

SkyTide di e con Matteo Silverio

Episodio 2 di Ciacole contemporanee, Radio Ca' Foscari

Giulia e Ilaria prendono il bateo fino a Murano per fare due chiacchiere con Matteo Silverio, autore dell'opera SkyTide, che si può vedere all'entrata di Ca' Foscari.



Trascrizione episodio

Ilaria: Varcando la porta da terra di Ca' Foscari, ci si imbatte in un'opera un po' particolare, composta da una serie di cannule di vetro di varie altezze e colori. Osservandola più da vicino si nota che le cannule sono disposte sopra una mappa di Venezia. Si tratta dell'opera SkyTide, realizzata da Matteo Silverio sotto commissione di Science Gallery Venice. L'opera fa parte del progetto Acqua Granda. Acqua Granda è un archivio digitale che raccoglie le testimonianze fotografiche, video e audio della notte del 9 novembre 2019, quando Venezia è stata colpita da un'acqua alta straordinaria che ha segnato la città nei mesi a venire.

Giulia: In un caldo pomeriggio di agosto, io e Ilaria e Veronica abbiamo preso il vaporetto per Murano per fare due chiacchiere con l'ideatore dell'opera, Matteo Silverio. Sentiamolo raccontarci la gestazione dell'opera.

Matteo Silverio: SkyTide era un progetto che mi è stato proposto. Io sono stato un design leader di Science Gallery per qualche anno. Il team mi chiede di creare una specie di "gate". Voi sapete che il progetto Acqua Granda è un progetto molto ampio, c'era questo grande database sul sito internet, però ad un certo punto questo mondo digitale doveva in un certo senso entrare in contatto con la città e col mondo reale. Decidono di fare otto gate, cioè in otto istituzioni e fondazioni a Venezia inizialmente volevano mettere una specie di post, che in un certo senso catturasse le persone e promuovesse questo database online. Io ho vissuto l'acqua alta, cioè io vivo a Venezia quindi mi ricordo bene il tutto, e dico "beh, forse il post era un po' riduttivo". Poi maggior ragione perché mi ha detto "eh, facciamo un post, o magari potremmo fare qualcosa con il vetro". Allora lì comincio a pensare, mi documento, vado a curiosare in quello che è il database, cioè quello che è l'enorme Google Drive con tutto il materiale che stavano raggruppando, e ho trovato questo. Cioè immagini, video, c'erano tutte le conversazioni WhatsApp, i vari video... Uno dei partner del progetto era il CNR. Voi sapete che Venezia è una delle città con più telecamere per metro quadrato al mondo? E ci sono anche tantissimi sensori. E quindi io mi son ritrovato davanti tantissimi excel, dati, numeri, che in maniera molto precisa monitorano la città e hanno monitorato quella notte: vento, direzione del vento, potenza del vento, l'altezza dell'acqua, perché l'acqua non è costante.

G.: Ila, ma tu che sei una studentessa di Environmental Humanities e quindi sei esperta di questo settore, mi dice che cos'è il CNR?

I.: Ma certo! Il CNR è il Centro Nazionale delle Ricerche e si occupa quindi di realizzare progetti di ricerca scientifica in vari settori della conoscenza, e di far sì che i risultati siano applicati per favorire lo sviluppo del paese. Quello di cui ci parla Matteo è il CNR ISMAR, cioè l'Istituto di Scienze Marine, che ha la sua sede principale proprio Venezia. Uno dei suoi

compiti principali è il monitoraggio delle variabilità climatiche e dei comportamenti chimici, fisici e biologici delle acque, per la valutazione dei rischi ambientali.

G.: L'elemento che ha permesso la fusione dei dati emotivi, forniti da Science Gallery, con i dati oggettivi del CNR è stata di fatto l'esperienza personale vissuta da Matteo e le persone a lui vicino, in quanto tutti i cittadini veneziani.

