo di pratica, aiuterà in modo decisivo la sua evoluzione?

LP/LZ Il mezzo informatico aumenta la facilità, ma avremmo saputo o potuto disegnare quello che facciamo anche 100 anni fa...

AIDM In fondo la vostra opera alla Loggia Aldobrandini è un *trompe l'oeil*. [Fig. 5 - Loggia Aldobrandini].

LP/LZ Sì, è esattamente un *trompe l'oeil*.... Quello che è diverso... è la scala... è un *trompe l'oeil* in scala 1:1. Ieri mattina, infatti, abbiamo visitato il refettorio a Trinità dei monti di Andrea Pozzo... meraviglioso... uno spazio solo disegnato. Di architettura c'è pochissimo. Ha un effetto illusorio incredibile. Ciò che cambia fra uno dei nostri lavori e uno dei lavori fatti in passato è sicuramente la scala, l'uso dei media, il collage non è cartaceo ma abbiamo usato anche dei supporti per fare souvenir.

AIDM L'idea del souvenir è interessante, perché un souvenir può anche essere una sorta di caricatura, cambia quasi i connotati all'opera, e si porta dietro il problema del cambiamento di scala, di materiale... per trasportare l'opera e portarla con se... quindi avvicina l'opera al fruitore... è un'operazione di alterazione, anche se la ricomponi in un insieme unitario. Quindi voi di ROBOCOOP attingete dalla storia, non produce nuove icone, aiutate quasi didascalicamente o pedagogicamente a far comprendere meglio (ai giovanissimi e ai profani), o secondo un punto di vista differente, opere storiche, moderne e contemporanee.

LP/LZ Però raccontiamo... Tutte le immagini sono riconducibili alla storia del monumento o del giardino in questo caso Villa Aldobrandini. Se si dovesse spiegare l'opera sarebbe più complicato. Produciamo un comunicato stampa sintetico che spiega il percorso e la finalità dell'opera.

AIDM Si tratta di un'operazione didascalica...

LP/LZ Filologica?

AIDM Direi più didascalica... perfino critica... un disegno critico... su base documentaria...

LP/LZ Comunque per il momento ci manteniamo su questo tipo di produzione, ma a me piacerebbe molto poter fare un'operazione come quelle di Pozzo, cioè avere l'incarico, ad esempio, di una abitazione in cui si possa lasciare sul muro bianco un intervento che alteri completamente la percezione di quello spazio.

AIDM Quanto è diversa questa operazione da quella dei graffitisti o dalla *street art*. Leggendo in internet sul vostro lavoro, qualcuno vi associa agli *street artists*. Sentite di appartenere a questa categoria...

LP/LZ Ho sbagliato a non dirlo inizialmente, ma credo che si possa dire che operiamo anche nell'area della *street art*... perché abbiamo installato le nostre opere



su supporti che sono quelli tipici della *street art*.

AIDM Però voi, essendo architetti, sapete utilizzare, concepire e manipolare uno spazio tridimensionale... che è una capacità che vi distingue dagli *street artists* puri...

LP/LZ Sì certo... però in parte lo siamo, come in parte non disegniamo per costruire...

AIDM Hai mai sentito parlare di *paper architecture* a proposito di Zaha Hadid?

LP/LZ No!

AIDM Se ne parlava nella seconda metà degli anni Novanta, quando io ero studentessa... Anche a Roma c'è una tradizione di disegno dell'architettura, del disegno *da architetti*... il GRAU, Francesco Cellini, Franz Prati, Franco Purini,... la cui cifra e missione intellettuale e specificamente legata al momento storico in cui emersero e furono giovani e che diversi loro allievi, nostalgicamente – e non tutti allo stesso livello – continuano a praticare. Ma il vostro lavoro mi fa venire più in mente un autore come Pietro Aschieri, grandissimo architetto attivo soprattutto durante gli anni Trenta e Quaranta, che disegnò molte scenografie per Cinecittà... Ho sempre pensato che anche Rodolfo Migliari (cromatica), che è stato al primo anno compagno di corso di mio fratello (classe 1980-81) trasferendo la sua attività dall'architettura al disegno digitale ed alla post produzione cinematografica (*La grande bellezza*), sia un architetto che ha deciso programmaticamente di dedicarsi all'unica vera industria attiva a Roma che è quella del cinema... Ne parlai qualche tempo fa a Piero Albinini... a proposito del fatto che dopo la generazione di Francesco Cellini sono rari i casi in cui gli architetti "disegnano". Recentemente architetti accademici come Orazio Carpenzano stanno tentando di rilanciare questa importante tradizione, coinvolgendo giovani allievi e colleghi maturi.

