

massimo gasperini

arch CUBE



ESPERIENZE DI PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA ASSISTITA

Firenze University Press



massimo gasperini

arch CUBE



ESPERIENZE DI PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA ASSISTITA

arch CUBE

massimo gasperini

ESPERIENZE DI PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA ASSISTITA

Firenze University Press

2006

Arch Cube : esperienze di progettazione architettonica assistita /
Massimo Gasperini. - Firenze : Firenze university press, 2006.
<http://digital.casalini.it/888453402X>
Stampa a richiesta disponibile su <http://epress.unifi.it>

ISBN-10: 88-8453-402-X (online)
ISBN-13: 978-88-8453-402-6 (online)
ISBN-10: 88-8453-403-8 (print)
ISBN-13: 978-88-8453-403-3 (print)

729 (ed. 20)
Progettazione architettonica

© 2006 Firenze University Press

Università degli Studi di Firenze
Firenze University Press
Borgo Albizi 28, 50122 Firenze, Italy
<http://epress.unifi.it/>

Printed in Italy

Progetto grafico e impaginazione a cura di Massimo Gasperini



Il cubo «magico» di Rubick serve da metafora per esprimere la molteplicità delle combinazioni che conducono ad una risoluzione del dilemma progettuale che, nel nostro caso, differentemente dal gioco creato dal matematico ungherese, non può essere univoca. Possiamo dunque ammettere un'infinità di combinazioni così come una diversità di approcci al problema, ma dobbiamo escludere la certezza e l'unicità del risultato.

r i n g r a z i a m e n t i

Questo lavoro è il risultato del mio primo anno di insegnamento alla Facoltà di Architettura Fiorentina. Un'occasione per sviluppare un tema di ricerca assai stimolante quanto arduo e pieno di insidie ma che, grazie alla dedizione di numerosi studenti, ha restituito spunti interessanti di riflessione sul progetto di architettura e sulla sua rappresentazione.

La mia gratitudine va proprio a questi giovani del Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura, per il lavoro svolto assieme, per la loro costante collaborazione ed interesse.

Per ragioni evidenti di spazio si è rivelata necessaria una selezione significativa dei loro progetti.

Gli spunti progettuali e le tavole che corredano il testo di questo libro sono il frutto del nostro comune lavoro.

Un ringraziamento particolare va inoltre al Prof. Alberto Breschi, Direttore del Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, per la fiducia accordatami, al Prof. Gianni Cavallina e all'Arch Roberto Pasqualetti per i loro preziosi consigli, e agli amici Alessandro Diddi e Andrea Cipolli per aver curato l'animazione in computergrafica che riassume i concetti fondamentali dell'esercitazione svolta.

Gli studenti iscritti nell'A.A 2004-05 al Corso di Progettazione Architettonica Assistita sono:

SARA ALBRIZZI (Studio per architetto) - FRANCESCO ANGELI (Abitazione per un artista) - DARIO ARNONE (Spazio espositivo per arte contemporanea) - SIMONE AZARA (Appartamento per musicista) - ALESSANDRO BARTOCCI (Casa del filosofo) - MATTEO BATISTINI (Una casa per me) - MARCO BECUCCI (La chiesa) - FEDERICA BELLANDI (Bar caffetteria) - ALESSANDRO BERTELLONI (Pub) - MATTEO BIAGI (Casa del Cubista) - LETIZIA BINI (Spazio multimediale) - GIANLUCA BONACCHI (Casa dell'Archeologo) - PAOLA BRUNAMONTI (Studio fotografico) - ALESSANDRO CAMBI (L'architettura delle terme) - VITTORIA CANTINI (Casa-Studio) - MARTINA CASERIO (Casa per single) - ELEONORA CAUDAI (Winston smith's house: la casa filtro) - FRANCESCA CIARINI (Residenza per un viaggiatore) - MAYA CAMILLA CIMATTI (Abitazione Modulare per una compagnia itinerante di artisti) - ALESSANDRA CONTI (Biblioteca) - MORENA CORRADO (Sala espositiva) - SILVIA D'ARDES (Spazio espositivo) - ARIANNA DE GEORGIO (Pub) - STEFANIA DELLA SCIUCCA (Libreria) - STEFANIA DI DENTE (Casa per pittrice) - MARIA LAURA DI FRANCESCO (Spazio espositivo) - TOMMASO DONATI (Spazio meditativo: il sogno di Tartini) - ANDREA FARNELLI (Spazio espositivo e multimediale) - BIAGIO FERILLI (Casa studio per un artista) - FRANCESCO FIORI (Atelier per artista) - RAUL FORSONI (The Wall) - MARCO EMANUEL FRANCUCCI (Laboratorio della luce e laboratorio dell'ombra) - CLAUDIO GRANATO (Spazio tecnologico-ricreativo per bambini) - EFTICHA KOTSARELI (Osservatorio per un ricercatore di astrofisica) - ALESSIA LANZINI (Casa per il filosofo) - MATTEO LAZZERI (Casa per il commercialista) - ALESSANDRO LIASKOVITIS (Centro benessere) - FRANCESCO MAFFEI (Casa per pianista) - CECILIA MAGNI (Piazza con edicola) - LUCIA VALENTINA MALTA (Oxygen Bar) - CHIARA MANCINI (Casa per fotografo) - ELISA MANCINI (Casa per musicista percussionista) - VALENTINA MANETTI (Riparo anti-vento) - ELENA MARCUCCI (Casa per ballerina) - BENEDETTA MORI (Loft privato) - ALESSANDRO MARTALO' (Casa per un collezionista d'arte) - CLIO MAZZI (Casa per scrittore) - ALESSIA MENCARONI (Architettura «Feng Shui») - SERENA MONDOVECCHIO (Studio personale di architettura) - BENEDETTA MORI (Loft privato) - STEFANIA NATARELLI (Casa per un musicista) - CHRISTIAN OLIMPIERI (Casa per giocatore di baseball) - PAGLIAI CARLO (Casa per vacanze) - MARTINA PEDALINO (Casa per la ballerina) - DARIO PEDRABISSI (La piazza effimera) - DAVIDE PESCARI (L'Eremo) - AGNESE PETRONE (Casa per il fotografo) - MARCO PETTINI (Casa unifamiliare) - ANDREA PITTORE (Casa per fotografo) - LORENZA POLO (Abitazione/studio) - FEDERICA QUINTAVALLE (Abitazione monofamiliare) - ANNACARMEN QUINTO (Uno studio per architetti e ingegneri) - CHIARA RICCI (Casa dell'architetto) - MARTA ROMBOLI (Casa per velista) - IORGOS ROMANO (Casa per architetto) - LORENZO ROSSI (Casa per il giornalista) - SARA SANTINI (Casa per un fotografo) - ANDREA SERRERI (Cinema + sala proiezioni) - HIRSA SHOHADAI (Casa per un astrologo) - GIACOMO TADDEINI (Pensilina plurifunzionale) - MARIANNA TIRINNANZI (Una casa per lo scrittore) - VERONICA TROPIANO (Abitazione per un Hacker informatico) - MISAKO TSUJII (Casa studio per un architetto) - ROBERTO VINANTE (Edificio per single) - FABIO VIRDIS (Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico) - VALERIA VITIGLI (Casa per un pittore).

T	Il disegno di un villaggio metropolitano. Di Alberto Breschi	006
X	Premessa al programma progettuale	008
T	Le tipologie e la committenza	009
	Il disegno come modello informatico per l'architettura	013
	La costruzione del villaggio	015
	Note	019
	Bibliografia	020
	Progetti	025
s	<i>III O: Spazio per l'arte contemporanea</i>	026
	<i>Spazio per un hacker</i>	028
	<i>La «caffetteria»</i>	030
t	<i>Cineframe</i>	032
	<i>L'architettura delle terme</i>	034
c	<i>«1984»: la casa filtro</i>	036
	<i>Casa del viaggiatore</i>	038
	<i>Il gioco delle parti</i>	040
e	<i>Laboratorio della luce e laboratorio dell'ombra</i>	042
	<i>Pensilina per velocipedi e urinatori pubblici</i>	044
	<i>Il luogo dell'abitare dello scrittore</i>	046
i	<i>Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico</i>	048
	<i>Somnium Tartini</i>	050
	<i>Studio di Astrofisica</i>	052
o	<i>Face care - shop - lounge</i>	054
	<i>Oxygen - bar</i>	056
r	<i>Parco «Fensh Shui»</i>	058
	<i>Asilo nido</i>	060
P	<i>Spazio sensoriale e espositivo</i>	062
	<i>Riparo anti-vento</i>	064
	<i>Centro tecnologico per l'infanzia</i>	066
	<i>The wall</i>	068
	<i>La chiesa</i>	070
X	<i>La casa «base»</i>	072
	<i>Casa per «single»</i>	074
X	<i>Spazio espositivo</i>	076
	<i>Casa del Filosofo</i>	078
X	<i>Casa per pianista</i>	080
	<i>L'èremos</i>	082
X	<i>Piazza effimera</i>	084
	Regesto dei progetti	087
	La città virtuale	103

IL DISEGNO DI UN VILLAGGIO METROPOLITANO

Il corso di «*progettazione architettonica assistita*» del prof. Massimo Gasperini si inquadra perfettamente nel percorso formativo che il nuovo corso di laurea in Scienze dell'architettura ha inteso promuovere nella Facoltà di Architettura di Firenze.

In particolare il corso, i cui risultati sono stati raccolti in questo testo, ha indagato e sperimentato alcuni aspetti innovativi della didattica del Disegno che è senza dubbio un insegnamento centrale nel nuovo corso di studi.

A Firenze il Disegno ha sempre avuto, per tradizione, un'importanza del tutto speciale.

Personalmente ricordo ancora con affetto e con rinnovato interesse, tutte le volte che ho occasione di parlarne con colleghi e studenti, i corsi di Disegno dal Vero del prof. Maggiore e, ancor più, quelli di Visual Design di Leonardo Ricci e di Disegno di Leonardo Savioli a cui ai primi anni '70, mi fu offerto di collaborare e a cui profusi il mio entusiasmo come addetto alle esercitazioni.

Da strumento di indagine e conoscenza ebbi modo di esplorare nel disegno le possibilità propositive e di sperimentazione di nuovi linguaggi attraverso la contaminazione con esperienze artistiche dall'informale segnico alla pop art.

Il disegno andava così arricchendosi di tecniche restitutive straordinarie: al tradizionale disegno a mano libera e geometrico si aggiungevano, a volte sovrapponendosi e più spesso integrandosi, il collage, la grafica pubblicitaria, la fotografia e altri ancora. Oggi la nuova frontiera è totalmente rappresentata dalle strumentazioni informatiche e da programmi di elaborazione molto complessi che in fondo inglobano tutte le tecniche precedenti e ne propongono di nuove, divenendo per l'architetto il principale e ineguagliabile strumento per potenzialità restitutiva ed espressiva.

L'esperienza condotta con grande passione da Massimo Gasperini si inquadra in questa tradizione ed ha il merito di impegnare i giovani allievi non solo nell'apprendimento e nella sperimentazione dei più aggiornati programmi di grafica computerizzata (C.A.D., PHOTOSHOP, 3D STUDIO MAX, ..) ma, soprattutto, ed in questo sta l'originalità dell'insegnamento universitario, di approfondire e sviluppare questa nuova e formidabile tecnica di espressione in stretta relazione ad un'esperienza di progettazione.

Si viene così a realizzare quel connubio disegno-progetto che ritengo sia il modo più efficace per collocare l'esperienza e l'importanza del disegno nel percorso formativo dell'architetto: non un disegno fine a se stesso, autoreferenziale o compiacente di estetismi ormai desueti, quanto piuttosto strumento formidabile e irrinunciabile di indagine e di trasmissione di un pensiero progettuale.

L'esercitazione progettuale che Gasperini ha indicato ai suoi allievi è un tema apparentemente semplice, non banale, assolutamente alieno da ogni codificazione e imposizione manualistica e normativa, un tema comunque attuale e vicino alla cultura e alla sensibilità giovanile: la dimensione metropolitana, ovvero lo scenario che la nuova generazione ha assunto come territorio della propria rappresentazione

La 'metropoli' è nell'immaginario giovanile, un 'luogo' che travalica i confini fisici del proprio contesto

geografico e che esprime affinità e assonanze internazionali. In questa dimensione caotica e contraddittoria, la trasgressione sembra essere la norma, ma è proprio per la necessità di elaborare una sorta di 'mentalità della sopravvivenza' che si avverte l'esigenza di una capacità espressiva di creatività propositiva profondamente radicate nel reale, anche o perfino quando il reale è l'indifferenziato e caotico mondo della 'periferia' con le sue contraddizioni, i luoghi irrisolti di memorie urbane e le dinamiche impetuose di una società che sta avviandosi verso il nuovo millennio. In questa prospettiva sembra determinante l'acquisizione di quella sensibilità e capacità di manipolare i materiali conoscitivi del quotidiano per riprodurli, mutati e «sublimati» in materiali progettuali, in soluzioni d'uso e di forma diverse dalla prassi corrente, dalla codificazione e conservazione.

Nelle proposte di gran parte di questi giovani allievi ritroviamo, più che progetti, 'ipotesi di spazio' che non descrivono un ambiente architettonico definito ed unitario, piuttosto lo suggeriscono.

Essi prendono atto della realtà in cui viviamo, dei desideri di una nuova generazione che vive le contraddizioni della città senza frustrazioni e senza illusioni. Lontani da utopie eccessive i loro progetti testimoniano il potenziale di mutamento disponibile nell'orizzonte dell'ambiente metropolitano senza far uso di «monumenti» o anacronistici miti di armonia, chiarezza e unità.

L'operazione che si compie sul cubo dato come archetipo potenziale è una de-costruzione che distrugge la «scatola» architettonica tradizionale. Ritroviamo linee curve e spezzate, diagonali e superfici inclinate che hanno lo scopo di straniare e attirare lo spettatore e fanno prevalere, più che la comprensione univoca, il mistero e la metafora.

Progetti che hanno la stessa sostanza dei sogni, come si conviene ai giovani architetti.

Prof. Arch Alberto Breschi

Direttore del Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura - Università degli Studi di Firenze

«... soltanto se siamo capaci di abitare
possiamo costruire ...»

Martin Heidegger

PREMESSA AL PROGRAMMA PROGETTUALE

Questa pubblicazione presenta i risultati di una esperienza progettuale, ancora in fase di svolgimento, condotta nel contesto del Corso di «Progettazione Architettonica Assistita» della Facoltà di Architettura di Firenze, insegnamento interno al Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura.

Lo scopo fondamentale di questa esercitazione è coinvolgere gli studenti, ormai giunti al terzo ed ultimo anno del corso di Laurea, ad una progettazione partecipata da svolgere in un unico gruppo, equivalente al numero complessivo degli iscritti. Tale intento può essere raggiunto mediante l'assegnazione di un tema individuale dove ciascun allievo si dovrà misurare nella creazione di un piccolo edificio di dimensioni prefissate; una vera e propria esperienza didattica basata sulla progettazione dello spazio primario.

Giungere alla realizzazione di un insieme di architetture accuratamente studiate nelle loro valenze formali, compositive, materiche, e tecnologico-strutturali, attraverso una progettazione coordinata dal docente, conduce alla creazione di una sorta di installazione collettiva assai vicina ad una trama urbana che, per semplicità, sarà assimilata ad uno schema geometrico elementare, vero e proprio «Masterplan» virtuale da intendersi come contenitore/ordinatore di progetti.

Un approccio metodologico incentrato sulla collaborazione di gruppo e sulla conoscenza costante e continua dell'intero andamento del

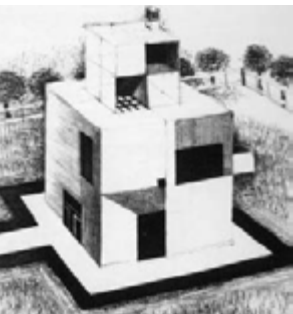
lavoro, facilita lo studente al confronto reciproco e conseguentemente ad un tipo di atteggiamento partecipativo che sicuramente lo avvicinerà maggiormente alla realtà professionale. L'esercitazione, condotta singolarmente da ciascuno allievo, consiste nella progettazione di una architettura, di dimensioni prefissate, determinato sulla base su di un tema libero.

Il tema da proporre dovrà destinarsi ad un'unica persona o alla vita di coppia, oppure, in alternativa, potranno essere indagati gli spazi essenziali degli «edifici dell'istituzione» (biblioteche, musei, teatri, auditori, gallerie, chiese ecc.) così come gli spazi a carattere collettivo, importanti catalizzatori sociali, come ad esempio le piazze e vuoti urbani, ed infine le «architetture simboliche o iconiche».

In ogni caso verranno prese in esame le funzioni vitali dell'abitare come dormire, mangiare, espellere, ampliate ad altre attività ed altre modalità di vivere gli spazi non meno importanti come lavorare, studiare, rilassarsi, contemplare, curare il corpo, comunicare e relazionarsi. Intorno a queste attività dell'abitare dovrà essere individuato l'uso e il ruolo delle diverse unità spaziali attraverso l'articolazione dei percorsi orizzontali e verticali con particolare attenzione al rapporto tra esterno ed interno.

Ciascun lavoro dovrà essere strettamente legato ad una «committenza» ideale (immaginata) oppure reale, vero e proprio referente concreto, che ogni studente sceglie definendo, in tal modo, il programma e le finalità dell'ambito operativo indagato. Non sono richiesti obbligatoriamente piccoli monumenti, opere d'arte e metafore architettoniche.

Le dimensioni massime stabilite per ciascun



1

Fig. 1: Casa dell'Uomo Bianco, 1920. Litografia su carta. Berlino, Bauhaus Archiv. Johannes Itten.

Secondo le teorie del «maestro della forma», uno dei maggiori esponenti del Bauhaus di Walter Gropius «Il movimento genera la forma, la forma genera il movimento. Ogni punto, ogni linea, ogni superficie, ogni corpo, ogni ombra, ogni luce e ogni colore sono forme generate dal movimento, che generano a loro volta movimento.» (Itten 1921). La forma cubica è una delle forme più indagate all'interno della scuola statale di Weimar.

edificio corrispondono ad un cubo di 9 metri di lato. La progettazione dovrà essere contenuta all'interno dei limiti fisici stabiliti; pertanto non saranno ammessi elementi sporgenti, ma consentite esclusivamente operazioni di sottrazione dal volume cubico. Verranno in tal modo prese in considerazione tutte le geometrie, regolari ed irregolari, purché iscritte in tali limiti fisici.

Le residenze, così come gli edifici a carattere collettivo, potranno essere dotati di una piattaforma di appoggio (podio); questa dovrà avere una estensione planimetrica di 13x13 m corrispondente alle dimensioni massime assegnate a ciascun lotto, ed un'altezza arbitraria ma sempre compatibile, dal punto di vista proporzionale, con le dimensioni dell'edificio da erigersi.

La superficie della scacchiera virtuale rimasta ineditata assolve la funzione di spazio dei collegamenti e dei percorsi, in casi particolari può essere interpretato come una sorta di spazio appendice agli edifici di particolare valenza sociale. Il numero massimo di piani previsto per gli edifici è pari a tre, tuttavia si dimostra interessante considerare soluzioni a due livelli che prevedono una accurata progettazione dell'attacco a terra e del coronamento, oppure un volume unico ricorrente nel caso di edifici specialistici. Possono essere presi in esame volumetrie interrato e seminterrate.

Il volume fuori terra relativo all'edificio, a differenza dell'eventuale basamento, può non essere coincidente con l'andamento geometrico planimetrico della griglia dell'impianto urbano, e quindi assumere rotazioni oppure spostamenti rispetto al baricentro degli assi cartesiani. Tale disassamento ha evitato, ad una visione complessiva dell'intero assieme, un impatto percettivo eccessi-

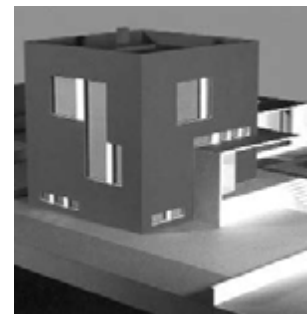
vamente rigido e strutturato risultato del rigore geometrico tipico delle soluzioni ortogonali.

I progetti realizzati, a compimento dell'intera esperienza progettuale, sono stati collocati all'interno dell'impianto del Masterplan secondo un criterio di vivere e di percepire lo spazio urbano evitando di ripiegare sulla logica distributiva della zonizzazione: gli edifici a carattere collettivo sono distribuiti in maniera equilibrata all'interno della scacchiera in modo tale da realizzare dei «comparti urbani» di piccola entità connotati da evidenti polarità. Alcuni edifici sono stati posizionati a margine del perimetro delle piazze, che si sono venute a creare internamente alla matrice, ma sempre in funzione del loro uso e compatibilmente con le esigenze della committenza prescelta.