M. S.: Il tema era questo, da una parte non avevamo un database molto emotivo, fatto di emozioni, di chat, di video, e dall'altra dati, cioè una delle cose più asciutte se vogliamo della storia: numeri, cioè, dicono tutto e non dicono niente. Sono due facce della stessa medaglia, perché alla fine descrivono la cosa in maniera completamente opposta, e qui appunto l'idea di mettere un ponte tra le due cose, rendere i dati emotivi, che poi alla fine quello che mi interessava è usare la scienza. Io che ho vissuto l'Acqua Granda perché vivevo qui, mi ricordo di quella notte. Io vivo a Venezia, vivo a Sant'Alvise. Ma quella notte poi alla fine non l'ho vissuta tanto male. Io sono di Chioggia, sono cresciuto in una casa che praticamente ha a destra il mare a sinistra la laguna. Mio padre era in ansia perché avevano fatto dei lavori, hanno alzato la casa tantissimo, ma il vicino di casa non l'aveva alzata, e quindi praticamente il muro del vicino di casa sudava l'acqua ed entrava dentro la nostra, e quindi mio padre era in disperazione perché non se l'aspettava. Mariano, che è lo zio della Marta, che è come se fosse mio zio, lui invece era nel negozio della sua compagna e stavano buttando via acqua - loro ce l'hanno accanto a Ca' Tron per intenderci, molto basso - ed un certo punto hanno detto "Sai che c'è? Vai" e vai acqua, perché non ce la facevano. Cioè, era una lotta impari, era così alta l'acqua che alla fine hanno detto "Vabbè, amen, vai" e sono tornati a casa. Però io ero tranquillo! Io l'acqua la vedevo da casa, dalla mia finestra, la vedevo lì lontana, tranquilla. Ma perché questo? Perché Venezia non è piatta, perché ha un'escursione altimetrica di circa due metri. Due metri non sono tanti in termini assoluti, ma proiettati su una città che vive letteralmente sul pelo dell'acqua sono tantissimi e fanno la discriminazione. Allora da lì ho detto "Bene, abbiamo trovato la chiave per lavorare con i dati" perché l'emozione dell'Acqua Granda, per quanto forte, è stata vissuta in maniera diversa da tutti e il coefficiente di moltiplicazione, se vogliamo, era proprio l'altimetria.

I.: È stato interessante anche capire come nel concreto Matteo Silverio è riuscito ad ottenere le altezze delle varie cannule.

M. S.: L'altimetria io l'ho trovata in maniera un po' rocambolesca: come dicevo prima grazie a Ramses, che è un progetto che è stato fatto dal comune di Venezia. E questa qua è Venezia! Le parti scure sono le parti più basse di Venezia - spiccano San Marco e Rialto - e le azzurre sono invece le parti più alte, quindi quelle che risentono meno l'acqua alta. Da qui che cosa ho fatto? Ho discretizzato Venezia. Discretizzare vuol dire portare un numero potenzialmente infinito in una serie finita. L'ho fatto utilizzando un algoritmo: io lavoro molto con la modellazione 3D, partendo da dei dati, o comunque da delle basi solide se vogliamo, e tramite lo sviluppo di algoritmi, di piccoli programmi informatici, riesco poi ad ottenere delle cose. Che cosa è stato fatto? È stata divisa Venezia in piccoli settori, e in ogni settore è stato analizzato il colore; a questo è stato dato associato un numero, che era un po' la mediana. Il numero non poteva essere colorato, essenzialmente era una scala che andava dal più basso al più alto, cioè dal bianco al nero, partendo da questo diagramma ho messo il picco dell'acqua alta. Il passo successivo è stato quello di prendere le parti sott'acqua e di misurare la profondità dell'acqua in ogni parte, e poi ribaltarle. Tutto questo è stato fatto in maniera abbastanza precisa, cioè Venezia è stata messa in scala 1 a 10.000, una scala urbana, la z ovvero l'altezza dell'acqua è 1 a 50, quindi è una nonuniform map, una mappa che non ha l'XYZ rappresentati in maniera uniforme.

I.: Le cannule sono fatte di vetro di Murano. La scelta di Matteo Ovviamente non è casuale: il vetro di Murano infatti è uno dei simboli dell'artigianato veneziano, che qui Matteo Silverio

applica in maniera meno convenzionale. Lui stesso ci ha spiegato come, passo passo.