LP/LZ Questo discorso ci interessa moltissimo... difficile agganciare il mondo del cinema... da architetti.

Non so ancora se l'operazione che facciamo appartenga ad una categoria precisa,... Posso dire che ci interessa perseguire un esito di qualità, anche se nel nostro lavoro si possono trovare delle imperfezioni. Non siamo né filologi, né tecnici... Ma certo c'è una componente ludica... ci divertiamo, forse per questo si percepisce scioltezza, disinvoltura... nelle nostre elaborazioni.

CREDITS PHOTOS:

Quadrature – Divario - @ROBOCOOP oppure @ Studio Daido

Souvenir from La Giudecca - @ROBOCCOP oppure @ Atelier XYZ, Canaletto

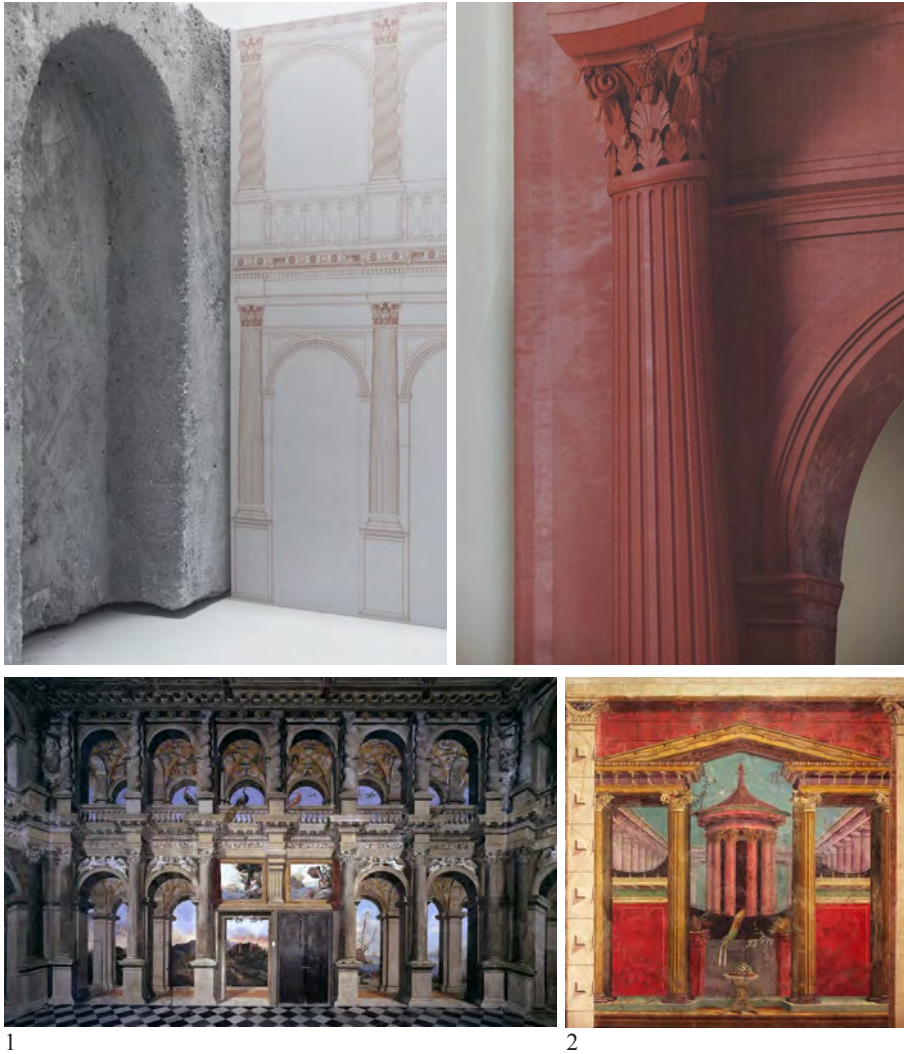
A rural landscape - @ ROBOCOOP

PAG- Molise - @ROBOCCOP

Loggia Aldobrandini - @ ROBOCOOP oppure @Elena Fortunati

Sala del Capriccio - @ROBOCOOP

Le didascalie delle immagini che seguono sono tratte dalle descrizioni utilizzate per le mostre e i cataloghi e sono a cura degli autori (ROBOCOOP).



[Fig. 1 - Quadrature] - ottobre 2020 - Galleria Divario, Roma

The installation, through the reproduction of an image digitally modeled and printed on a semi-perforated mesh network, recalls in its setting various architectural and pictorial references of the past such as the Sala dei Palafrenieri (1619-1621) of Palazzo Lancellotti (1) in Rome or of Villa Boscoreale (II century BC) on the slopes of Vesuvius (2).

The title of the *Quadrature* exhibition is inspired by Quadraturism, a pictorial genre born in the second half of the sixteenth century which consisted in the creation of quadratures, that is, of architectures painted on walls and ceilings within a rigorous perspective and illusionistic framework.





**[Fig. 2 - Souvenir from La Giudecca], Unfolding Pavilion 2018, (16th Venice Architecture Biennale)**

Dimensions and materials: Souvenir. 16 cm diameter sphere. Paper, plexiglass, glue, plastic, sandstone, wood, steel. Handmade collage. Mixed media.

Intentionally provocative, “Souvenir from La Giudecca” wants to underline the strict line between the consecration and the preservation of this architecture: from one point of view, the proposal rising up the Gino Valle’s social housing complex as a monumentum to discover and appreciate in our architectural heritage world, from the other one, it wants protecting and preserving his status inside the historic urban fabric of La Giudecca.