Nel nostro caso non esiste nessun rapporto contestuale stabilito a priori con la finalità di svincolarsi da qualunque ricerca dei valori, necessariamente condizionanti, delle preesistenze e dei luoghi. L'unica possibilità è quindi quella di indirizzare e concentrare la progettazione verso una committenza oppure verso un qualsivoglia valore simbolico o suggestivo.

LE TIPOLOGIE E LA COMMITTENZA

Sin dai primissimi cenni sullo sviluppo dell'idea del «tema libero» e sulla riflessione degli spazi minimi, la scelta di una committenza reale o immaginaria costituisce il primo delicato momento progettuale. Per la verità è un pretesto necessario, a mio avviso, per ricercare una esaltazione del carattere compositivo da relazionare in maniera predominante alla specificità e alla singolarità del referente individuato, sia esso fisico, concreto oppure concettuale. Credo che



2



3

Fig. 2: *Il cubo rosso*, 1923. Francoforte sul Meno, DAM, Deutsches Architektur Museum. Farkas Molnár

Fig. 3: *Folies Parc de la Villette. Folie decostruito*, Parigi, 1983. Bernard Tschumi.

Le cosiddette «folies», evidenti riferimenti alla geometria cubica, si materializzano nei piccoli edifici rossi di 10,80 metri di lato, posizionati nei punti di intersezione della griglia di passo 120x120 metri: Essi assolvono evidentemente il ruolo di un «simulacro» della struttura, una sorta di «metafora».



4



5

Fig. 4: Identificare, dalla serie «come si agisce dentro l'architettura», 1993 (32 disegni) Franco Purini.

Fig. 5: Classificazione per sezioni di situazioni spaziali, 1968. Franco Purini.

il linguaggio puriniano è costituito da forme elementari, da volumi primari, da «elementi programmaticamente anonimi», mirati al raggiungimento della maggiore complessità figurativa a partire da ordinamenti grammaticali e da strutturazioni sintattiche semplici.

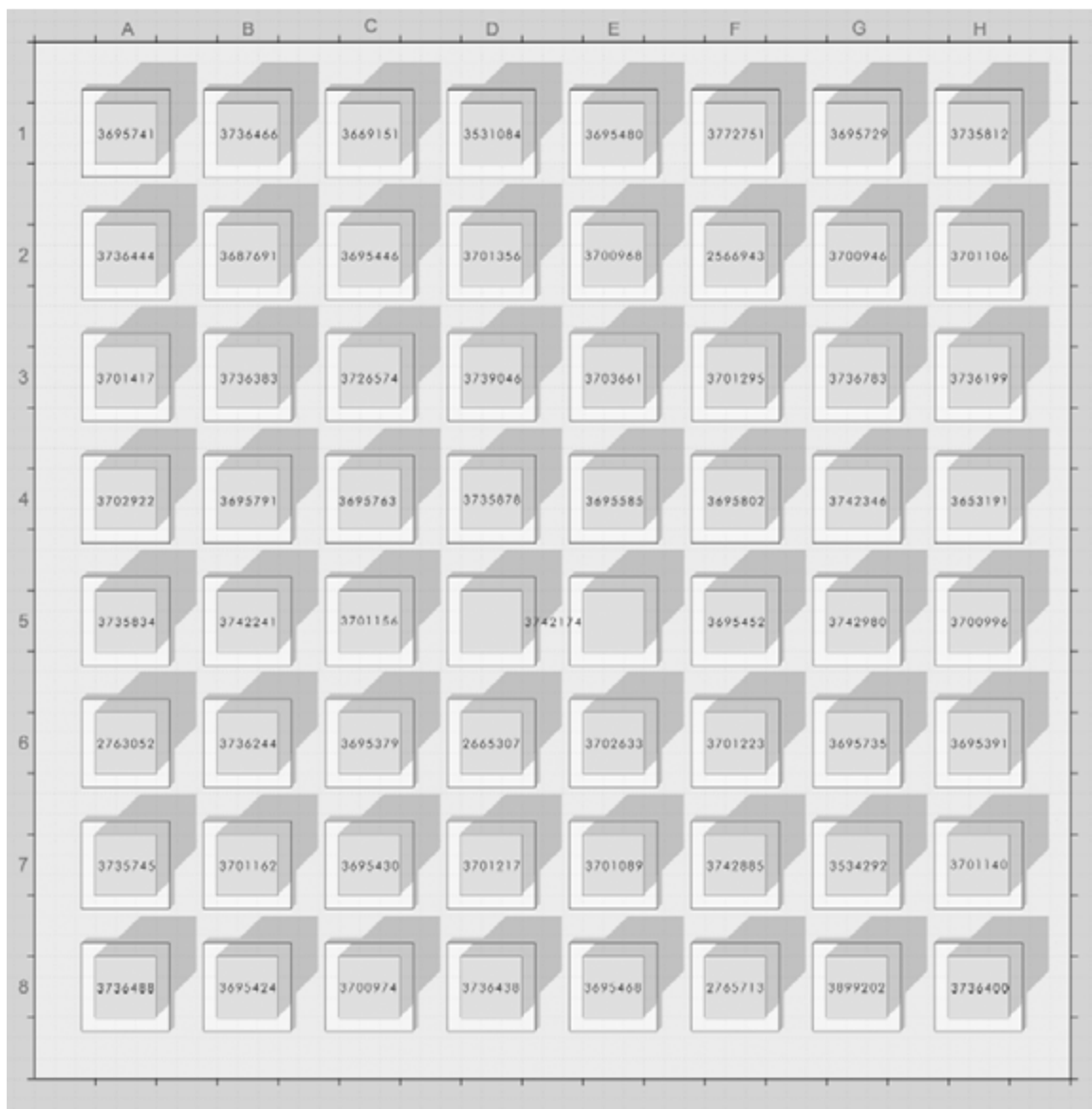


Fig. 6: masterplan virtuale. La griglia cartesiana stabilisce un totale di 64 lotti edificabili dimensionati secondo il programma progettuale. I «numeri civici» associati a ciascun progetto corrispondono alle matricole di ciascun studente.

questo tipo di atteggiamento, perlomeno in campo didattico, permetta di incentivare lo stimolo ad una riflessione progettuale esclusivamente incentrata sulle caratteristiche referenziali, prevaricando sulla mera attività di manipolazione geometrica sul volume assegnato. Il vincolo di considerare il reticolo cubico come ambito massimo d'azione permette infine di esaminare qualsiasi forma iscritta entro questi limiti, sia essa regolare sia antropomorfa.

Quello che si richiede, in realtà, non è altro che una vera e propria «ipotesi di architettura» da rappresentare attraverso la «classificazione per sezioni di situazioni spaziali» rifacendosi alle ragioni profonde dell'essenza dell'abitare o del vivere i luoghi pubblici e privati, alla ricerca del loro valore spaziale e percettivo.

La diversa varietà di piccole architetture dovrebbero condurre a una tematica tanto precisa quanto astratta: non un'architettura esclusivamente funzionale, conformata sulla base della sua ordinarità e quotidianità, arredata e attrezzata a tutti i costi, ma piuttosto un'idea di architettura quasi sfiorata dal suo più insito carattere metaforico. Per questa ragione, nei primi incontri di presentazione del lavoro, ho portato ad esempio l'esperienza veneziana di «Lonely Living», portata a compimento ai Giardini di Castello alla Biennale di Architettura del 2002¹.

Proprio in quella occasione si è ricercato il carattere libero del comporre. Un'occasione unica direi quanto impossibile da rintracciare nella realtà professionale e talvolta anche negli ambiti di ricerca universitari non sempre svincolati dalle tematiche classiche della composizione architettonica. Nell'ambito della ricerca veneziana si vedevano impegnati i giovani architetti ita-

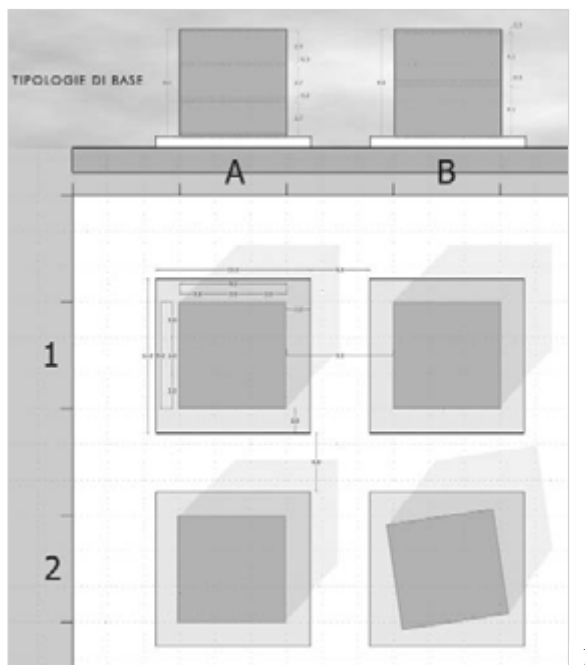
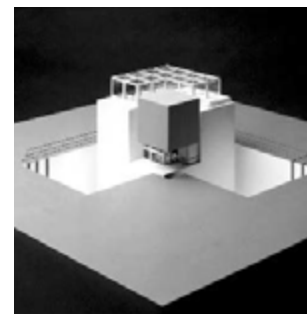


Fig. 7: le specifiche dimensionali del volume e del lotto edificabile.

liani; un confronto arduo rispetto al tema, ma soprattutto una vera e propria sfida per testimoniare la vivacità ancora presente dell'architettura italiana.

Nel nostro caso i progettisti sono ancora più giovani e sicuramente meno dotati di un bagaglio intellettuale e tecnico evoluto e raffinato, ma di certo non meno entusiasti nell'affrontare e «sfidare» un tema tanto impegnativo e libero.

Una occasione questa appropriata per svolgere un tipo di ricerca slegata dai caratteri funzionali ricorrenti che connotano «l'architettura della quotidianità»; un modo per studiare il carattere della committenza e rifletterlo dichiaratamente nell'architettura; un pretesto per esporre i concetti fondamentali che guidano il fare architettura,



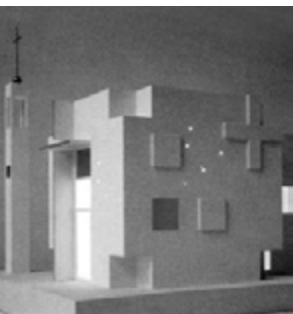
8



9

Fig. 8: *Fin d'Ou T Hou S*, 1983. Peter Eisenman.

Fig. 9: *Casa de Retiro Espiritual*, Córdoba, 1975. Emilio Ambasz.



10



11

Fig. 10. *Chapel of St. Nicholas*, 2000
New York, collezione dell'artista.
Stephen Antonakos.

Fig. 11: *The Glass Room for an Exile. No II*, 2003.
Minneapolis, collezione dell'artista.
Siah Amajani.

spinti agli accessi se necessario; una opportunità per utilizzare la rappresentazione estremizzando al fine di rendere il progetto più convincente e chiaro possibile. Essere liberi di esprimersi senza particolari vincoli dettati dal costruire quotidiano, senza equivoci oppure incertezze, ma con l'unico intento di creare architetture possibili dove il carattere predominante della committenza sarà esaltato affinché esso possa vivere l'architettura e gli spazi che la conformano riconoscendola come parte integrante di se stessa.

L'occasione di basarsi su una ispirazione o una suggestione riferita ad un individuo, un luogo, un'opera d'arte, un brano musicale o una lirica, un passo letterario può, dal punto di vista didattico, ma non solo, mettere in moto il pensiero e la fantasia, riducendo il timore del foglio bianco, ed inoltre prevaricando quegli approcci schematici e talora stereotipati frutto di una abusata metodologia da catalogo o da rivista.

Risulta doveroso precisare inoltre quanto il tema proposto non sia certamente nuovo in campo didattico: nelle Facoltà italiane, e non solo, molte esercitazioni progettuali esaminano lo «spazio cubico» come banco di prova nella «composizione elementare» e della suddivisione rigorosa dello spazio. A questo riguardo tornano in mente le esperienze nel movimento neo-plasticista dei primi anni '20 del secolo scorso, le ricerche figurative di P. Mondrian, T. Van Doesburg e quelle degli architetti J.J.P. Oud e G.T. Rietveld che, percorrendo un'itinerario che inizia dal cubismo e conduce verso l'astrattismo, si propongono di inventare un metodo sistematico di ricerca di forme coerenti e organizzate.

Nel nostro caso però il cubo costituiva esclusivamente un limite di massima azione di modella-

zione, più che una vera e propria forma da manipolare.

Volendo classificare i progetti rilevando le loro caratteristiche funzionali possiamo distinguere la tipologia residenziale: nella maggior parte dei casi un'abitazione per una sola persona, generalmente un libero professionista o pensatore, che vive lo spazio prevalentemente come luogo di lavoro. Tra le tante opzioni indagate possiamo annoverare la casa del filosofo, dell'astrologo, del viaggiatore, dello scrittore, del musicista, del pittore, dell'architetto, dell'ingegnere e dell'artista. Poi c'è l'edificio specialistico: dallo spazio espositivo per l'arte contemporanea, alla biblioteca-libreria, al pub-caffetteria, alla sala per proiezioni, sino a giungere all'edificio per le terme e per la cura personale. Un altro tema è quello dell'edificio simbolico o monumentale dove, con un po' di supponenza, si mira a sfidare la missione sociale dell'architettura. Tra questi lo spazio meditativo, gli edifici ispirati a cult cinematografici e letterari, la chiesa, l'ultima abitazione, quella del trapasso. Infine lo spazio pubblico dove gli interni e gli esterni si fondono gli uni negli altri: tra questi predominano la pensilina polifunzionale, i giardini, i bagni e le piazze, lo spazio per l'infanzia.

Una ulteriore classificazione può essere attribuita alle diverse soluzioni formali indagate: l'atteggiamento ricorrente e spontaneo è quello della modificazione della pura forma cubica attraverso la sottrazione e compenetrazione di geometrie semplici. In altri casi, attraverso andamenti planimetrici dominati dalla forma a spirale o a nastro, vengono generate architetture particolarmente compatte e chiuse nei confronti del mondo esterno. In ultima istanza vengono speri-

mentate geometrie irregolari e complesse, caratterizzate dalla predominanza della linea diagonale e, più raramente, da volumi antropomorfi dominati dalla linea curva e dalle superfici *nurbs* (*Non-Uniform Rational B-Splines*).

Fatta eccezione per alcuni casi, non sono contemplati edifici temporanei, strutture che possono spostarsi e mutare anche in virtù di un eventuale cambiamento di committenza. Ogni proposta considera edifici solidi e definitivi, tutt'altro che effimeri, conformati al rispetto del carattere di un'unica committenza, quella originaria e promotrice del costruire.

La variabilità dell'uso di materiali e la necessità di non utilizzare forme assolute e precostituite ricercava proprio quella dimensione sociale del costruire e delle forme temporanee della città contemporanea.

I materiali costruttivi e di finitura differenziano infatti ogni architettura e sono strettamente legati al concetto generatore del progetto, sin dalle primissime fasi di elaborazione dell'idea. Una città di architetture «eterne» e non mutevoli o distruttabili ma solide massicce e durature.

Il risultato è una diversa varietà di piccoli edifici accostati, accomunati solo da una tematica tanto precisa quanto astratta. Un insieme di saggi architettonici che coralmente definiscono una metafora delle condizioni e dei problemi dell'abitare. In alcuni casi si esalta il tema della solitudine metropolitana, si pone l'accento sui disagi, sui possibili conflitti della convivenza contemporanea.

Nella composizione definitiva d'insieme non c'è niente che sia immediatamente riconoscibile se non la spiccata geometria dettata dalla griglia cartesiana e gli elementi cardine della città,

come strade, piazze e slarghi; vi sono i percorsi di attraversamento e le polarità, elementi che caratterizzano ogni nucleo abitato reale.

Unica eccezione di «fuori scala» è costituita dalla chiesa che, con i suoi due lotti di ingombro, vuole distinguersi come «riferimento», una sorta di «indizio di identità» della città virtuale.

Ogni rigoroso allineamento, interno al piano urbano è stato accuratamente evitato al fine di non ricercare una spazialità eccessivamente ripetitiva e per non incorrere nello sgradevole senso di lottizzazione.

Il progetto è corale e restituisce un villaggio ad alta densità abitativa ma vissuto, in realtà, da un numero assai ristretto di persone.

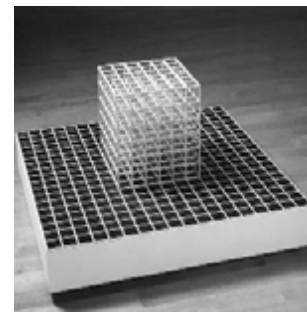
Un villaggio, quello che sta nascendo, che potrebbe essere definito, da un punto di vista strettamente sociologico, individualista e scarsamente predisposto all'incontro tra i fruitori perché vissuto in prevalenza all'interno degli edifici.

Volendo attribuire una classificazione alla nostra città traendo spunto dal ragionamento che Marshall McLuhan² ha fatto sul concetto della scena urbana, potremmo definire la nostra aggregazione come una sorta di compromesso tra quella che lo scrittore canadese definisce la «città calda», programmata e massimamente intensificata, e la «città fredda», ossia strutturata apparentemente in modo casuale e con spazi vuoti intertiziati.

L'esperienza svolta può essere infine riassunta come una vera e propria simulazione teatrale del «dramma» professionale che si snoda sul confronto paritetico dei concetti di casualità e norma, ordine e trasgressione compositiva.



12

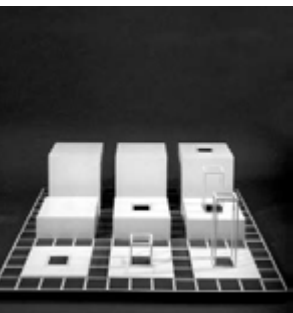


13

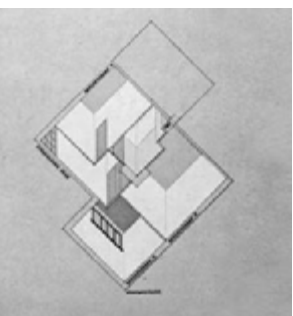
Fig. 12: Cold Storage, 1989, Santa Monica (California), Griffin Contemporary, James Turrell.

Fig. 13: *Mod/Lula Cube/Base*, 1968, New York, Whitney Museum of American Art, donazione Howard and Jean Lipman Foundation, Inc. Sol LeWitt.

IL DISEGNO COME MODELLO INFORMATICO PER L'ARCHITETTURA



14



15

Fig. 14: *Serial Project # 1 Set C*, 1966-1969. New York, Frankel Foundation, Pace Wildenstein. Sol LeWitt.

Fig. 15: *Siedlung Desseau Isometria*. Donazione Walter Gropius, Bush - Reisinger Museum, Harvard University. 1926 ca. Törten.

Fondamentale importanza riveste la restituzione grafica del progetto e delle sue fasi evolutive, ma ancora più decisivo è acquisire, in fase di apprendimento, un metodo sufficientemente efficace per la gestione della quantità e della complessità delle informazioni che fanno parte della fase creativa del processo progettuale.

Il disegno, nelle prime fasi di elaborazione, deve essere esclusivamente manuale: lo schizzo è l'unico strumento per mettere a fuoco i caratteri principali e determinanti dell'idea in fase generativa; unico mezzo per esplicitare, chiarire e fissare la grande quantità di dati trasmessi dal cervello e trasferiti su carta mediante la mano, ancora lo strumento più naturale, veloce, efficace e affidabile che conosciamo.

Sembra essere ancora valido il pensiero espresso da Ludovico Quaroni³ agli inizi degli anni '70 del secolo scorso, quando i primi segni dell'innovazione dell'architettura e della rappresentazione cominciavano a catalizzare l'attenzione della critica e della cultura architettonica: in quel periodo l'architetto romano riteneva possibile l'utilizzo del computer esclusivamente nelle fasi successive alla «creazione», ai momenti di «immaginazione (...), di formulazione di nuove idee», successive cioè, a quelle fasi ancora impossibili da esprimere se non attraverso l'immediatezza scaturita dal pensiero e dalla creazione. Secondo Quaroni, all'interno del processo progettuale, la macchina è in grado di riprodurre l'«agire dell'uomo», il movimento e la sua sintesi, nelle fasi seguenti il processo creativo, ma è incapace di riprodurre quest'ultimo in quanto

ancora non è «affatto chiaro il modo col quale lavora il nostro cervello in simili casi».