M. S.: All'inizio avevano detto "usa il vetro, si potrebbe usare il vetro" e non hanno detto un sordo, quindi l'idea "Okay, io devo dare una Z, devo dare una terza dimensione, e la do con il vetro. Come? Uso le canne". È un semilavorato, è abbastanza semplice da lavorare, le canne si possono tagliare facilmente, le canne sono state tagliate una ad una. Sono 6800 che poi sono state - a mano, come vedi - lisciate tutte e le punte sono state smussate per una questione di sicurezza voglio dire, non serve che ve lo dica. Venezia è stata divisa in elementi. La base, che è una cosa che voi non vedete, perché poi alla fine Venezia è stata ricoperta con un pezzo di acciaio lucido, la parte sotto è un PLA, quindi è una bioplastica essenzialmente stampata in 3D. E questa è un bioplastica, quindi non è base petrolio ma deriva dagli amidi di mais, e la caratteristica essenzialmente sono questi fori che voi vedete, che sono conici, perché? Perché tutte le canne non hanno il diametro uguale. Anche se vengono vendute come canne da 5 millimetri hanno una tolleranza di un millimetro e mezzo, due, in più o in meno: giustamente se i fori fossero stati cilindrici certe sarebbero entrate, certe sarebbero entrate ma sarebbero state molto ballerine, altre non sarebbero entrate, allora li abbiamo fatti tutti conici. Dopodiché con tanta, tanta, tanta, tanta, tanta pazienza poi abbiamo cominciato a montarle.

G.: Arrivati a questo punto abbiamo capito che Matteo utilizza moltissimi stimoli nel suo lavoro: dall'arte alla data science, passando per l'artigianato e le stampanti 3D. Da dove nasce questa commissione?

M. S.: Allora, io sono un architetto di formazione. Sono iscritto all'ordine degli architetti dal 2011, sono ancora iscritto all'ordine, non faccio progetti di architettura vera e propria da molto, molto tempo, da sei anni. Per quattro anni ho fatto proprio l'architetto, quello con la matita qua per intenderci. Credo di essere un tipo preciso dalla nascita, mio padre, su questo potremo scrivere davvero enciclopedie, su quanto rompesse le scatole! E quindi forse è un problema di famiglia. Detto questo, gradualmente mentre lavoravo, ho sentito che c'era qualcosa che mancava. Io ho un diploma in elettronica, ma al momento di entrare all'università o comunque di frequentare l'università volevo lavorare nel mondo dell'edilizia, che mi è sempre piaciuto. Ho scoperto poi che quello che mi piaceva non era l'edilizia in sé ma la parte manuale, cioè l'artigiano che poi lavorava, ed è quello che poi mi ha chiuso il cerchio. Dopo quattro anni ho fatto un corso a Barcellona, ho fatto un Master in Advanced Architecture, e ho approfondito molte tematiche che hanno a che fare con la fabbricazione digitale, banalmente le stampanti 3D e un certo tipo di modellazione 3D, da lì ho fatto un anno a Torino come project manager, poi sono tornato a Venezia. Ho cominciato a lavorare e cercando di applicare quello che avevo imparato, io adesso insegno a Venezia qui allo IUAV all'interno di un master in architettura digitale, parlo di stampa 3D.

I.: Sai Giulia, passando il tempo con Matteo mi sono resa conto che ciò che ritengo interessante del suo lavoro sono i valori che riesce a trasmettere con le sue opere, che sono frutto di un ragionamento che parte da uno spazio apparentemente lontano da quello artistico. Infatti lui si occupa molto di sostenibilità e riutilizzo dei materiali anche in funzione delle generazioni future.

G.: Ila, ma tu non trovi che queste tematiche facciano fatica a entrare nelle persone perché si trattano sempre con un tono molto serio? Invece entrando nello studio di Matteo la sensazione è completamente diversa. Sembra un laboratorio fantascientifico nel quale entrano dei pezzi di vetro di scarto e ne escono polveri, che poi diventano oggetti di design passando per macchinari 3D, tutte cose che ha creato lui insieme ai suoi collaboratori.

M. S.: Questi sono per me temi molto cari, perché ci credo. Io ho un bambino che adesso ha 3 anni e spero che mio figlio possa vivere in un pianeta vivibile, no? E quindi devo fare il mio, il piccolo, ognuno deve fare qualcosa per contribuire. Gli oceani sono fatti di tante