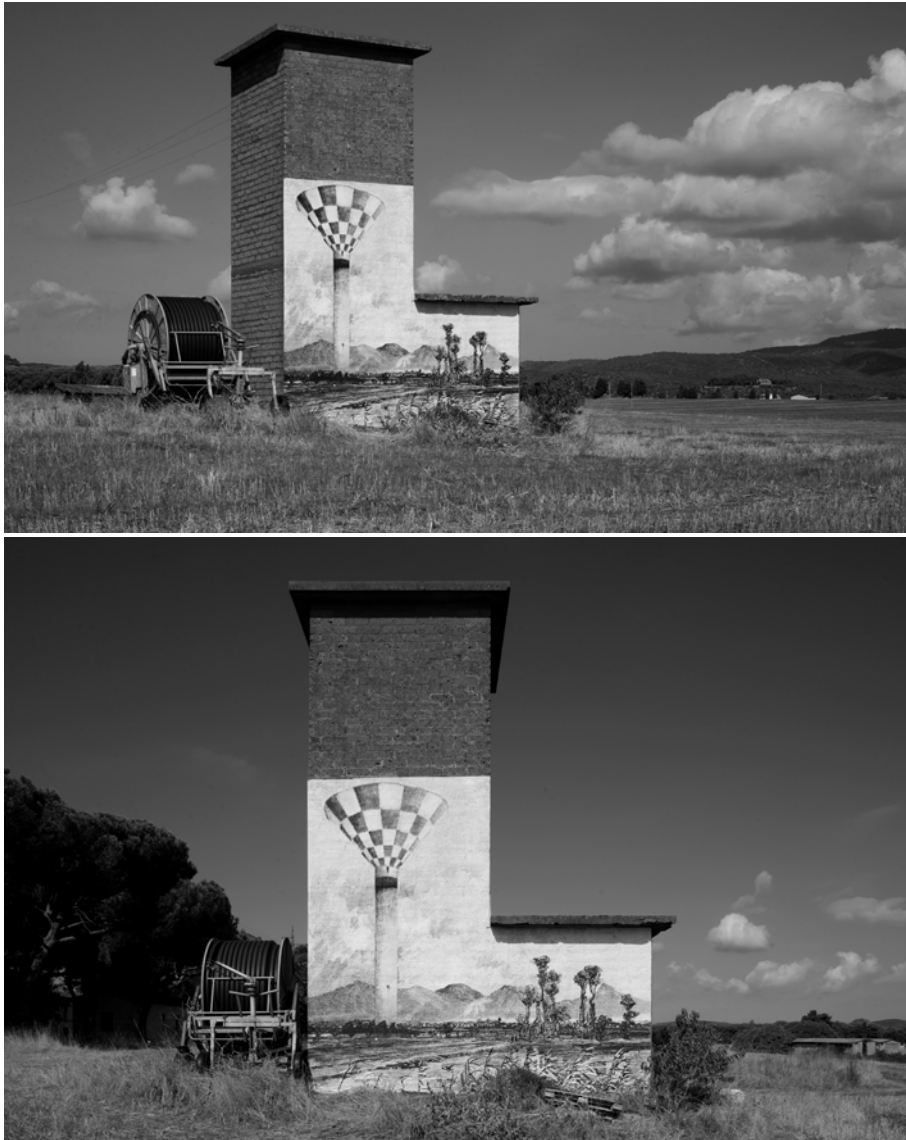
In 1971, Haus-Rucker-Co, an Austrian radical architectural collective, designed Palm Tree Island (1), a sort of oasis world where nature was preserved from the urban infrastructural context. This suggestion, reminding an idyllic space protected from the urban environment, kept form in a space spectacular sphere. The operation of including the urban landscape in a cliché is evidentially inverse for these case: in Haus-Rucker-Co case, it was aiming to conserve nature against urban growth, while in our proposal, the whole scenery will be forced and closed in a sort of cliché box. In fact, nowadays we are witnessing a devaluation of the urban landscape, in particular the Italian one: it is mostly underrated, hardly depicted and mainly forced in different kind of a stereotype, as souvenirs do. Left page: sources and elaborations; Right page: the final artwork.



**[Fig. 3 - An underrated Landscape | Paesaggio sottovalutato - Molise]**

ROBOCOOP: Commissioned walls for the 4th Edition of Premio Antonio Giordano 2017 (@premiogiordanoforstreetart). Interventions realized in a small borough of Molise, Santa Croce di Magliano: the main goal of these artwork series is to narrate about an anonymous and Molisan underrated urban landscape. A personal and reflexive research on architecture and landscape, that wants to hide itself on the walls of the urban area of Santa Croce di Magliano. Above: installation assembly and the final *street art* work, Below: final *street art* work.





[Fig. 4 - 'Rural Landmark' ] - Toscana, Maremma

ROBOCOOP: An hand-drawn collage based on an old engravings of the Maremma, grafting a satellite tower in Montalto di Castro, reproduced in a large scale on an abandoned rural warehouse.







**[Fig. 5. - Loggia Aldobrandini], ottobre 2020, Roma, Villa Aldobrandini**

ROBOCOOP: Temporary installation, Paper on wood panels, Rome, IT

The new site specific installation LOGGIA ALDOBRANDINI is a tribute to Villa Aldobrandini and its environment. This kind of revisited ephemeral superstructure suggests perspective spaces inspired by the architectural views of the Renaissance and the Baroque Roman period, but referring to modern architectural works, such as the blue building in Via Firenze. The human presence is barely present in this imaginary view: the mythological figures are



Bacchus and Arianna, from the homonymous painting by Tiziano. This was used to be part of the Aldobrandini collection, but now is located at the National Gallery in London. Left page: sources; Right page: the final installation.