Accettando questa teoria, ancora attuale, anche nella nostra esperienza, una volta definite e maturate le linee programmatiche che definiscono il progetto, esplicitate e sintetizzate sulla carta attraverso il disegno a mano, viene affrontata il trasferimento del progetto in forma digitale bidimensionale e sviluppata una modellazione tridimensionale dell'idea.

Il processo di informatizzazione e la costruzione del modello 3D, in questo caso, non deve essere unicamente il mezzo risolutivo per la trasposizione di geometrie analogico-descrittive del progetto, talvolta molto complesse, in enti vettoriali localizzati sul piano bidimensionale dello schermo; deve piuttosto svilupparsi con esso, controllarlo in ogni sua fase di sviluppo, anche stravolgendolo se necessario. Il modello elettronico, così come quello tradizionale (plastico o maquette), verifica le qualità spaziali e percettive dei volumi concepiti ma con un grado di libertà maggiore: la dinamicità. Infatti la possibilità di animare e di trasformare il modello (*morphing*), anche seppur in maniera schematica nelle modalità di visualizzazione a spigoli (*wireframe*) oppure in ombreggiatura (*shaded*), permette di apprezzare con estrema realistica ed immediatezza alcuni aspetti generali e particolari delle forme concepite e delle loro valenze spaziali e percettive.

La modificabilità e la dinamicità delle forme bidimensionali e soprattutto degli elementi tridimensionali digitali, sia che si tratti di modellazioni «semplici» oppure parametriche, consente inoltre di verificare molteplici soluzioni alternative visualizzate in tempi molto brevi se paragonate

ai metodi tradizionali di esecuzione manuale, sino a giungere a comparazioni di versioni differenti, assai proficue per il raggiungimento della soluzione ottimale dell'idea progettuale.

In alcuni casi è importante considerare la modellazione tridimensionale digitale come fondamentale strumento per la comprensione di alcune geometrie spaziali, che talora risultano talmente complesse, da rendere praticamente vano il controllo tramite i tradizionali metodi proiettivi bidimensionali impartiti dalle applicazioni della geometria descrittiva.

L'esercitazione qui presentata impone la redazione di una serie limitata di elaborati grafici esclusivamente tradotti in forma digitale, sintesi rappresentative dell'oggetto concepito. La comunicazione definitiva dell'idea avviene attraverso la composizione di elaborati da restituire su supporto cartaceo, ossia tavole tradizionali che consisteranno esclusivamente in un album di lavoro in formato A3, da considerarsi vero e proprio diario di bordo, ed in formato digitale (animazioni e/o presentazioni multimediali a scelta e compatibilmente con le capacità di ciascuno studente).

È prevista l'impaginazione di un numero massimo di 4-5 tavole nel formato sopra specificato degli elaborati necessari alla comprensione del progetto (piante, sezioni, prospetti, assonometrie, prospettive e/o sezioni prospettiche, schemi progettuali) riprodotti alle necessarie scale grafiche (1:100-1:50, 1:25 e 1:10 per eventuali particolari strutturali se necessari), lasciando la massima libertà sulla scelta dello stile di rappresentazione e di impaginazione da adottare, così come nella scelta dei softwares per le elaborazioni digitali 2D e 3D. All'interno di tale album sarà necessaria

una tavola introduttiva composta da schizzi a mano libera, opportunamente accompagnati da appunti e ad eventuali riferimenti culturali, utile per comprendere il percorso seguito nel concepimento dell'idea progettuale, unita ad una relazione sintetica (preferibilmente di 2800-3000 battute max.) che descriva le principali linee formative e concettuali della proposta progettuale.

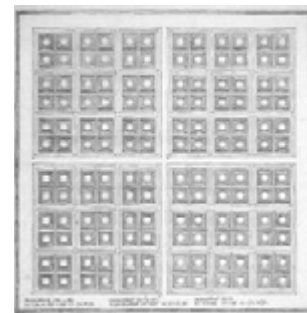
Perseguire la sintesi rappresentativa, da intendersi come la chiarificazione degli intenti, significa, a mio avviso, raggiungere un traguardo imprescindibile per la corretta narrazione del progetto. Una finalità che ogni studente dovrebbe ricercare per poi raffinare durante l'esperienza professionale anche e soprattutto in ambito concorsuale.

L'obiettivo è dare vita ad una esperienza finalizzata sull'ardua ricerca di un autonomo linguaggio espressivo che ognuno dovrebbe sviluppare e ricercare parallelamente ad una propria specifica identità progettuale sviluppata attraverso la conoscenza, il confronto e la selezione critica dei linguaggi delle correnti architettoniche moderne e contemporanee.

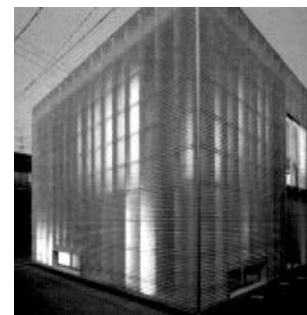
LA COSTRUZIONE DEL VILLAGGIO

L'aggregazione dei progetti realizzati costituisce l'ultimo atto dell'intero programma progettuale.

Questa fase di lavoro, gestita solo preliminarmente con gli studenti, data l'elevata difficoltà tecnica e l'eccessiva richiesta di tempo, risulta particolarmente impegnativa, sia dal punto di vista compositivo (si trattava di posizionare, all'interno del Masterplan, oltre sessanta edifici tipologicamente differenti e con diverse caratteristiche e finalità progettuali) che dal punto di vista tec-



16



17

Fig. 16: Composizione di cellule unitarie in quartieri e città. Disegni esecutivi per la realizzazione di plastici esemplificativi. Dom Hans van der Laan.

Fig. 17: S-House, Tokyo (Giappone), 1996. Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa. Okuama.

Un'abitazione a pianta quadrata avvolta da un guscio esterno in policarbonato corrugato di colore bianco. Una «architettura diagrammatica» che traduce le necessità funzionali dell'edificio in una sottile modulazione dello spazio.

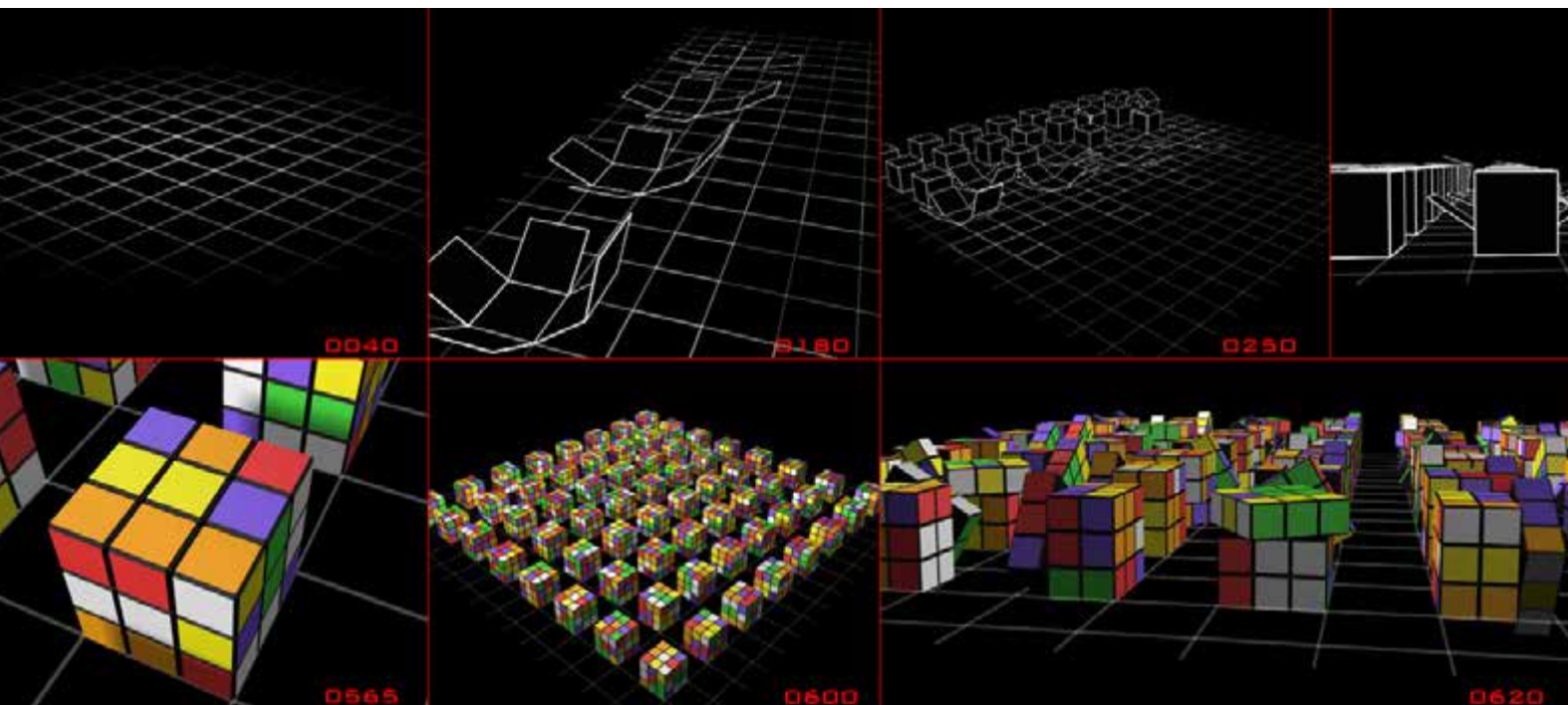


Fig. 18: nella figura sopra è riprodotta una sequenza dell'animazione elaborata in computer grafica che riassume le fasi concettuali del lavoro di Arch Cube.

nico-gestionale, se consideriamo la grande mole di dati digitali che costituiva l'insieme.

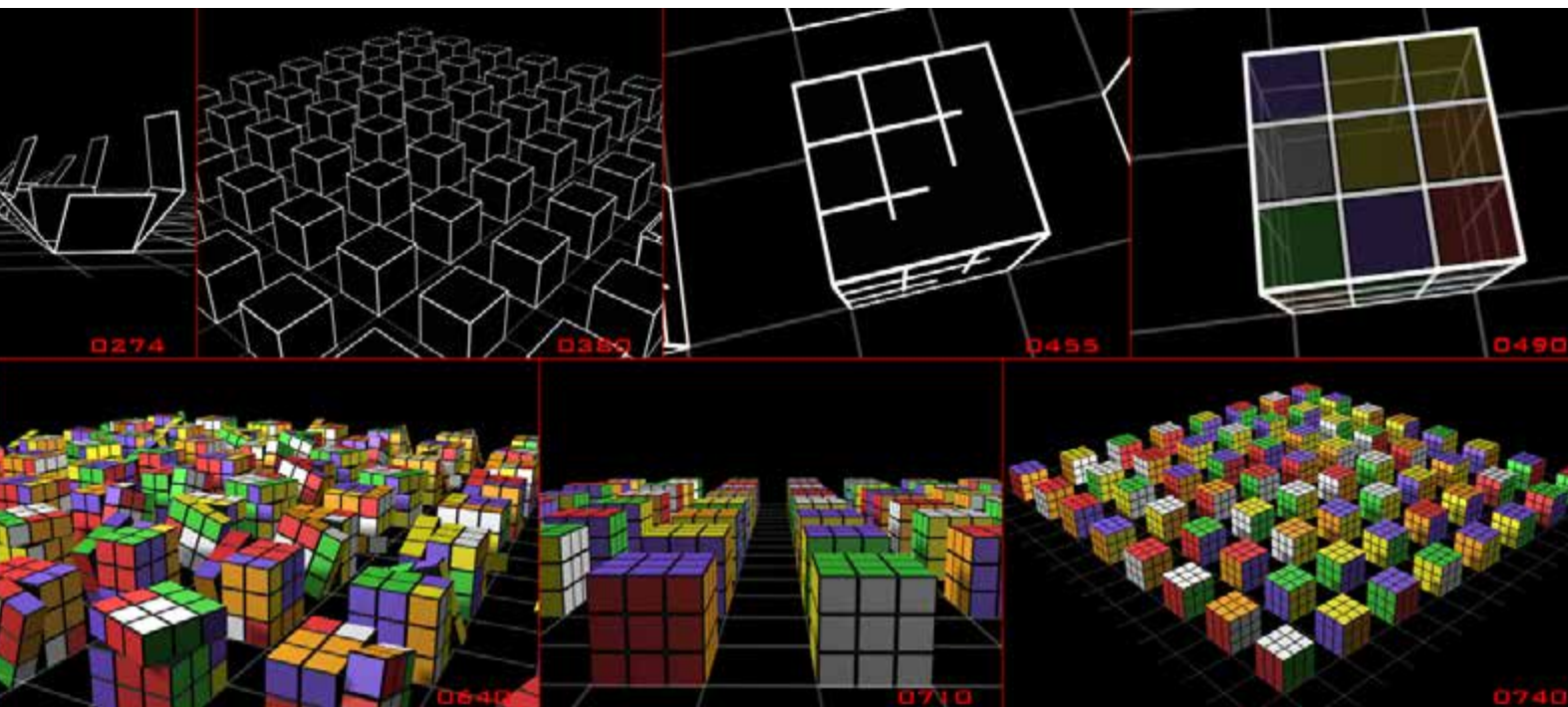
Per quanto riguarda il primo aspetto, una volta esclusa la possibilità di localizzare in modo arbitrario gli edifici, è sorta, sin dall'inizio, la necessità di conoscere a fondo ognuno dei progetti per giungere ad una distribuzione calcolata e coerente con le finalità progettuali.

Una volta raggiunto un numero sufficiente di lavori (oltre la metà di quelli previsti), i progetti sono stati classificati inizialmente individuando due gruppi principali: gli edifici privati (prevalentemente abitazioni monofamiliari) e le strutture a carattere pubblico (spazi collettivi di socializzazione). All'interno di quest'ultimo raggruppamento, che comprendeva principalmente edifici-

ci dell'istituzione come musei e biblioteche, è stato possibile estrapolare tutti quei lavori che contemplavano la progettazione degli spazi aperti (pensiline polifunzionali, piazze e giardini).

Alcuni studenti, durante la fase redazionale del progetto, hanno espresso, con anticipazione d'intenti, il desiderio che i loro progetti fossero localizzati in punti preferenziali e strategici della scacchiera. Esigenza che trovava giustificazione sulla base dell'eccezionalità o della particolarità degli edifici che andavano definendo.

Iniziando da questo presupposto, unico *input* di tutta la composizione, si è cercato di distribuire le architetture ricercando un equilibrio tra spazi pubblici e privati, evitando il verificarsi di situazioni a prevalente carattere di zonizzazione funzionale.



Alcuni lotti sono stati lasciati ineditati in previsione di una sistemazione degli spazi aperti, vere e proprie occasioni di interruzione della maglia cartesiana.

Non meno importante risulta la disposizione delle singole architetture, nel nostro caso non certo determinata da un vincolo di orientamento dettato dagli assi eliometrici, ma piuttosto dalla priorità degli accessi e dalla gerarchia dei prospetti, nella ricerca conseguente di un possibile equilibrio formale delle quinte di affaccio sul percorso, rinvenibili dalle sezioni verticali complessive.

I disallineamenti dei fronti, generati da alcuni edifici ruotati rispetto alla piattaforma di appoggio, unitamente ai vuoti urbani, hanno restituito una variabilità ed un'alternanza pieni-vuoti delle

quinte prospettiche, altrimenti eccessivamente regolarizzate e fortemente caratterizzate dalla saturazione.

Vista l'intenzionale mancanza di un piano urbano e di un conseguente «regolamento edilizio» progettato *ad hoc*, prevale la grande variabilità formale e «linguistica» dell'aggregato, ancor prima di una disomogeneità volumetrica degli edifici che, in ogni caso, definiscono uno skyline piuttosto omogeneo e regolare frutto del rispetto delle altezze massime stabilite sui 9 metri.

Ogni architettura è contraddistinta da un numero di matricola corrispondente a ogni studente iscritto al corso, ogni volta diversa non solo per codice ma anche per posizione e dimensioni (maggiori per gli edifici istituzionali); una sorta



19



20

Fig. 19: *Piccolo eremo, Lonely Living*, Biennale di Venezia 2002. Pietro Carlo Pellegrini.

Il progetto esalta il tema della solitudine e gli elementi primari della vita di clausura.

Fig. 20: Casa unifamiliare, Stoccarda (Germania), 2000. Werner Sobek.

Un'architettura non solo trasparente ma anche iper ecologica perchè «un'edificio residenziale costruito oggi potrebbe, e dovrebbe, essere del tutto non inquinante e capace di funzionare esclusivamente a energia eolica, l'edificio deve essere interamente riciclabile»

di allusione al tradizionale numero civico.

L'assemblaggio dei modelli 3D si è rivelata una fase di grande complessità dal punto di vista tecnico e gestionale data la grande mole di dati tridimensionali che dovevano essere gestiti contemporaneamente (63 modelli con un numero complessivo di circa 3.168.000 poligoni).

Per controllare questo processo è stato utilizzato il software 3ds Max® prodotto dalla Autodesk® installato su alcuni PC dotati di una elevata potenza di processore e di memoria, connessi tra loro mediante una rete locale ed un conseguente calcolo condiviso.

La prima fase si è incentrata sulla conversione dei modelli prodotti sui differenti *software*⁴ utilizzati a piacimento dagli studenti: la maggior parte dei 3D, salvo casi particolari, sono stati elaborati su softwares C.A.D. e modellatori solidi professionali particolarmente efficaci ad essere interfacciati con 3ds Max®, tanto che non si è riscontrata particolare difficoltà nella gestione, nel trasferimento e nella corretta traduzione dei dati.

Il problema maggiore nasceva dal fatto che alcuni modelli erano stati realizzati utilizzando un numero eccessivo di poligoni, rendendo il file oltremodo pesante da controllare e gestire in previsione di un loro inserimento nell'assieme.

In altri casi, il processo di trasferimento non ha permesso il mantenimento di alcune caratteristiche materiche associate agli oggetti, quali ad esempio le mappature e le loro coordinate geometriche applicate alle superfici. In questi casi un'attenta osservazione degli elaborati originali trasferiti su carta, ha permesso di ripristinare l'aspetto complessivo delle architetture.

Tutti i modelli, preventivamente corretti e depurati dalle imperfezioni e dalle sovrabbondanze

geometriche, sono stati importati come riferimenti esterni (XRef objects) all'interno di 3ds Max®, alleggerendo in tal modo la gestione complessiva del *file*.

Una volta posizionati tutti gli elementi ed effettuati dei render di verifica su gruppi di oggetti, sono state localizzate delle fonti luminose adatte a simulare l'illuminazione esterna e delle telecamere per realizzare alcuni scorci prospettici contestuali.

Attraverso il motore di calcolo interno a 3ds Max® «Light Tracer», particolarmente adatto nel caso di modelli di elevata complessità data la sua velocità esecutiva ed accuratezza, sono stati calcolati numerosi *rendering* tra cui una vista zenitale e due assonometrie complessive, numerose vedute prospettiche, oltre a 32 sezioni-prospetto relative all'impianto complessivo.

A seguito di tutto ciò è possibile apprezzare l'aspetto generale che conferma l'impressione di un insediamento temporaneo di forte disorientamento, una sorta di «camping variopinto» costituito da edifici irremovibili caratterizzati da una grande solidità e da una forte personalizzazione.

In conclusione, nonostante l'approccio provocatorio ed eccessivo di questa esperienza progettuale, possiamo almeno riconoscere nell'immagine della città virtuale un ordine e un rigore che talvolta con difficoltà ritroviamo in alcune delle periferie italiane contemporanee.

¹ «Lonely living. L'architettura dello spazio primario» è un evento parallelo della VIII Rassegna Internazionale di Architettura allestito all'interno dei Giardini di Castello di Venezia nel 2002 e promosso dall'Associazione Italiana d'Architettura Aid'a in collaborazione con la Biennale di Architettura diretta da Deyan Sudjic. Consiste in una operazione autogestita da un gruppo di architetti italiani che si sono misurati sul difficile tema dell'architettura dello spazio primario. 19 opere costruite in legno truciolare occupanti una griglia di 4 righe per 5 colonne, progettata dal gruppo Ipostudio (Carlo Terpolilli), assai somigliante all'abaco grammaticale puriniano dove «un'ipotesi di architettura» viene rappresentata attraverso la «classificazione per sezioni, di situazioni spaziali» rifacendosi alle ragioni profonde del razional-minimalismo in voga nel '68 richiamandosi insieme a Laugier, a Terragni e a Sol LeWitt. Gli architetti invitati sono: Archea Associati - Stefano Boeri (rinunciario) - Bruno, Fioretti, Marquez Architekten - C+S Associati - Alberto Cecchetto - Alfonso Candron - 5+1 Associati - Davide Cristofani & Gabriele Lelli - Nicola Di Battista - Elio Di Franco - Mauro Galantino (rinunciario in fase di realizzazione) - Vincenzo Melluso - Netti Architetti - Pietro Carlo Pellegrini - Renato Rizzi - Italo Rota - Beniamino Servino - Studio Associato Seste - Werner Tsholl Architekt - Cino Zucchi.