piccole gocce, per cui tutti facessero una piccola cosa avremo un oceano d'acqua. Lavorando a Murano mi sono accorto che il vetro che loro utilizzano, che loro processano, è potenziamento riciclabile ma non può rientrare all'interno del circuito COREVE. Il COREVE è l'ente che gestisce essenzialmente il riciclo del vetro. È un rifiuto speciale, come tale va trattato, il problema è che gli scarti di produzione sono altissimi: mediamente il 50% del vetro processato a Murano viene buttato via. Nella migliore delle ipotesi viene preso e viene praticamente triturato e fatto sabbie inerte. Il problema è che questo processo viene fatto a Torino! È vero che poi lo utilizzi, ma l'impatto anche in termini di emissione CO2 è terribile. Quello che ho cercato di fare appunto di capire come le altre tecnologie potessero sfruttare questo scarto per dargli un nuovo valore, di fatto volevo creare una nuova catena del valore per questi scarti. Quello a cui sono arrivato dopo qualche sperimentazione è un pongo, una specie di pongo. Cioè io trasformo il vetro di scarto in un pongo malleabile. Il punto di partenza è anche là un'intuizione abbastanza semplice: vivendo di fronte al mare ho passato molto del mio tempo in spiaggia. I castelli come si fanno? Con la sabbia e l'acqua. Quando la sabbia viene idratata, quindi ci metti dell'acqua, diventa un po' plastica, si può malleare. L'argilla è questo, è una sabbia molto, molto, molto, molto sottile che diventa praticamente molto malleabile, riesce anche a sostenersi. Non era così semplice nella traduzione, però alla fine siamo arrivati ad un pongo. Siamo perché alla fine lo faccio io, cioè sono io, ma io mi faccio aiutare da due, tre persone.

I.: Come ultima domanda siamo andati un po' più sul personale. Con Matteo io e Giulia condividiamo il fatto di vivere in una città che non è la nostra di origine, e che per di più è un'isola.

G.: Sì, in effetti qua a Venezia abbiamo un po' visto che gli isolani hanno un senso di appartenenza molto diverso rispetto ad altri contesti. Sono particolarmente legati, e direi quasi gelosi, del proprio territorio. Gli abbiamo quindi chiesto come è stato per lui inserirsi a Murano.

M. S.: Allora, io ho cominciato a lavorare qua sei anni fa, più o meno. Ero un bambino! Ero un bambino non di Murano, e volevo ragionare col vetro, quindi mi guardavano un po' brutto. Quando io ho fatto questo progetto inizialmente mi han detto "vabbè, fai, tanto comunque non verrà fuori niente". Io avevo proposto di fare una partnership con una vetreria, la quale mi ha detto "lascia stare". Vedono la cosa in maniera un po' strana. Per loro le nuove tecnologie sono un problema, perché hanno questa percezione per cui le macchine ci uccideranno tutti. Su 'sto progetto specifico sono molto felici che io porti via lo scarto, cioè mi fanno la cassetta, adesso dividono loro per colore, però la percepiscono ancora come un gioco. Però poi comunque di fatto facciamo cose diverse per i target diversi. Quelle sono cose che loro non sanno fare! E quindi poi ti vengono qua e ti dicono "Oh Matteo, mi hanno detto che stampi il vetro e fai robe precise, mi stamperesti una data?". Ora per me dal punto di vista economico una data è solo una perdita di tempo, però se questa mi serve a - di nuovo - avere un piccolo spazio qui dentro, all'interno dell'isola, e legittimarmi, va benissimo stampare la data e il nome del morto. Personalizzare il vetro non è semplice, o lo fai a mano e viene tutto impreciso, quindi cento pezzi e cento pezzi diversi, o devi usare stampi o comunque soluzioni molto, molto costose. Quindi quello che offro qui è trasferimento tecnologico.

I.: Ma quindi Giulia, tu hai capito che cosa fa Matteo Silverio?

G.: Boh, secondo me non l'ha capito neanche lui! Vabbè, questa è la spiegazione che ci ha dato lui...

M. S.: Io non mi presento né come artista, né come designer, né come architetto. Io sono un professionista che vive nel ventunesimo secolo, come probabilmente dovrebbero

vivere anche gli altri. A me piace chiamarmi e definirmi un contaminatore, che dopo la pandemia non è proprio il massimo, no? Però io vado contaminare vari ambiti dell'artigianato con nuove tecnologie, e la scienza con l'arte. A me piace prendere una parte di una cosa e portarla da un'altra parte.

G.: Grazie Matteo Silverio per le ciacole scambiate! Vi ricordiamo che per vedere quest'opera non serve andare fino a Murano, ma basta venire in sede centrale, dove ogni sabato vi aspettano le nostre preparatissime guide dalle 10:00 alle 13:00.

I.: E noi vi salutiamo e ci sentiamo presto per altre Ciacole contemporanee. Ciao!

G.: Ciao!