**Other works by ROBOCOOP**

[1] Franco Albini, Franca Helg, La Rinascente, Piazza Fiume, Roma 1985; Veduta del Tempio delle Salute (Giovanni Battista Piranesi, 1773).

[2] Giovanni Battista Piranesi, Veduta interna della Basilica di S. Pietro in Vaticano vicino alla Tribuna, 1773; Pier Luigi Nervi, Palazzo dello Sport EUR, Roma, 1958-1960.



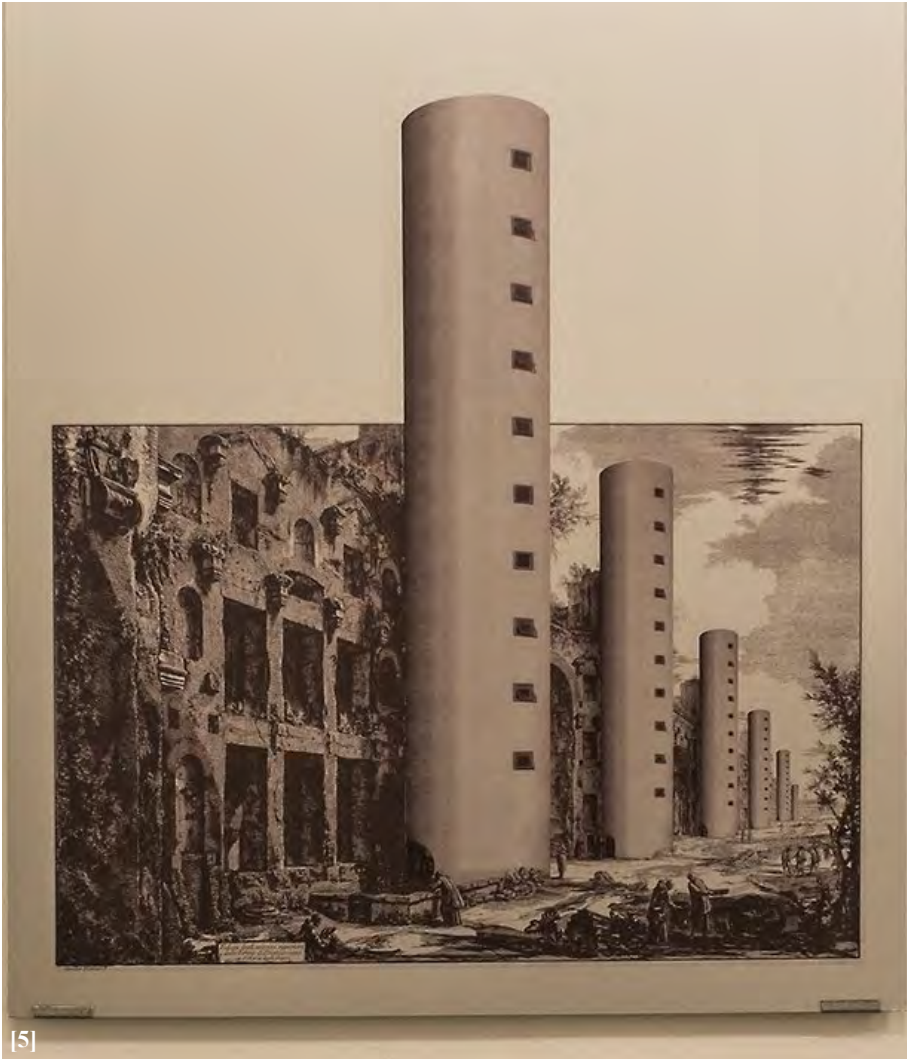
[3]

[3] Giovanni Battista Piranesi, Veduta dei resti delle Tempio della Pace, Fori imperiali, 1757. Saverio Busiri Vici, Edificio Pluriuso, Roma, 1972



**Other works by ROBOCOOP**

[4] Giovanni Battista Piranesi, Veduta del Ponte Mollo, 1778; Gaetano Minnucci, Centrale idroelettrica sul Tevere, 1950.