² Per maggiori approfondimenti si veda: McLuhan M., *Understanding Media* (1964), trad. it.: *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.

³ Ludovico Quaroni, *Il computer, mito e speranza dell'architetto*. In: Maria Zevi (a cura di), *Architettura & computer*, Bulzoni Editore, Roma, 1972, pag. 207.

⁴ I modelli sono stati sviluppati sulla base delle elaborazioni bidimensionali eseguite principalmente con i software Arch+ e Autodesk® Autocad®. Gli applicativi maggiormente utilizzati per la modellazione solida sono Autocad®, Rhinocaros®, Arch+, Graphisoft Archicad® e 3ds Max®.



21



22

Fig. 21: *Casa Lucarelli*, Lonely Living, Biennale di Venezia 2002. Davide Cristofani & Gabriele Lelli.

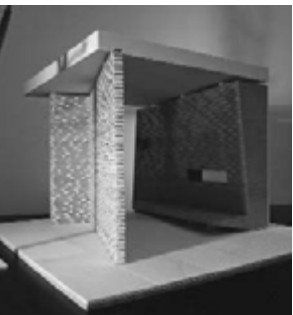
Una casa dedicata ad uno scrittore è uno spazio intimo protetto da un guscio, un mondo di parole.

Fig. 22: *il Monolite di Marat*. Expo di Siviglia 2002. Jean Nouvel.

«Istante e eternità» è il tema che l'architetto francese Jean Nouvel, risolve attraverso la realizzazione di un cubo arrugginito, vero e proprio relitto industriale adagiato in mezzo al lago di Marat.



23



24

Fig. 23: Casa unifamiliare, Stoccarda (Germania), 2000. Werner Sobek.

Un'architettura non solo trasparente ma anche iper ecologica perché «un edificio residenziale costruito oggi potrebbe, e dovrebbe, essere del tutto non inquinante e capace di funzionare esclusivamente a energia eolica, l'edificio deve essere interamente riciclabile».

Fig. 24: City home for the homeless. Lonely Living. Biennale di Venezia 2002. Alberto Cecchetto.

Uno spazio urbano protetto ma aperto essenziale costruito su pochi elementi.

La breve bibliografia riportata di seguito comprende i testi utilizzati e consigliati agli studenti del Corso di Progettazione architettonica Assistita e vuole costituire un utile riferimento a chi desideri approfondire alcune questioni accennate nel presente volume.

AA.VV., *Casas Pequeñas*, Evergreen, Tashen GmbH, 2005.

AA.VV., *Less aesthetics, more ethics*. Esempi tratti dal catalogo della Biennale di Venezia del 2000, Ed. Marsilio, 2000.

AA.VV., *Metamorph. 9° Mostra Internazionale di Architettura*, Ed. Marsilio, 2004.

AA.VV., *Metropoli futurista, progetti im-possibili. Film documentario sull'architettura futurista*, Art Media Editori, Firenze, 2006

AA.VV., *Next. Identità e innovazione*, Alinea, 2003.

Albisinni P. (a cura di), *Il disegno dell'architettura fra tradizione e innovazione*. Nella collana «Strumenti del dottorato di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente», Università di Roma «La Sapienza» - Dipartimento di Progettazione e Rilievo, Gangemi Editore, Roma, 2002

Apostolo R., *Metamorphoses- Art/Architecture*, L'Arca Edizioni s.p.a., 2004.

Augé, M., *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 1993 (ed. orig. 1992).

Benevolo L., *Storia dell'architettura moderna*, Laterza, Bari, 1993

Bucci F., *Magic city. Percorsi nell'architettura americana*, Collana Grandi Tascabili di Architettura, Mancosu Editore, Roma, 2005.

Celant G. (a cura di), *Arti & Architettura, 1968/2004*, Voll 1-2, Editore Skira, 2004.

Ciammaichella M., *Architettura in NURBS. Il disegno digitale della deformazione*. n.5 nella Collana «l'Architettura in pratica», Testo & Immagine, Torino 2002

Coppola C., *Computer e creatività per l'architettura. Intelligenza artificiale e sistemi formali*. Alinea, Firenze, 2005.

De Kerckhove, D., *L'architettura dell'Intelligenza*, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino 2001

Di Petta R., *L'Architettura di Franco Purini. Tra segno poetico e discorso scientifico*. Ed. Libria, Melfi, 2002.

Engeli M., *Storie digitali. Poetiche della comunicazione*, n. 64, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 1999.

Fischnaller F. (a cura di), *Mediartech, Virtuality & Interactivity*, Firenze, 1999.

Gubitosi, Alessandro, *Nube d'acciaio*, in "L'Arca", n. 66, dicembre 1992, pp. 74-79

Farlenga A., Verde P., *Dom Hans van der Laan. Le opere, gli scritti*. Documenti di architettura, Electa, Milano, 2000.

Fiorucci T., *L'insegnamento della geometria descrittiva nell'era dell'informatica. Documenti preliminari*, Gangemi Editore, Roma, 2003.

Empler T., *Il Disegno Automatico tra progetto e rilievo*, Officina Edizioni, Roma, 2002.

Erioli A., *Hiperarchitettura: reale / virtuale nella progettazione architettonica*, Alinea Editrice, Firenze 2005.

Falsitta M., (a cura di), *Lonely living, l'architettura dello spazio primario*, Federico Motta Editore, Milano, 2002.

Galofaro, L., *Eisenman digitale. Uno studio dell'era elettronica*, n.55, Testo & Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino 1999

Galofaro, L., *Asymptote*, in "Il Progetto", n. 4, 1998.

Galofaro, L., *Digital Baroque*, in "Il Progetto", n. 3, 1998.

Galli, M., Mühlhoff, C., *Terragni virtuale. Il CAAD ella ricerca storico-critica*, n.60 Testo & Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino 1999

Gasperini M. 2005. *Disegno manuale, disegno digitale: scienza e conoscenza dell'architettura*, in "Architetture Pisane", numero speciale /2, a cura di M.Gasperini, Edizioni ETS, Pisa, 2005. pp. 22-27.

Giammaichella M., *Architettura in NURBS. Il disegno digitale della deformazione*, Testo&Immagine, Torino, 2002.

Gregory P., *Territori della complessità. New Scapes*, n. 138, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 2003.

Gropius W., 1907/1934 in «Rassegna», Anno V 15/3 - settembre 1983.

Guglielmi, E., *Segno, disegno ed elettronica: le nuove tecniche di rappresentazione*, N.I.S., Roma 1993

Imperiale A., *Nuove Bidimensionalità, Tensioni superficiali nell'architettura digitale*, n. 87, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 2001.

Kent L., *Louis I. Kahn: unbuilt masterworks*, Monacelli Press, New York, 2000.

Kevin Lynch, (a cura di P. Ceccarelli), *L'immagine della città*, biblioteca Marsilio, 2001.

Levy, P., *Cybercultura*, tr. it. Feltrinelli, Milano 1999

Maldonado T., *Il futuro della modernità*, Feltrinelli, 1987.

Maldonado T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli Editore, Milano, 1993.

Mancia P.G., *Architecture & PC. La rivoluzione digitale in architettura*, Hoepli, Milano 2004.

Martegani P., Montenegro R., *Design Digitale. Nuove frontiere degli oggetti*, n. 92, Testo&Immagine, collana Universale d'Architettura, Roma, 2001.

McLuhan M., *Understanding Media* (1964), trad. it.: *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.

Migliari, R., *Fondamenti della Rappresentazione Geometrica e Informatica dell'Architettura*, Kappa, Roma 2000

Migliari R., *Disegno come Modello*, Edizioni Kappa Roma, 2004.

Mitchell W.J., *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Electa, Milano, 1997.

Mulazzani M., *Massimo e Gabriella Carmassi. Opere e progetti*. Collana Documenti di architettura n.152, Ed. Electa, Milano, 2004.

Muntoni A., *Architettura nell'era elettronica*, Collana Grandi Tascabili di Architettura, Mancosu Editore, Roma, 2005.

Muratore G., «Baracche o Grattacieli?», in Area n. 74, Settembre/Ottobre 2002, pp. 140-151.

Neri G., Petricca M. (a cura di), *La misura italiana. Disegno e costruzione nell'architettura di Franco Purini*, Ed. Libria, 2003.

Negroponte N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer Editori S.p.A., Cles (TN), 1995.

Novak, M., *Transarchitectures and Hypersurfaces 2*, in "Il Progetto", n. 5, luglio 1999, pp. 66-71



25



26

Fig. 25: *Buonasera Signor Londa. Lonely Living.* Biennale di Venezia 2002. Archea Associati.

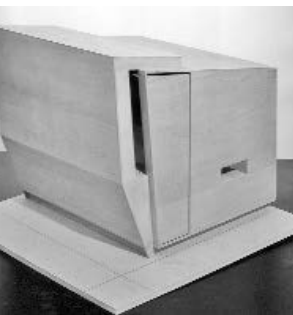
Uno spazio per un'artista ricavato in un volume scavato, una capanna, una grotta.

Fig. 26: *L'al di quà. Una casa per un amico artista.* Biennale di Venezia 2002. Alfonso Cendron.

Una casa immersa nel verde con un comodo divano, un volume regolato da rapporti aurei.



27



28

Fig. 24: *The Boho light trap. Una casa per l'etologo.* Lonely Living, Biennale di Venezia 2002. Cino Zucchi.

La casa sviluppa con un doppio involucro è un omaggio ad alcuni esperimenti dell'architettura radicale degli anni '60.

Fig. 28: *Casa con zaino. Una casa per l'etologo.* Lonely Living, Biennale di Venezia 2002. Werner Tscholl ARCHITEKT.

La casa-stanza per un operaio stagionale consiste in due volumi: la zona "giorno" dell'abitare, e la zona "notte" nello zaino annesso, raggiungibile salendo cinque scalini.

- Novak, M., Nadin M., *Interactive Diagrams for Design Genetics*, in P.J.W. Ten Hagen, V. Ackman (eds), *Intelligent CAD Systems II: Implementational Aspects*, Springer-Verlag Eurographics Seminar Book, 1988
- Palumbo M.L., *Nuovi ventri. Corpi elettronici e disordini architettonici*, n. 84, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 2000.
- Perbellini M.R., Pongraz C., *Nati con il computer. Giovani architetti americani*, n. 71, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 2000.
- Polistina, A., *Computergrafica e rappresentazione in architettura*, in «XY Dimensioni del disegno», n.1, marzo 1986, pp. 89-100
- Prestinzenza Puglisi L., *HyperArchitettura. Spazi nell'età dell'elettronica*, n. 38, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 1998.
- Prestinzenza Puglisi, L., *This is Tomorrow. Avanguardie e architettura contemporanea*, ed. Testo & Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino 1999.
- Prestinzenza Puglisi, L. (con Brizzi M. e 2a+p.), *GR. La generazione della rete. Sperimentazioni nell'architettura italiana*, Edizioni Cooper & Castelvevchi, 2003.
- Purini F., *Le opere, gli scritti*, la critica, Electa Edizioni, Milano, 2000.
- Purini F., *Comporre l'architettura*, Editori Laterza, 2000.
- Purini, F., *Il disegno è l'idea*, in "XY, dimensioni del disegno", n. 13, 1990.
- Rossi M., Salonia P., *Midech 05. Multimedia.information@design for cultural heritage*. Aracne Editrice, Roma, 2005.
- Rashid, H., *Architecture for the Future Asymptote Architecture*, Pierre Terrail Editions, Parigi 1996
- Rashid, H., Couture, L., A., *Asymptote: Architecture at the Interval*, Rizzoli, New York 1995
- Sacchi, L., *L'idea di rappresentazione*, Kappa, Roma 1994. In particolare cap. Il CAD: Computer Aided Design, pp. 157-167.
- Sacchi L., Unali M., *Architettura e cultura digitale*. Biblioteca di Architettura Skira n.22. Editore Skira, 2003.
- Sartogo, P., Il metodo virtuale, in "Casabella", n. 386, 1974, pp. 12-13
- Sinisgalli R., *Borromini Virtuale, un viaggio nella scena barocca. La galleria di Palazzo Spada a Roma*. Aracne Editrice, Roma, 2001.
- Uddin .M.S., *Digital Architecture*, MCGraw Hill, New York, 1999.
- Schmitt G., *Information Architecture. Basi e futuro del CAAD*, n.43, Testo&Immagine, Collana Universale d'Architettura, Torino, 2001.
- Sdegno A., *E-architecture. L'architettura nell'epoca del computer*, in Casabella n. 691, p. 58
- Sdegno A., *Architettura e rappresentazione digitale*, Libreria Editrice Cafoscarina, Venezia, 2002.
- Soddu, C., *L'immagine non-euclidea*, Casa del Libro, 1987
- Steele J. (a cura di Piemontese A.), *Architettura e computer. Azione e reazione alla rivoluzione del progetto digitale*, Gangemi Editore, Roma, 2001.
- Unali M., *Pixel Architettura*, Edizioni Kappa, Roma, 2001.

Valenti R., *Architettura e simulazione. La rappresentazione dell'idea dal modello fisico al modello virtuale.*

Biblioteca di Cenide, 2003.

Van Berkel, B., Bos, C., *UN Studio, Move*, UN Studio & Goose Press, Amsterdam, 1999

Risorse internet:

<<http://www.archelab.it/progarchass/progarchass.htm>> (07-05)

<<http://www.asymptote.net/#>

<http://www.bofill.com/flash_jdioma.htm

<<http://www.chdeportzamparc.com/>

<<http://www.davidchipperfield.co.uk/>

<<http://www.eisenmanarchitects.com/>

<<http://www.fabricat.com/home.htm>

<<http://www.ferrater.com/>

<<http://www.ianplus.it/>

<http://www.mat.ucsb.edu/~marcos/Centrifuge_Site/MainFrameSet.html

<<http://www.mediadigitali.polimi.it/ddd/numero/archivio.htm>

<<http://www.morphosis.net/morph.html>

<http://www.mvrdv.nl/_v2/

<<http://www.prestinenzait/>

<<http://www.rappresentazione.it/flash.html>

<<http://www.stevenholl.com/>

<<http://www.jeanneouvel.fr/>

<<http://www.xlab.it/>

<<http://www.zaha-hadid.com/>

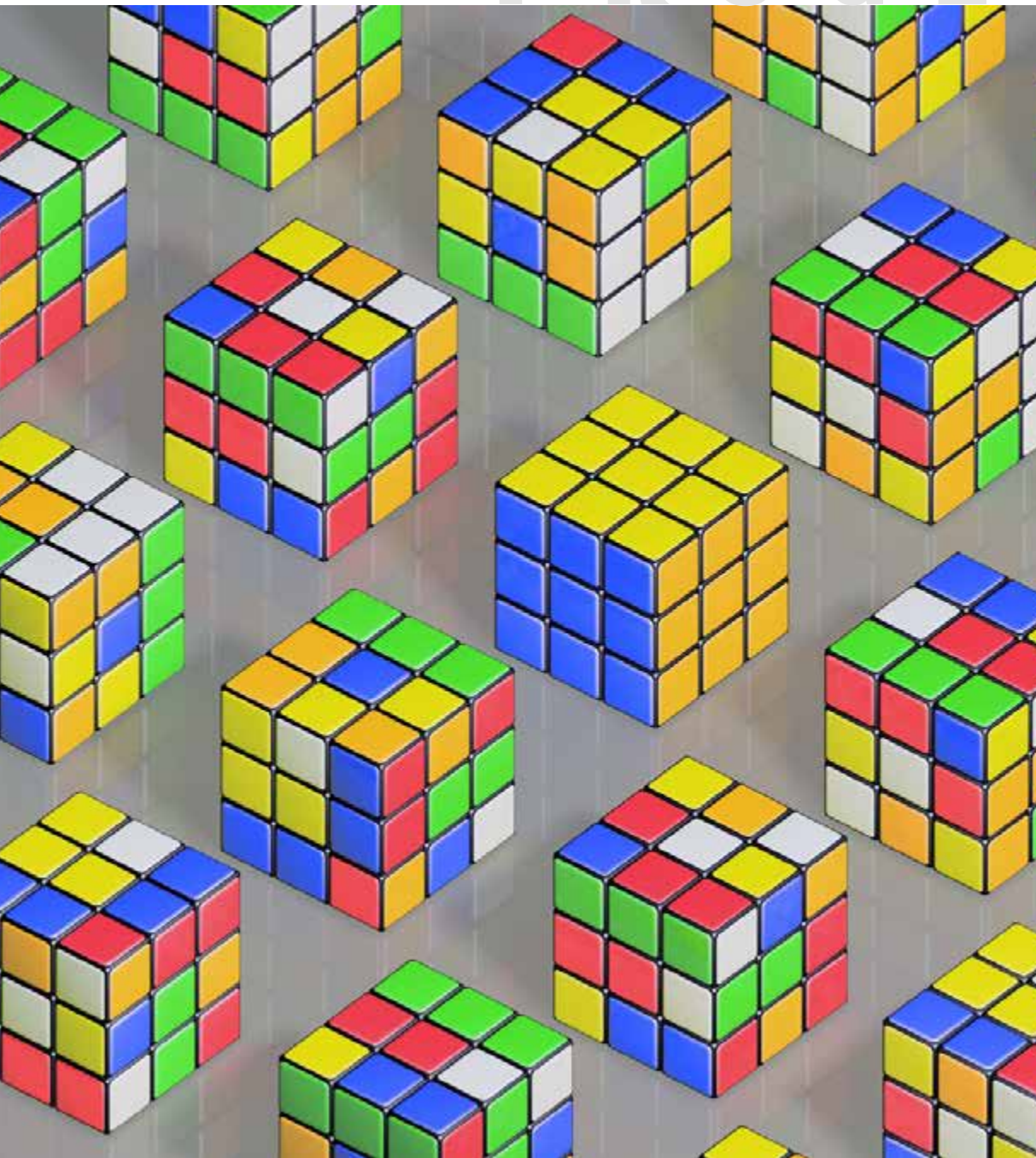


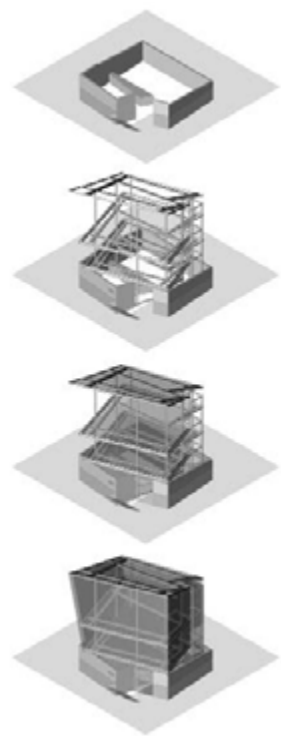
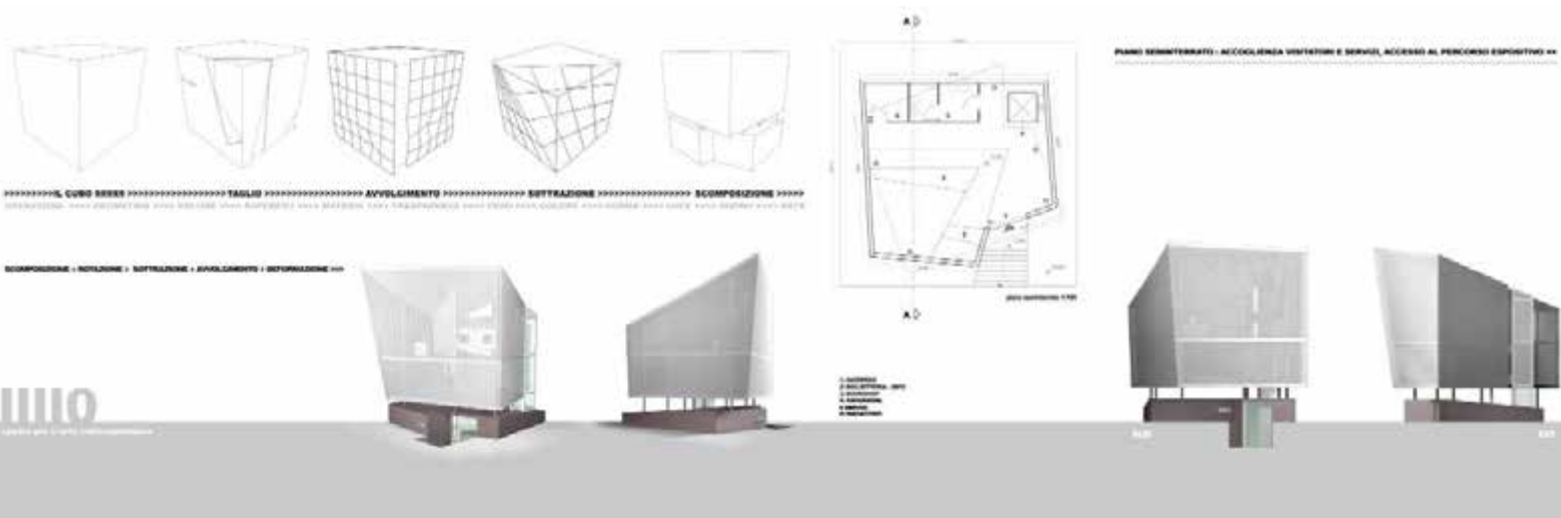
29

Fig. 29: «Lighthouse»
Esercizio formale: la casa degli Oscar.

Gruppo «PSIZ» (I. Inceoglu, M. Cucini, M. Gasperini).
Corso di Arredamento e Architettura degli Interni.
Prof. Remo Buti A.A. 94-95.

Nell'architettura si esaltano i valori simbolici fino a costituire una serie di progetti che definiscono la «città metaforica».





2

III0, è uno spazio per l'arte contemporanea, dedicato ad opere di pittura, scultura, musica e installazioni multimediali. L'edificio stesso è stato pensato come un'opera d'arte, nelle sue forme, colori, materiali, luci e suoni.

Gli interventi sulla forma cubica prevedono operazioni di natura geometrica, come il **taglio** di piccole porzioni, l'**avvolgimento** con una superficie, la **sottrazione** di un volume ed infine la **scomposizione** del cubo in altre forme.

L'aspetto finale del progetto è il risultato di una serie di successive manipolazioni finalizzate a smorzare l'apparente «monoficità», che la forma cubica, allo stato puro, poteva conservare, a favore di un oggetto altrettanto semplice, ma che trasmettesse un'idea di leggerezza e dinamicità.

Sono stati quindi realizzati due distinti volumi sovrapposti e non comunicanti generati da una coppia di quadrati di lato 9 m ruotati reciprocamente, ai quali sono stati aggiunti e sottratti vertici, oppure spostati, sul piano orizzontale, quelli esistenti. (**scomposizione, rotazione, torsione, sottrazione**). Fra questi, il volume superiore è interamente vetrato, circondato da un involucro in lamiera microforata distante circa 50 cm dalle specchiature vitree di tamponamento (**avvolgimento**).

Lo sviluppo in altezza dell'edificio, ottenuta con l'aggiunta di un volume grazie allo spostamento del piano terra a quota -1,50 m, ha permesso di ricavare una maggiore superficie espositiva.

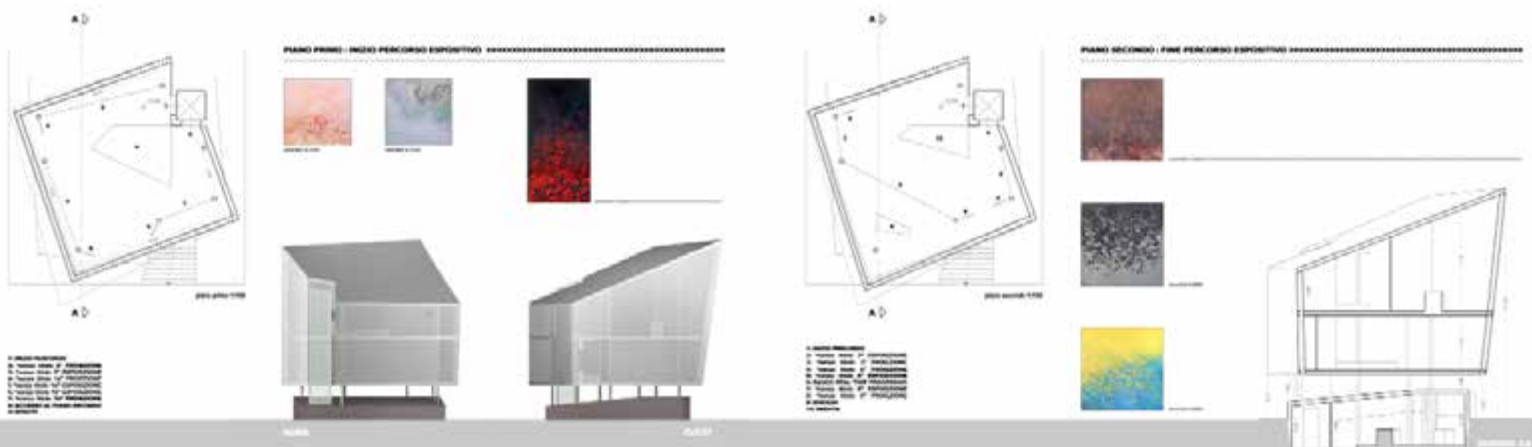
La forma inclinata della copertura enfatizza la dinamicità all'edificio al variare del suo punto di osservazione (**deformazione**).

Il progetto è stato conformato in virtù di un allestimento

di una mostra di alcune opere pittoriche realizzate dallo studente, proponendo un modo innovativo di esporre l'arte instaurando un legame tra l'architettura e l'ambiente visivo e sonoro; un'interattività con il pubblico e una reinterpretabilità aperta all'improvvisazione. L'esposizione è organizzata lungo un percorso che conduce il visitatore nei due livelli della mostra, ponendolo all'interno di un ambiente mutevole, nel quale le varie opere sono esposte fisicamente e, contemporaneamente, proiettate su grandi schermi che si aprono fra i pilastri a tutta altezza, in modo da creare un effetto di totale **immersione**.

Le proiezioni sono controllate da un software creato in collaborazione con l'IRCAM di Parigi (max/msp) che è in grado di rilevare le caratteristiche dell'ambiente circostante (luce e suono) e di tradurle in dati numerici utili alla rielaborazione in tempo reale delle proiezioni e della musica d'ambiente in diffusione. In questo modo, le opere perdono la loro univocità sia dimensionale che «mediatica» e si aprono alla reinterpretazione continua.

Al secondo livello è stato previsto un banco «real-time processing», estruso dal solaio, che può servire per esibizioni di musica elettronica o di arte digitale, o per il controllo attivo delle proiezioni e del sonoro d'ambiente.



3



4

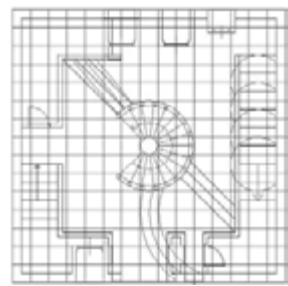
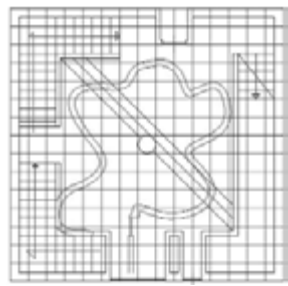
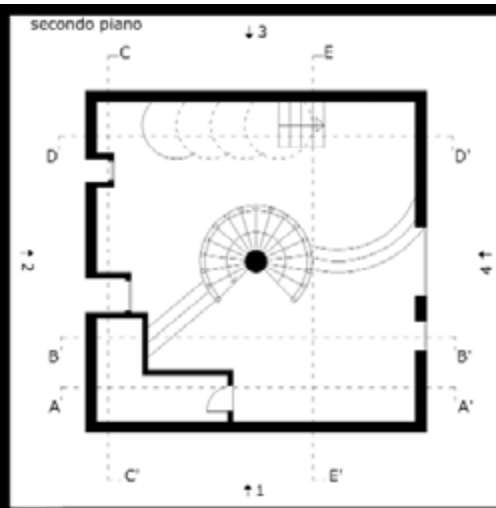
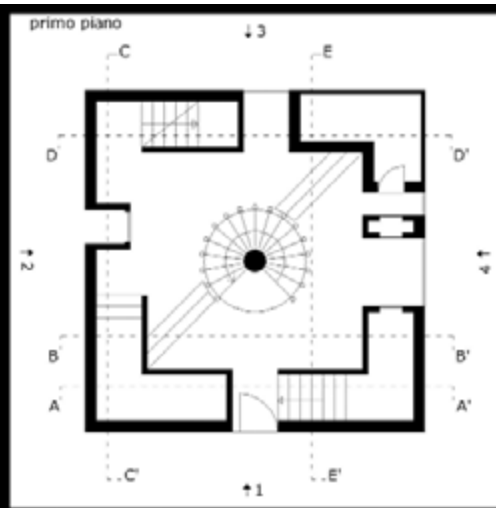
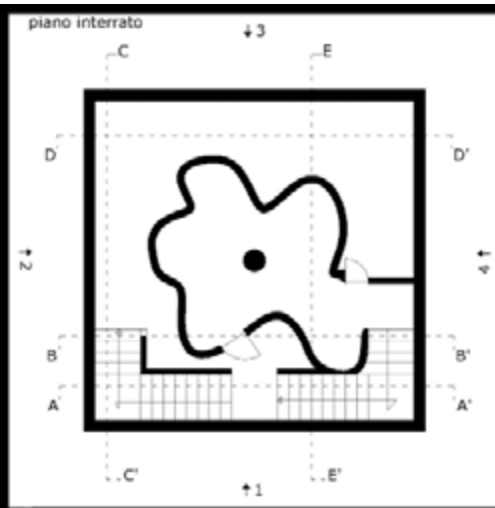
Fig. 1: tavole di progetto.
A corredo delle rappresentazioni tecniche sono riprodotte le opere d'arte da esporre realizzate dal progettista.

Fig. 2: assometrie schematiche evolutive.

Figg. 3-4: vedute interne degli spazi espositivi. Le superfici perimetrali accolgono le proiezioni delle opere.



veronica tropiano



Nell'era della *globalizzazione*, saturata di input informativi, divenuti parte integrante della nostra «realità virtuale» quotidiana, esaltata dal fenomeno del World Wide Web, sembra che qualcuno riesca a districarsi molto bene in questo labirinto di informazioni.

Mentre la gente comune, collegata in rete, si limita ad inserire una parola chiave sperando di trovare ciò che cerca, qualcuno costruisce intere maglie di elaborazione dati, utilizzando griglie e sotto griglie invisibili, creando collegamenti di vario tipo per trovare nuove soluzioni.

Risulta interessante analizzare quale potrebbe essere l'esplicitazione materica di una mente programmatrice come quella di un Hacker propenso a non rendere palese il suo modo di essere, inevitabilmente visibile ad un occhio attento.

Il progetto prende le mosse dalla complessa personalità di questa committenza: il «pirata informatico», come ogni mente programmatrice ed elaboratrice, segue dei propri processi di interpretazione e risoluzione dei problemi, dunque, di pari passo, il progetto può assumere diversi livelli di lettura. I prospetti dell'edificio sono rivestiti di piastrelle in metallo di due tipi: a cromatura piatta tendente al nero, e a cromatura brillante tendente al bianco. La loro disposizione casuale è un preciso richiamo agli elaboratori di dati basati sul sistema binario o, se si preferisce, alla materializzazione dei pixel.

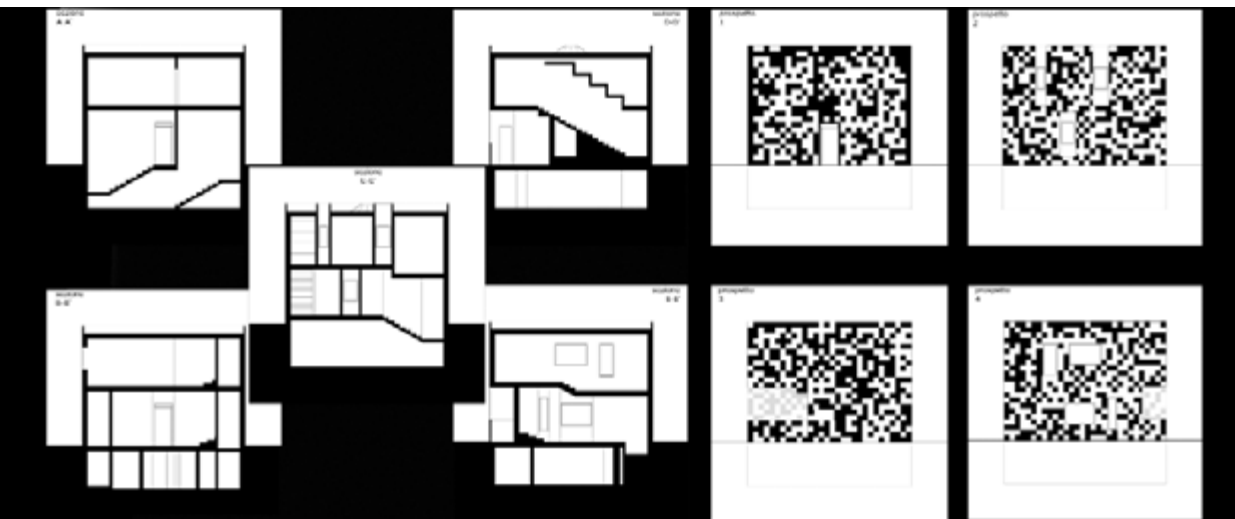
La dimensione delle piastrelle 30x30 cm è dettata dalla creazione di una nuova trama sottomultipla della «griglia madre» corrispondente al «masterplan» di partenza.

Le piante del piano terra e del primo piano sono state

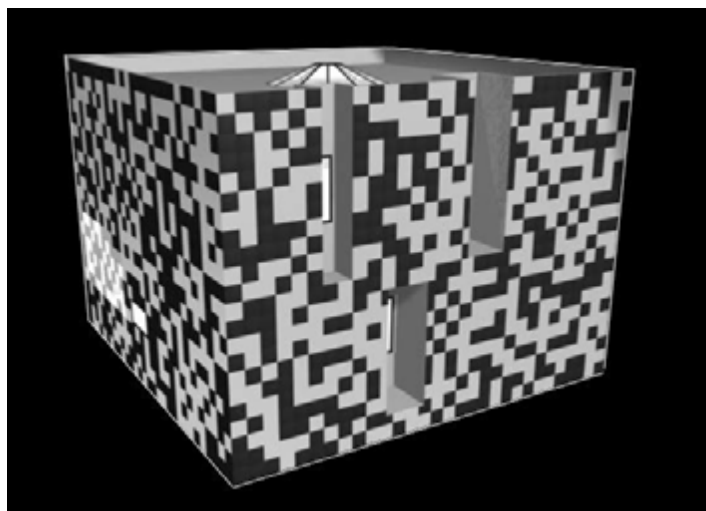
costruite su un'ulteriore griglia, questa volta 60x60 cm, essendo un ambiente di piena fruibilità, la scelta di questa dimensione è dettata dal rapporto minimo di attraversamento di una persona; ogni piano è collegato da due scale di forma diversa, ad esplicitare il fatto che per arrivare ad una soluzione può esserci più di una strada. Del resto il compito di un Hacker è quello di trovare sempre una strada alternativa (apparentemente utopica) per giungere ad una soluzione ideale e perfetta.

Il piano interrato è l'unico spazio che fa eccezione rispetto alla regolarità formale complessiva e, con esso, si esplicita il fatto che la natura umana, per quanto possa chiudersi in gabbie di regole e metodicità, presenta sempre, anche se ben nascosta (per questo in un piano interrato), un'anima pulsante e mutevole che necessita di spazi per pensare privi di schemi. Il committente, in questo spazio, può abbandonarsi a ciò che nella sua vita normalmente non fa: pensare ed osservare da entrambi gli ambienti liberandosi dell'esistenza di schemi e processi.

Il progetto invita a ricercare gli altri livelli di lettura della vita, fino a giungere all'anima pulsante che esiste in ogni essere umano perché, in fondo, tutti costruiamo delle griglie nelle quali muoverci e pensare con l'inconscio nell'intento di schivare gli imprevisti.



1



4

Fig. 1: tavole di progetto: piante dei vari livelli, sezioni e prospetti.

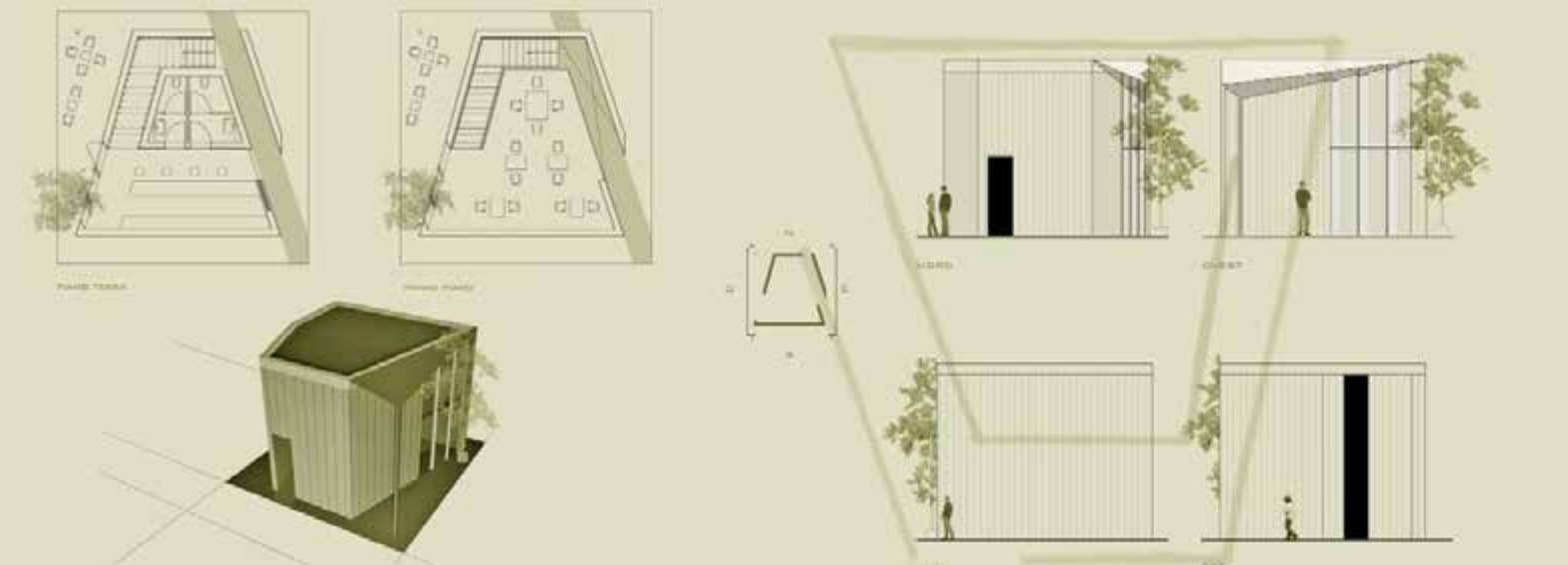
Figg. 2-3: schemi geometrici d'impianto e di distribuzione.

Fig. 4: veduta prospettica esterna.

Fig. 5: composizione grafica di alcuni elementi e spazi di suggestione.



5



2

L'idea generatrice del progetto nasce dalla volontà di creare uno spazio dinamico dotato di una continua variabilità prospettica dove la forma trapezoidale dell'involucro murario rafforza l'intenzionalità dell'anomalia percettiva.

Il suggerimento iniziale trae spunto dall'edificio «*Riddell Advertising*», di William P. Bruder a Jackson Hole, nel Wyoming (USA), dove la prospettiva riprodotta sin dalla pianta gioca con la percezione di profondità spaziali.

L'edificio-caffetteria è basato sull'uso di forme semplici create attraverso operazioni elementari a partire dal cubo. Il numero degli elementi componenti è limitato al massimo affinché la persona non si trovi in uno spazio eccessivamente frammentato: non è, in questo caso, la varietà di corpi a creare una continua alterazione visiva, bensì la loro calibrata disposizione.

Un semplice quadrato rastremato, riprodotto in pianta attraverso una forma trapezoidale simmetrica, si è modificato generando un nastro continuo interrotto solo nei punti di accesso: Il muro si arrotola su se stesso raccogliendo le unità funzionali interne e, contemporaneamente, garantendo, quanto possibile, la limitazione della frammentazione dello spazio, orientando le direttrici e le percorrenze esterne ed interne.