[5] Giovanni Battista Piranesi, Veduta degli avanzi delle Terme di Diocleziano, 1774; Lucio Passarelli et al, Quartiere di Vigne Nuove, 1971-79.





**Other works by ROBOCOOP**

CAPRICCIO 0 – Giovanni Paolo Panini (Italian, Piacenza 1691–1765 Rome), Modern Rome. Sala Palazzo Cavallerini Lazzaroni, Roma. Sala del Capriccio - 05/06/ 2019.

[6] Santa Maria Aracoeli. M. Ridolfi, L. Quaroni et al., Tiburtino, Roma, 1947.





CAPRICCIO 10 – Giovanni Paolo Panini (1691-1765) Campo Vaccino. Luigi Moretti, Augusto Muller, Silvano Zorzi, Nuova sede dell'ENPDEP, Roma 1964.

CAPRICCIO 3 – Hubert Robert, View of Ripetta 1766. Luigi Morandi, Parcheggio Viale Magna Grecia, Roma 1956.



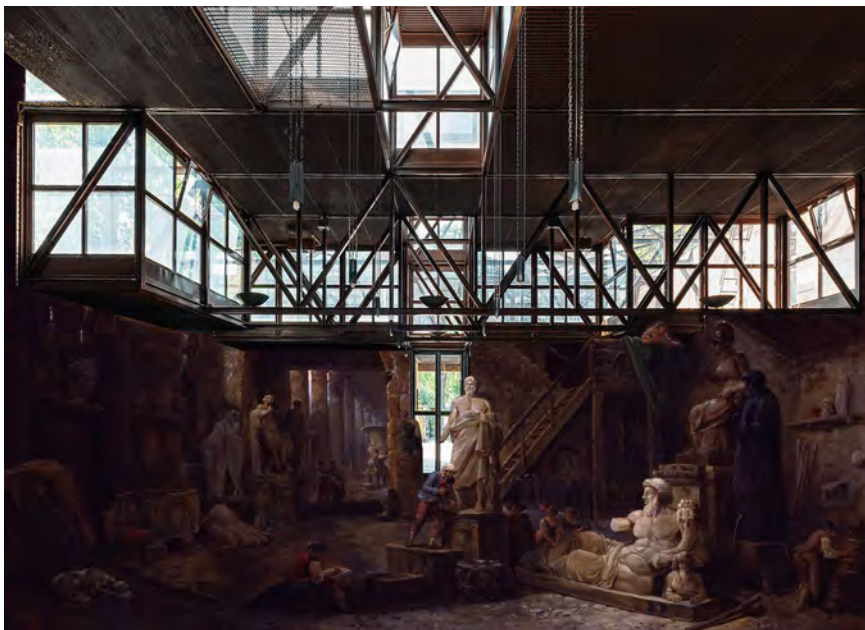
**Other works by ROBOCOOP**

[7] Hubert Robert, *Imaginary View of Rome with the Horse-Tamer of the Monte Cavallo and a Church*, 1786. Luigi Moretti, *Palazzina Girasole, Via Bruno Buozzi, Roma*, 1950.



[8] Hubert Robert, *Vista immaginaria di Roma con la Statua equestre di Marco Aurelio, la colonna di Traiano e un Tempio*, 1786.  
Venturino Ventura, *Edificio per Uffici*, Via F. Carrara, Roma 1971-76.





**Other works by ROBOCOOP**

[9] Hansen Tempio di Vesta, 1837. Pier Luigi Nervi, Palazzetto dello Sport, Roma, 1957.

[10] Hubert Robert, Studio of an Antiquities Restorer in Rome, 1783. Francesco Berarducci, Chiesa di San Valentino, Roma, 1985.