Una caffetteria, essendo un luogo pubblico e di incontro dove si trascorre serenamente il tempo libero, deve cercare di accogliere in ampi ambienti dove sia facilitata la socializzazione e il relax.

L'edificio si sviluppa su due livelli: al piano terra è siste-

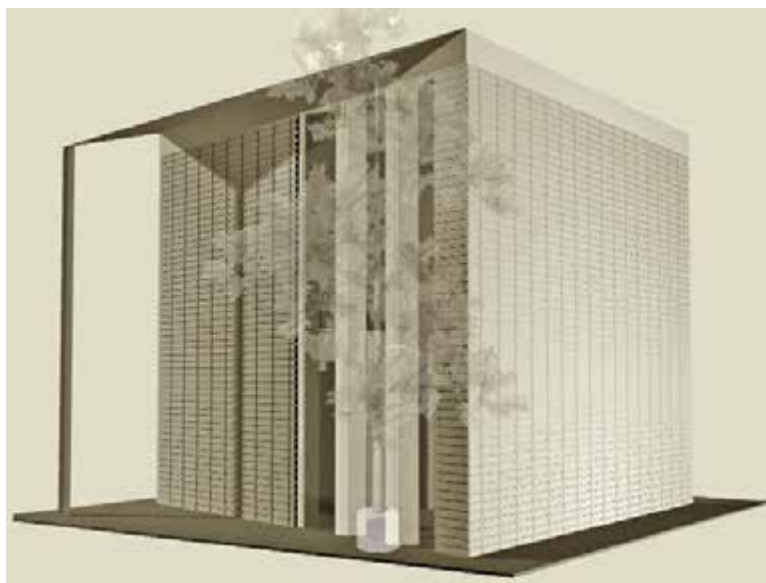
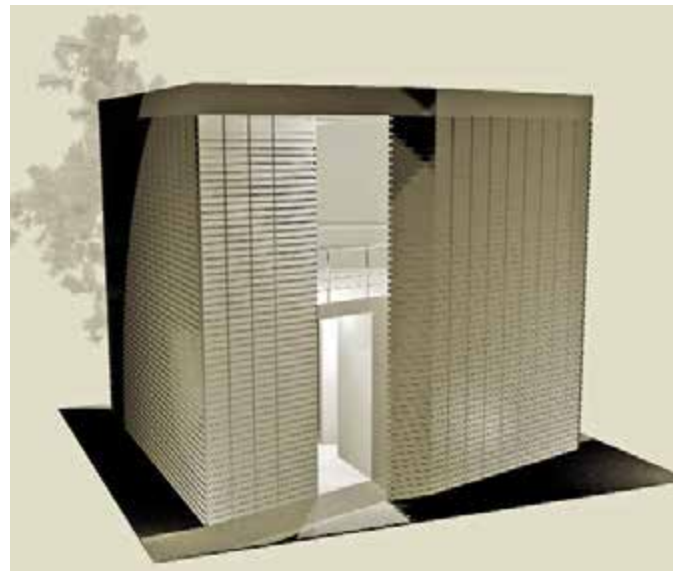
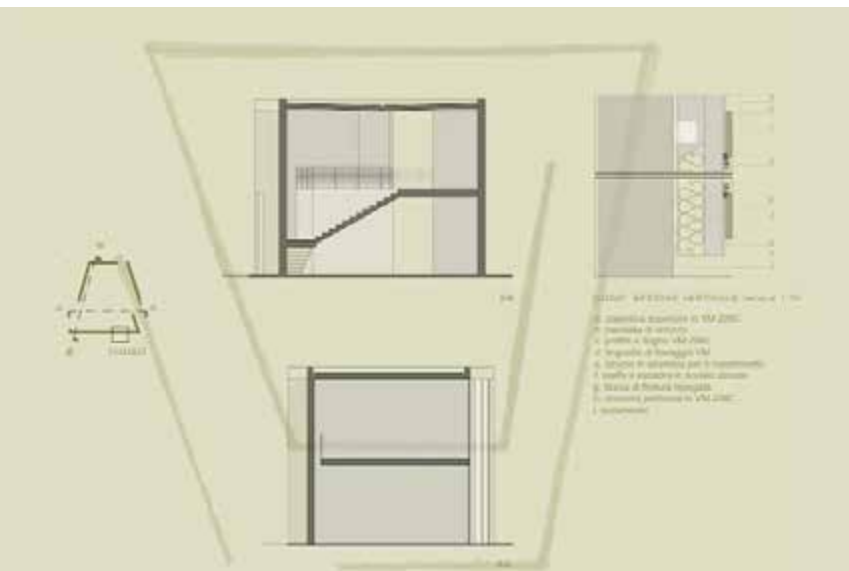
mato il bancone con le sedute, i servizi igienici e la scala a rampa, disposta sul lato minore del trapezio. Il piano superiore è interamente dedicato ai tavoli e alle sedute.

L'accesso principale, connotato da una vetrata terrateggiata, è rafforzato dalla presenza di un velario che, posto alla sommità del volume, funge da parasole e da protezione per le eventuali sistemazioni esterne. L'accesso dal lato opposto è solcato da una fascia che, iniziando dai limiti del podio lastricato, taglia verticalmente l'intero edificio generando un doppio volume. Al termine di questa fessura si giunge al sistema di collegamento.

L'intero rivestimento è costituito da un sistema di doghe zincate disposte orizzontalmente. Il distacco di questi elementi permette di creare una pelle compatta dove il chiaroscuro serve a rafforzare l'aspetto massivo della fabbrica.

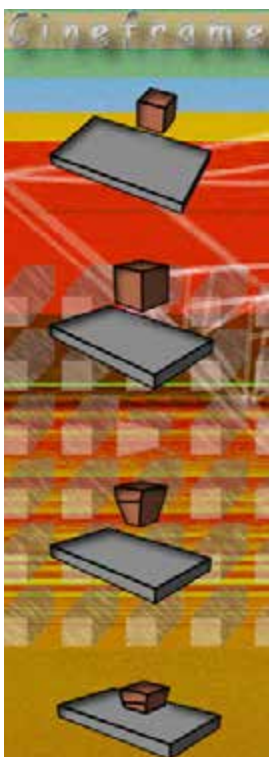
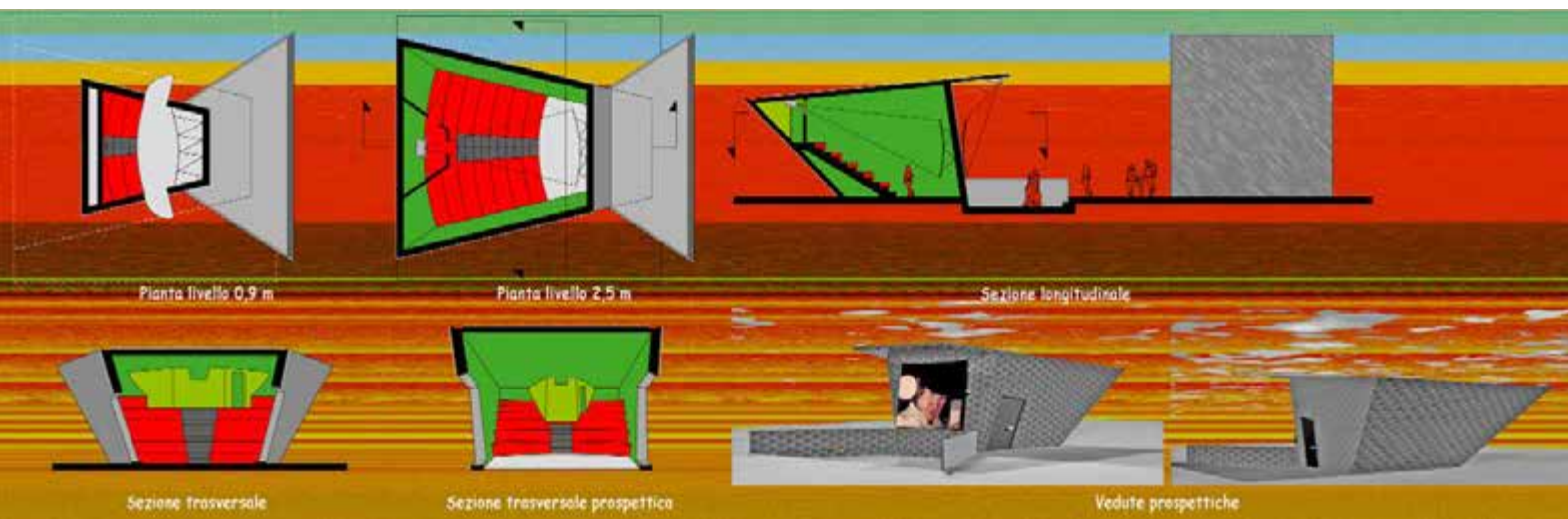
Fig. 1: piante dei due livelli, veduta a volo d'uccello, prospetti, sezioni, e particolare costruttivo del rivestimento.

Fig. 2: il quadrato deformato genera la forma planimetrica dell'architettura.



Figg. 3-4-5: viste prospettiche dell'edificio. È visibile la copertura «velario» che definisce lo spazio esterno di servizio.

Fig. 6: veduta dell'ingresso. Il taglio verticale cela il sistema di collegamento e permette, nel contempo, l'introspezione sul doppio volume.



2

«Il Cinema è una forma d'arte moderna nata alla fine del XIX secolo, nota anche come la settima arte. La rapida successione di immagini che contengono una ripresa frazionata della medesima azione è alla base di quella illusione ottica che noi conosciamo con il nome di cinema».

Definizione tratta da *Wikipedia*, l'enciclopedia libera sul www.wikipedia.com

Frame, sequenza, fotogramma, frammento, sezione, taglio. Sono queste le parole e i pensieri che hanno fatto nascere il progetto del cineframe, sviluppato in bilico tra l'assonanza e i significati di questi termini.

Attraverso la creazione di volumi estremamente semplici, quali un cubo e il parallelepipedo, deformati attraverso tagli e sezioni, si ottiene la forma architettonica, vero e proprio frammento di cubo, radicata nel terreno della città.

Questa introduzione di volume frammento crea inevitabilmente sul suolo un'effetto di particolare manifestazione in quanto anch'esso ne è deformato e quindi plasmato secondo le esigenze di fruizione del cinema.

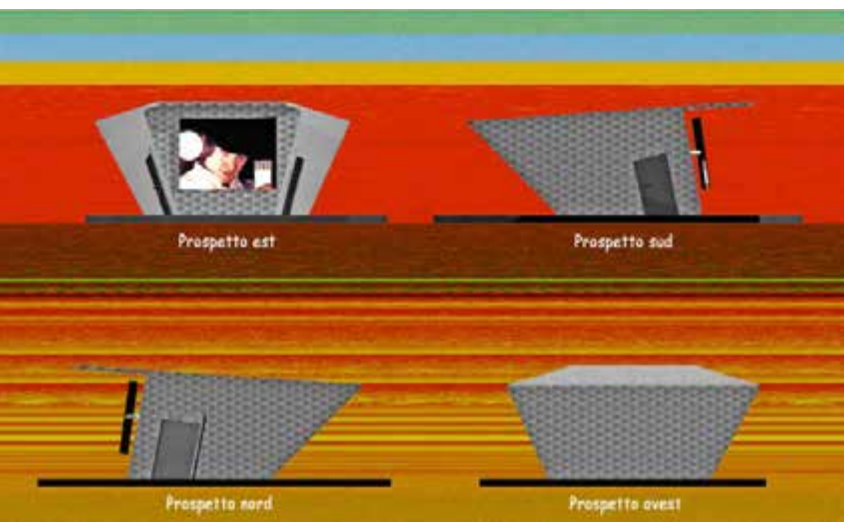
Il solido, costretto dimensionalmente da un limitato spazio di azione, ha tenuto conto sia dell'utilizzo interno, dove si trovano la piccola sala delle proiezioni e le gradinate che servono da sedute, sia di quello esterno, dove un'incavatura offre lo spazio per la sosta esterna.

In tal modo è possibile poter ospitare un maggior numero di persone attraverso l'installazione di due schermi che possono proiettare immagini contemporaneamente oppure, diversamente, per offrire films e spettacoli

di diverso genere.

Lo spazio esterno permette dunque la riunione di diverse persone attraverso uno spazio semi-coperto da una pensilina metallica, una sorta di piccola piazza urbana delimitata dal tessuto delle edificazioni, che permette agli spettatori di «evadere» dal mondo che li circonda, disintereinandosi momentaneamente del resto, una vera e propria macchina dei sogni. Questo è il cinema.

The end

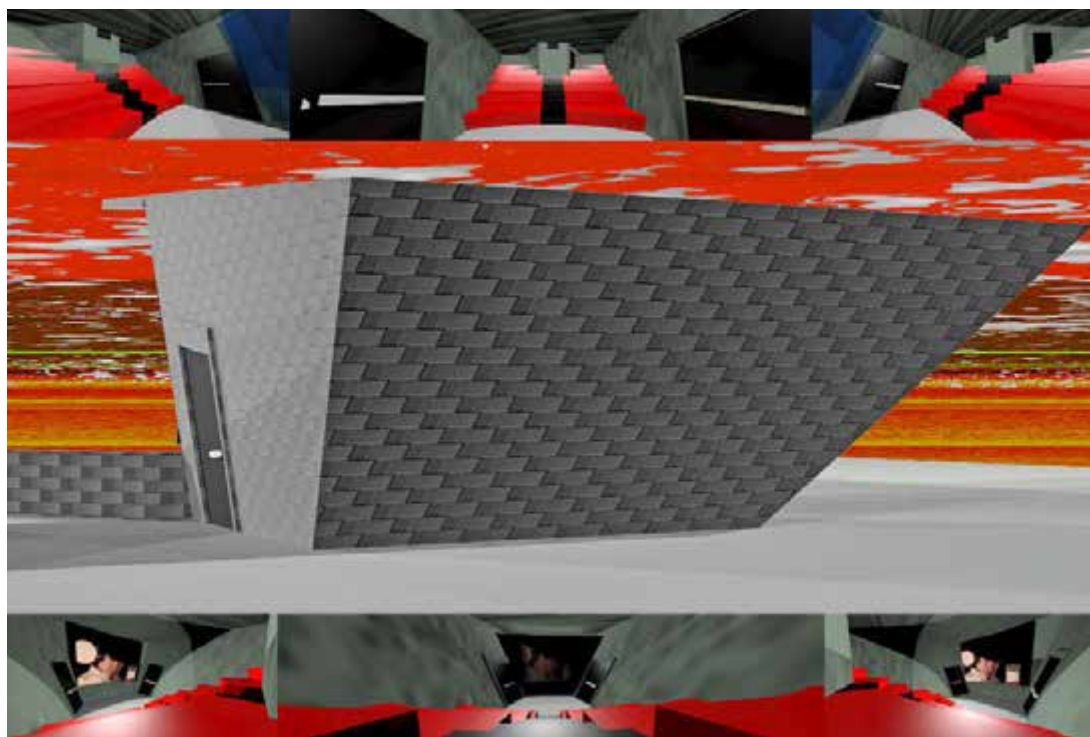


1

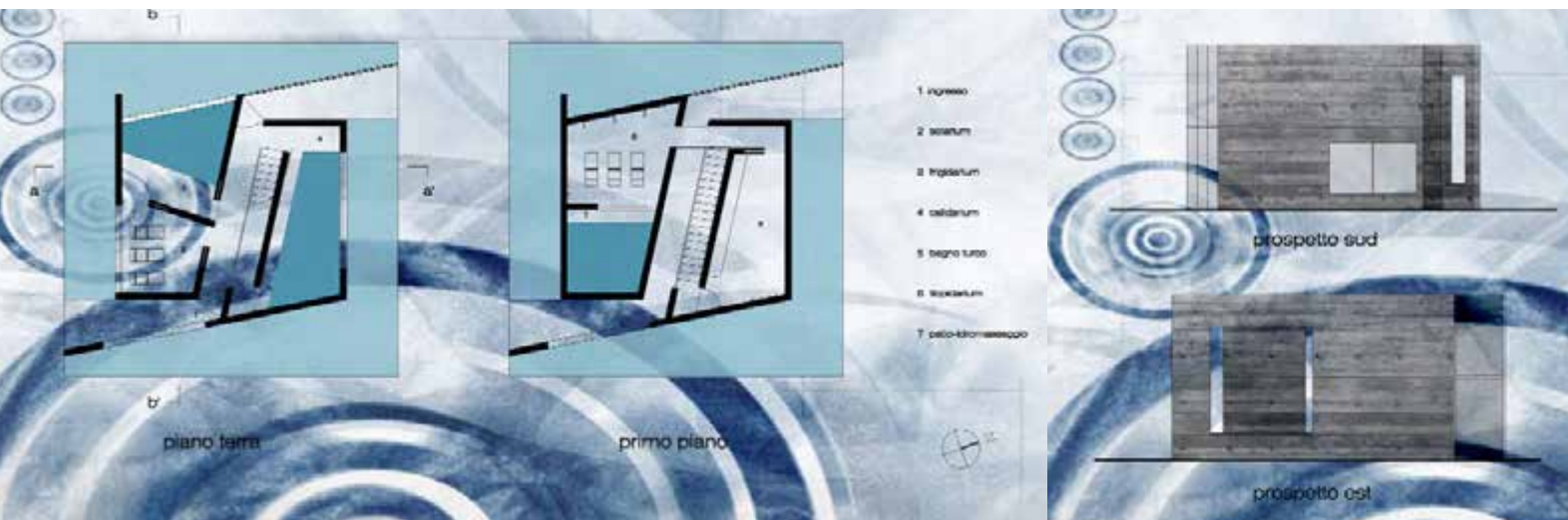
Fig. 1: tavole di progetto. Piante, sezioni, prospetti e prospettive.

Fig. 2: grafici concettuali. Le forme pure del cubo e del parallelepipedo vengono deformate attraverso tagli e sezioni sino ad ottenere la forma architettonica.

Fig. 3: tavola compositiva. Prospettive della sala proiezioni interna e veduta prospettica esterna.



3



... minimae sunt rimae magis quam fenestras muro lapideo esectae, ut sine iniura monumenti lumen admitterent ...

Seneca

Montagna, pietra, acqua. Costruire nella pietra, e con la pietra, costruire dentro la montagna, ricavare dalla montagna, essere dentro la montagna: ricavi gli elementi, e le azioni recuperate e reinterpretate in questo progetto che rende omaggio all'architettura del celebre edificio delle terme di Vals costruito dall'architetto svizzero Peter Zumthor.

Davanti alle linee guida appena espresse, si è immaginata una struttura monolitica di pietra da scavare e tagliare per creare spazialità e luminosità. Si sono così formati due volumi di forma trapezoidale, sfalsati planimetricamente tra di loro. Questi corpi sono generati da due lame contrapposte che, racchiudendosi su se stesse, ricavano spazialità interne. La loro continuità delinea gli ambienti interni, i corridoi, i passaggi e le scale, fino a disegnare l'elemento predominante della distribuzione: la passerella.

Per confermare l'importanza di questo elemento, le due lame esterne proseguono oltre l'edificio fino ad incontrare il perimetro del lotto: la prima si configura come un setto alto e forato al centro, ad inquadrare il blocco retrostante, la seconda come una grande vetrata, un elemento di leggerezza utile per smorzare la massività dell'edificio.

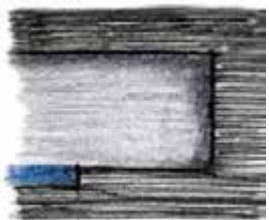
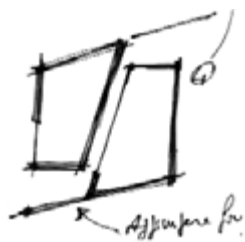
Continuando a scavare all'interno dei due monoliti, divisi a tutt'altezza dalla passerella di distribuzione, sono state ricavate le vasche d'acqua e gli ambienti interni,

alcuni dei quali risultanti dall'estrusione di blocchi interi e quindi in stretta relazione con l'esterno: è come se l'aria stessa avesse scavato la massa rocciosa.

Le pareti esterne hanno subito tagli lunghi e stretti in modo da realizzare delle fessure per la luce, che servono ad esaltare e confermare il carattere monumentale e difensivo dell'edificio, così sui muri orizzontali come sulla copertura.

Osservato dall'esterno, l'edificio appare come un tutt'uno simile a una grande pietra traforata, recisa dal vento e dall'acqua, sebbene composto da spessi setti murari in calcestruzzo armato lasciato a vista.

La passerella continua è come un nastro-cesura, un meandro intromesso ad un corridoio di pietra, il segno dell'atto scultoreo, il passaggio di uno sguardo, a cercare quello che Zumthor avrebbe definito «*il nocciolo duro della bellezza*».



2

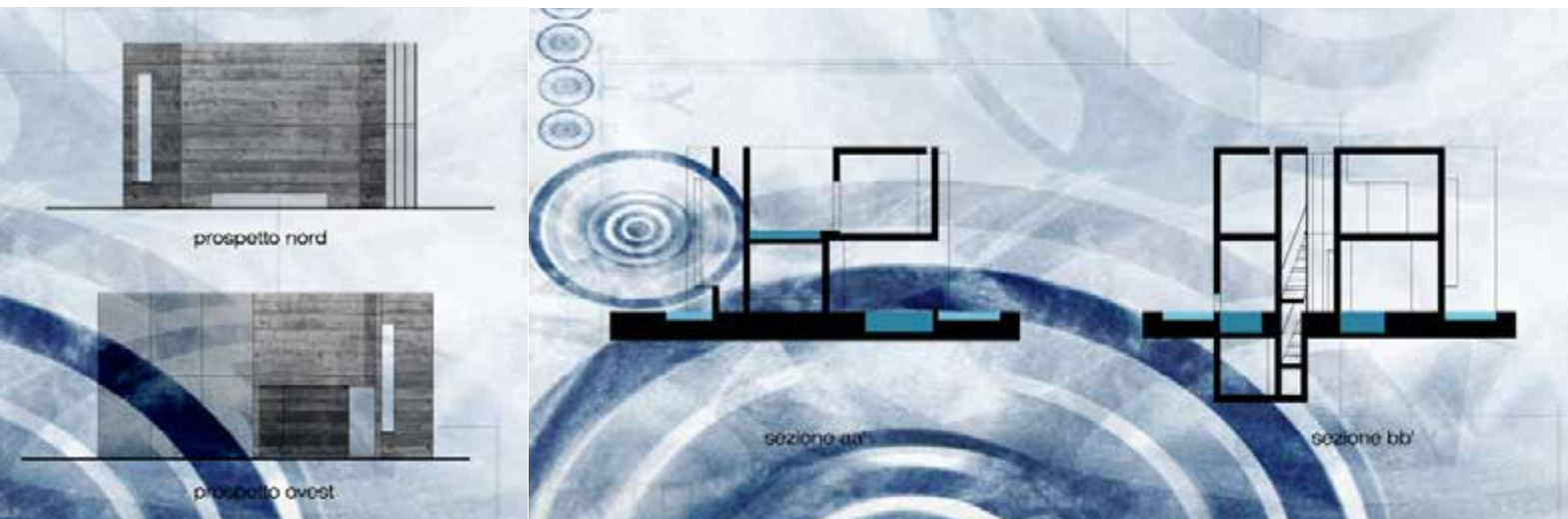
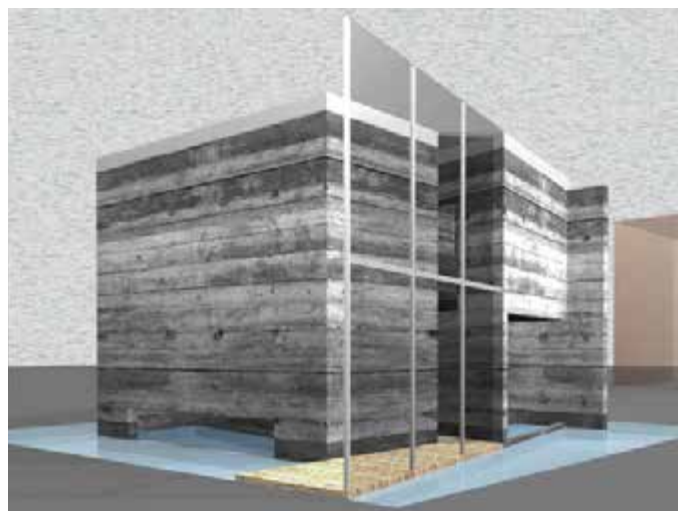
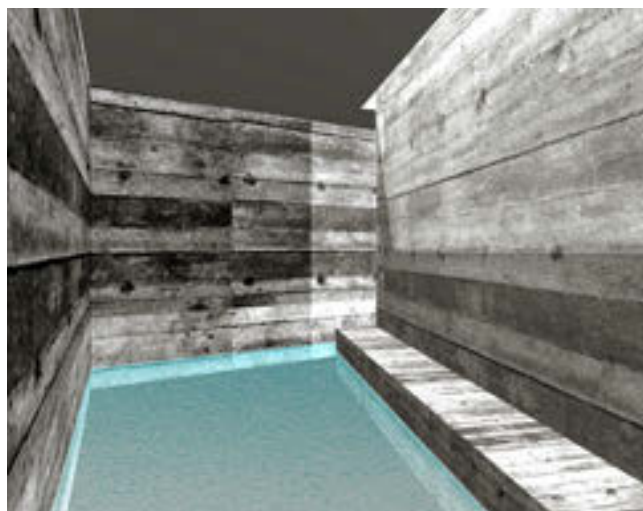


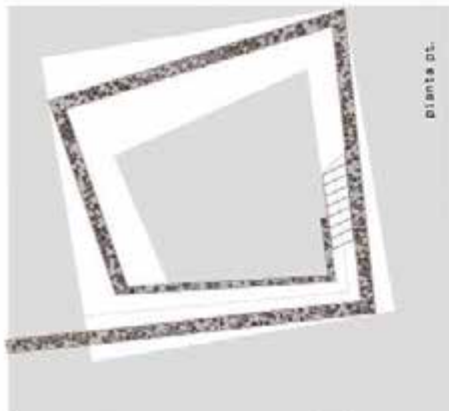
Fig. 1: tavole di progetto: piante, prospetti e sezioni.

Fig. 2: schizzi preparatori.

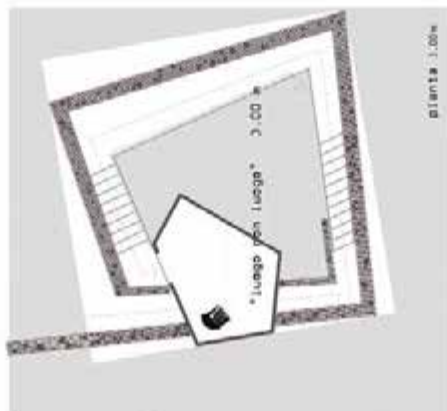
Fig. 3: veduta prospettica del *calidarium*.

Fig. 4: veduta prospettica degli ingressi: in primo piano la passerella lignea che «recide» il monolite.

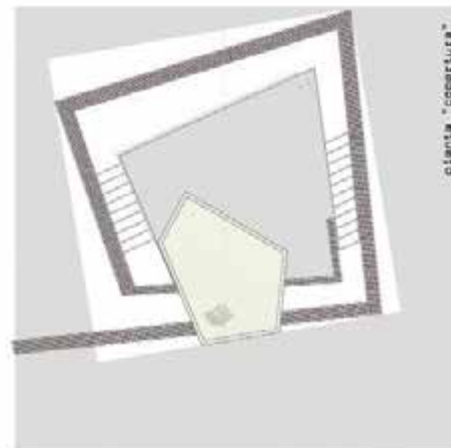




pianta pt.



pianta 1.00m

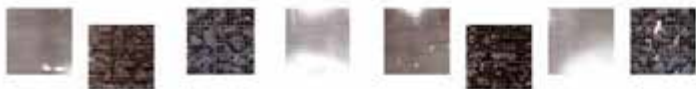


pianta "copertura"

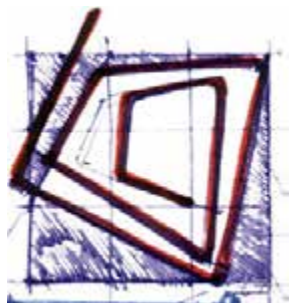
L'ingresso stretto, angusto e lungo. All'interno si cela il "luogo non luogo". Le scale proseguono dove il labirinto si interrompe fino a raggiungere i tre metri di altezza, lì l'impenetrabile e piccolo luogo di solitudine. Lo spazio chiuso, senza una funzione definita, se non luogo dei pensieri, luogo di contatto con il proprio essere, un'unica finestra.

su

cielo.



La massività del labirinto, data da grandi gabbie di sassi, racchiude tutto questo e a sua volta viene smaterializzata della luce che filtra attraverso le casuali fessure, dettate dai sassi.



2

Londra, la società è governata secondo i principi del «sosing», dal *Grande Fratello*, che tutto vede e tutto sa. I suoi occhi sono le telecamere che spiano di continuo nelle case, il suo braccio la psicopolizia che interviene al minimo sospetto. Tutto è permesso, non c'è legge scritta. Niente, apparentemente è proibito. Tranne pensare, se non con i dettami del «sosing». Tranne amare, se non con il fine esclusivo di riprodursi. Tranne divertirsi, se non i programmi televisivi di propaganda. Tranne vivere, se non secondo gli usi e costumi del *Grande Fratello*.

Lo spazio architettonico nasce traducendo e rivedendo i desideri di Wilson, protagonista del racconto «1984» di George Orwell.

In una società così colma e così pronta ad offrirti il possibile, emerge il desiderio di un luogo da vivere come punto di sosta. Punto di sosta dalla società che tanto ci opprime e altrettanto ci omologa. Luogo di sosta dalle corse agli impegni e luogo dei pensieri e delle riflessioni.

L'esterno con la sua vibrante apparenza ricerca l'assenza dell'interiorità.

La massività del labirinto, data da grandi gabbie di sassi, racchiude tutto questo e a sua volta viene smaterializzata della luce che filtra attraverso le casuali fessure generate dalle pietre.

SCRIZIO AZIONE INTERNA

3

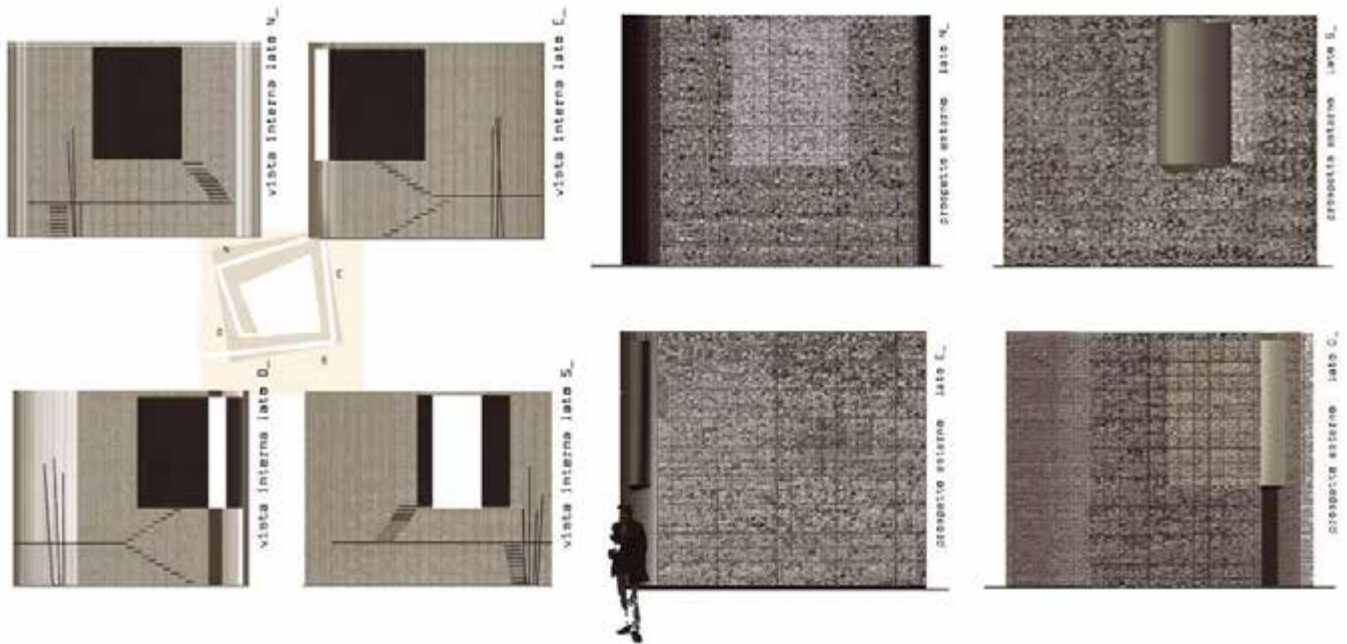
L'ingresso è stretto, angusto e lungo. All'interno si cela il «luogo non luogo». Le scale proseguono dove il labirinto si interrompe fino a raggiungere i tre metri di altezza, lì l'impenetrabile e piccolo luogo di solitudine.

Lo spazio è chiuso, senza una funzione definita, se non «luogo dei pensieri», luogo di contatto con il proprio essere, un'unica finestra sul cielo.

Un cubo visto come un filtro verso il mondo esterno...

Anche le idee e le rappresentazioni sono state estremamente filtrate per essere coerenti con il progetto.

Quello che ne deriva non è niente di più di ciò che serve ad esprimere il concetto.



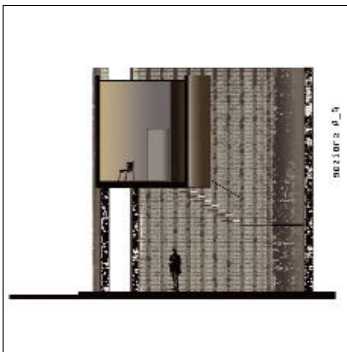
1

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni e prospetti.

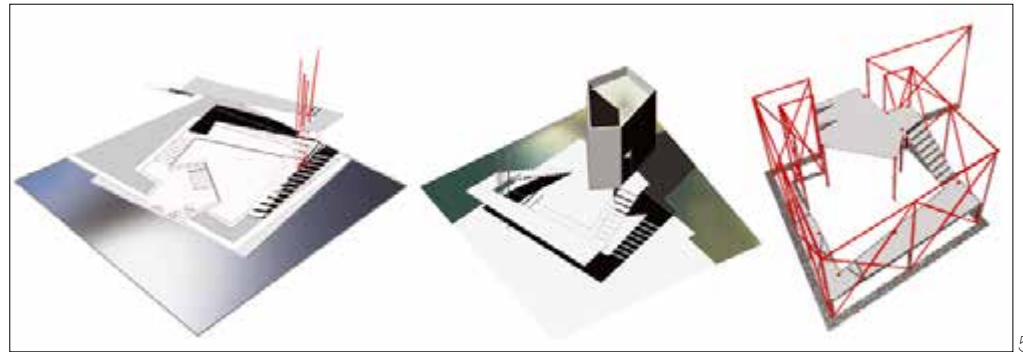
Figg 2-3: schizzi preparatori e schema concettuale.

Fig. 4: sezione-prospetto. In evidenza lo spazio nucleare.

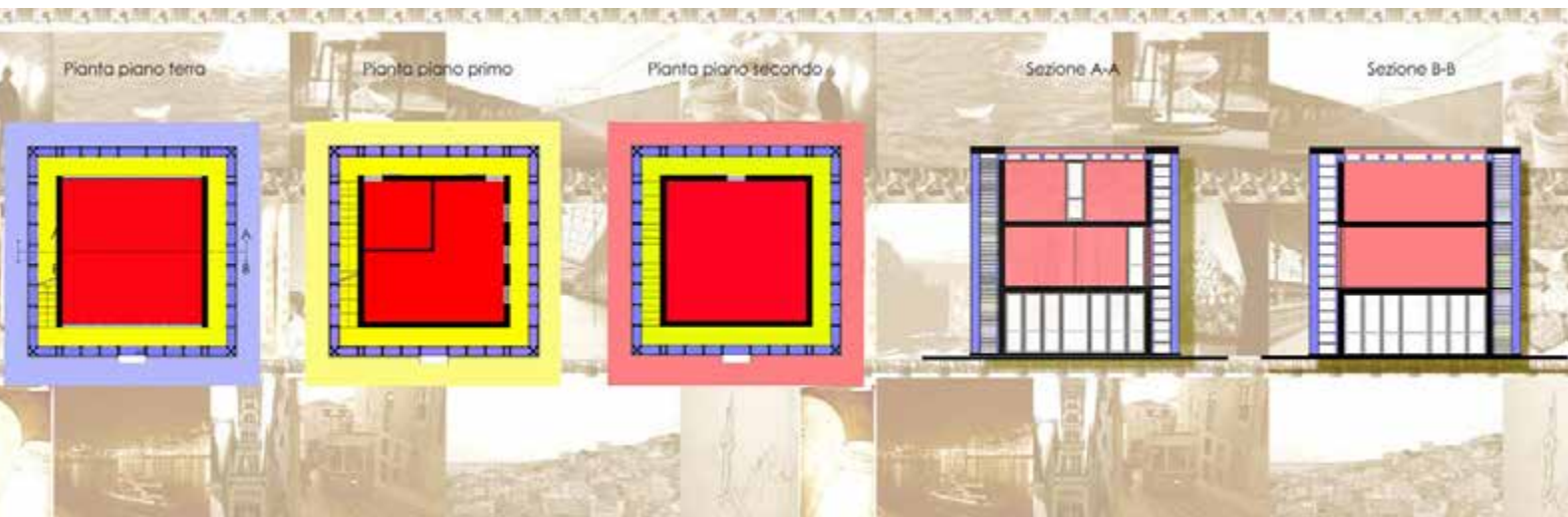
Fig. 5: schemi di smontaggio delle parti fondamentali.



4



5



2



3

Viaggiare è il sogno di chiunque ambisca a conoscere odori ed atmosfere nuove, di chi voglia fuggire da una realtà che lo soffoca o di chi, semplicemente, voglia scoprire nuove culture e popoli.

Il viaggiatore fa del suo sogno un lavoro; girovaga, non ha una meta ma ovunque si trovi riesce ad apprezzare tutto ciò che di nuovo gli capita.

Non si può essere viaggiatore se non si ha una casa a cui tornare. I viaggi iniziano e finiscono, così anche le sue avventure cominciano quando chiude la porta e terminano quando la riapre.

La casa è un po' la metafora della sua vita: esiste un nocciolo interno, stabile, dove egli torna saltuariamente ma, dove ha comunque spazi utili e sufficienti per le sue esigenze. Così al suo ritorno, può accedere direttamente al salotto, dove accogliere amici e raccontare le leggende conosciute. Non chiudendosi mai tra quattro mura ma sempre contemplando, attraverso grandi trasparenze, souvenir e immagini da poco acquistati.

Anche la sua camera, posta ad un secondo livello non sarà di minore semplicità e rigore proprio perché costituisce ancora occasione di incontro e di ricordi come, del resto, la cucina: posta all'ultimo piano, si dispone in un ampio spazio dove il viaggiatore potrà cucinare utilizzando le spezie importate dall'oriente oppure con le tecniche acquisite dalle tribù del deserto.

Oltre a mille racconti e storie, nella valigia, riporta sempre vasi, incensi, abiti e tutto ciò gli ricordi le sensazioni provate: le sue tasche sono piene di monili, la sua macchina fotografica racconta dei giorni passati e le emozioni pro-

vate durante uno dei tanti viaggi.

Così, il viaggiatore ha bisogno di scaffali dove riporre i suoi ricordi e pareti per appendere le sue foto.

Per tutta l'altezza l'intero edificio si sviluppa una enorme libreria, raggiungibile attraverso due rampe di scale e ballatoi di raccordo con il nocciolo stesso.

L'involucro esterno è rivestito da lastre di vetro trasparenti che servono da schermi dove sono applicate immagini delle ultime esperienze. Le fotografie sono proiettate naturalmente sulla superficie esterna intonacata del nocciolo, interagendo così con l'esterno e avvolgendo il viaggiatore, garantendogli che nessuno dei suoi ricordi sarà perduto.

La sua casa può essere concepita come una piccolo ed intimo museo, dove, attraverso un percorso guidato dalle scalinate e dai ballatoi, è possibile ammirare immagini ed oggetti esposti, ripercorrendo con la mente e con gli occhi lo stesso itinerario del suo ultimo viaggio.

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni e prospetti.

Figg. 2-3: schizzi preparatori.

Fig. 4: prospettiva schematica del sistema strutturale e delle lastre serigrafate di tamponamento.

Fig. 5: veduta prospettica della scala interna.

Prospetto Nord



Prospetto Est



Prospetto Sud



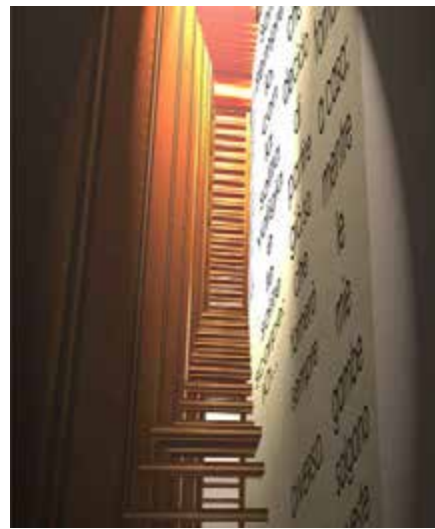
Prospetto Ovest



1



4



5

1. INGRESSO / SOGGIORNO
2. CUCINA
3. BAGNO
4. STUDIO

5. STUDIO: LO SPAZIO PER L'INGEGNERE
6. PIANEROTTOLO
7. STUDIO: LO SPAZIO PER LO SCRITTORE

8. PIANEROTTOLO / SALOTTO
9. CAMERA FIGLIA
10. BAGNO FIGLIA
11. CAMERA GENITORI
12. BAGNO GENITORI

LO SPAZIO SOCIALE DEL PADRE E DEL MARITO

LO SPAZIO DELL'UOMO E DELLA PERSONA



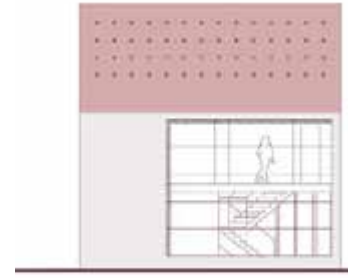
PIANTA PIANO TERRA



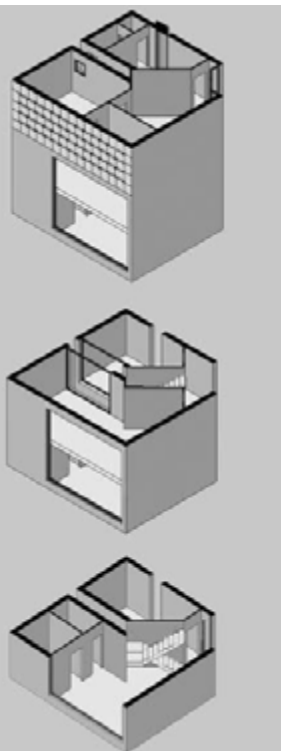
PIANTA PIANO PRIMO



PIANTA PIANO SECONDO



PROSPETTO A



2

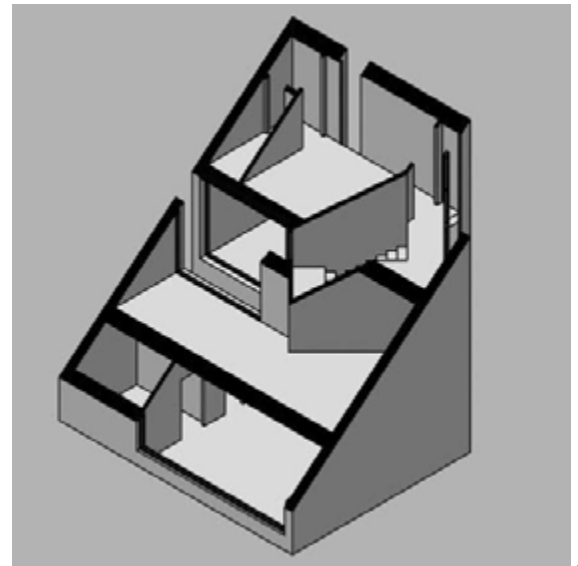
Il percorso progettuale ruota intorno alla figura del committente: un ingegnere civile che nel tempo libero diviene scrittore.

L'obiettivo da raggiungere è concepire un'architettura che riesca a «contenere» l'assurdità della sua personale scelta di vita, ovvero quella di portare avanti un matrimonio finito, fingendo di avere una famiglia perfetta, e nello stesso tempo di vivere una vita quanto possibile appagante attraverso il suo lavoro e la sua passione: scrivere romanzi gialli.

Come nel dramma «il gioco delle parti» di Pirandello, il committente vive la quotidianità portando una maschera, interpretando un ruolo, ma la sua vera personalità la manifesta principalmente nel suo lavoro e, ancor più, nella sua attività di romanziere.

La casa rispecchia questa sua doppiezza: apparentemente è una normale abitazione su tre livelli, ma in realtà l'architettura rispecchia il dramma del distacco che esiste con la famiglia. Internamente il primo piano, ovvero quello centrale, vero e proprio cuore della casa, è completamente suo. È interdetto alla moglie e alla figlia, e racchiude due ambienti separati: uno studio, per dedicarsi alla professione, e un altro ambiente, più piccolo e raccolto, dove può dedicarsi alla scrittura.

Esternamente il dramma è denunciato dal prospetto «a», che di fatto rappresenta il taglio netto, la spaccatura, che nella realtà esiste tra il committente e la famiglia.



3

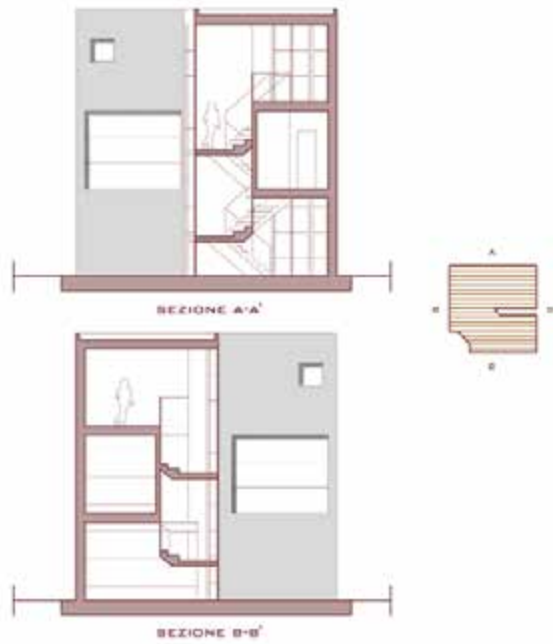
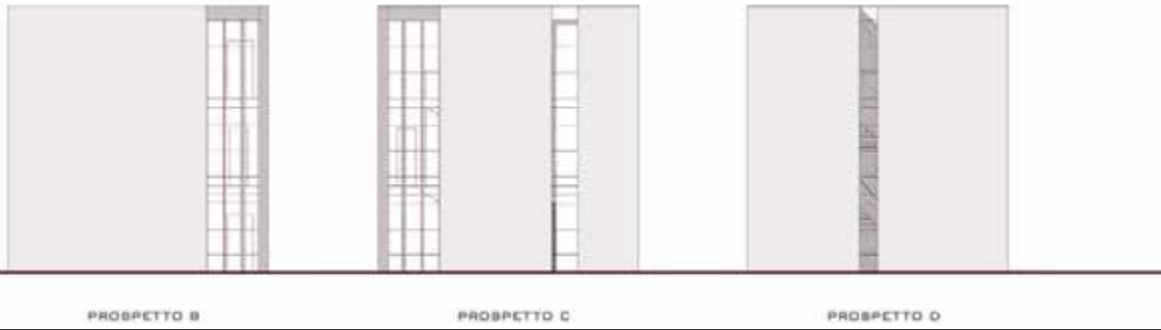
Fig. 1: piante e prospetti.

Fig. 2: sezioni assonometriche ai vari livelli.

Fig. 3: spaccato assonometrico.

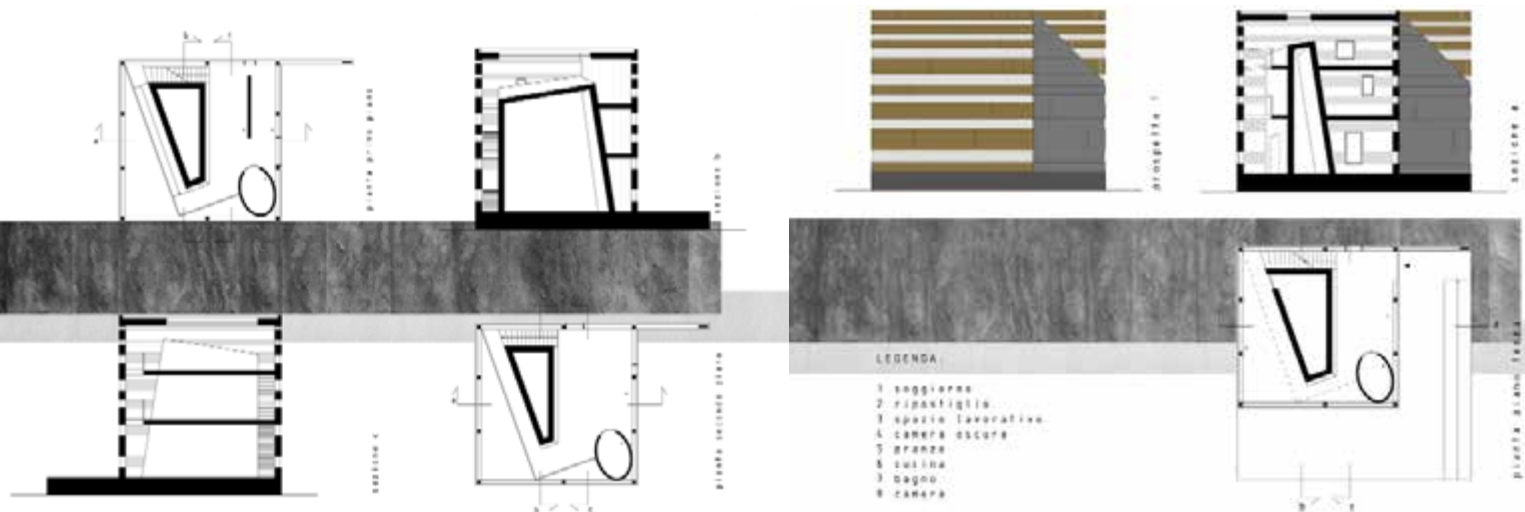
Fig. 4: sezioni.

Fig. 5: veduta prospettica della



4

5



Il laboratorio della luce e dell'ombra, è un'abitazione per un fotografo, uno spazio che nasce dall'interazione di due solidi con un nastro continuo che li avvolge, racchiudendoli all'ambito dello spazio cubico assegnato, celandoli dall'esterno.

L'elemento fondamentale della composizione è un prisma rastremato a base trapezoidale realizzato in spessi setti di calcestruzzo armato, nocciolo dell'intera composizione.

Questo solido, oltre ad ospitare la camera oscura, funzione primaria di questo edificio, costituisce il nucleo ermetico, privato ed indefinito, intorno al quale si formano ambienti diversi per forma e funzione.

L'altro solido, che dialoga diagonalmente con il nucleo, è un cilindro a base ellittica in policarbonato in cui si raccolgono gli spazi di servizio.

Queste due forme, volutamente diversificate a voler contrapporre la rettilineità alla curvilinearità, si confrontano attraverso un dialogo formale serrato.

La diversificazione spaziale degli ambienti unita alla presenza dei due solidi vuole inoltre stimolare la percezione spaziale e materica dell'osservatore creando sempre nuove suggestioni permettendo alla vitalità umana di risaltare.

Il nastro è costituito esternamente da fasce orizzontali di vetro traslucido e *Tombasil* che si alternano in modo irregolare, creando un effetto policromo simultaneo di luce ed ombra dove diventa difficile distinguere il materiale dall'immateriale.

Il *Tombasil* (bronzo e rame bianco al 54%), è un materiale dotato della caratteristica di cambiare colore durante le ore del giorno a seconda dell'intensità di luce, crean-

do continuamente nuovi effetti cromatici. I pannelli, prodotti artigianalmente in fonderia, risultano dimensionalmente ognuno diverso.

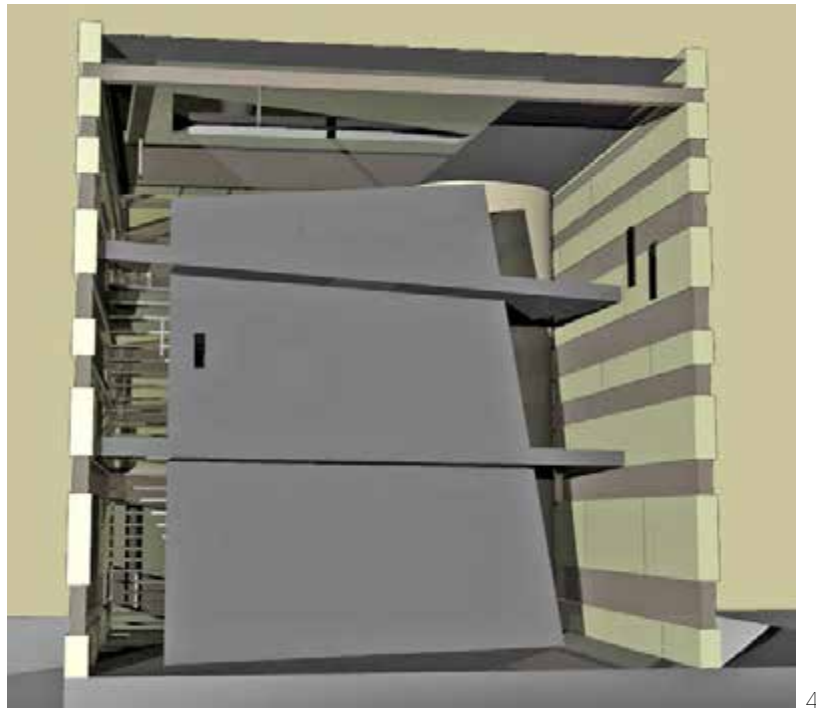
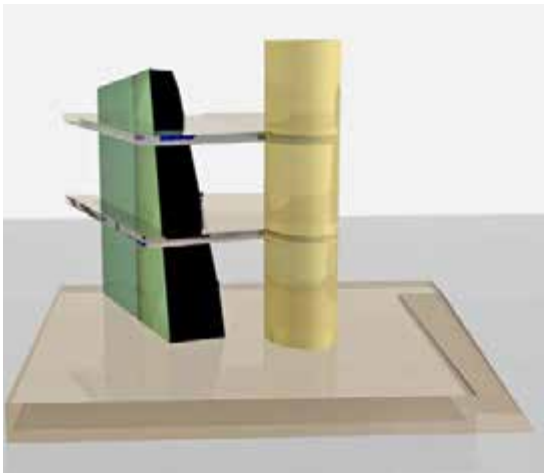
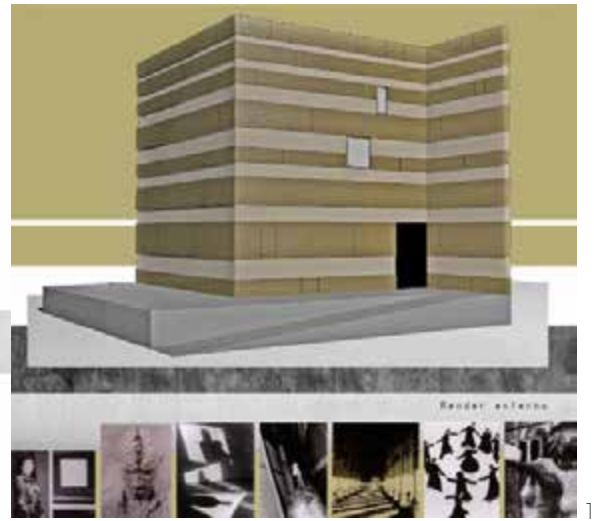
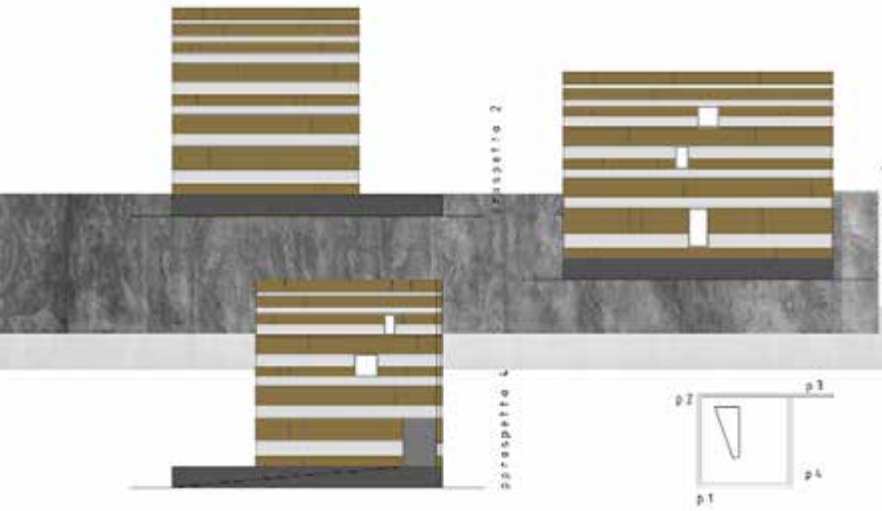
Il laboratorio della luce e dell'ombra trova massima manifestazione nella sua mutevolezza e solidità.

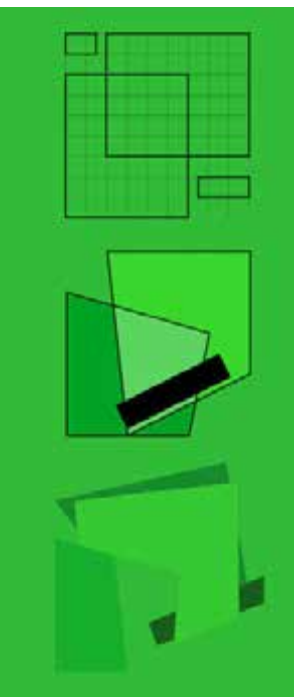
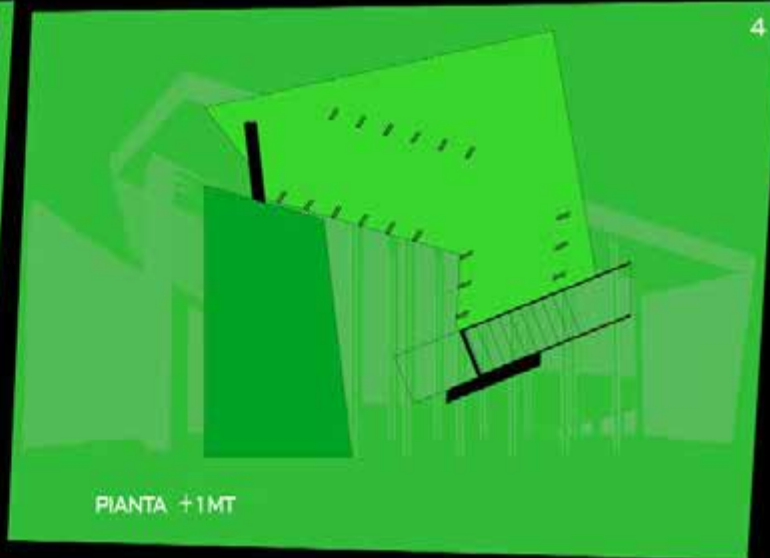
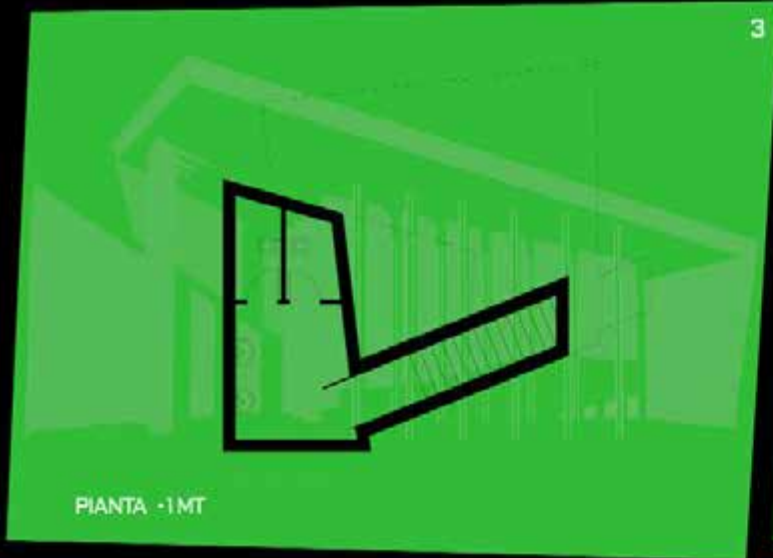
Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti e veduta prospettica.

Fig. 2: schizzi preparatori.

Fig. 3: veduta prospettica dei nuclei principali: il prisma rastremato e «la colonna» ellittica dei servizi. Il volume rigido si contrappone al volume morbido.

Fig. 4: sezione prospettica del laboratorio.





L'area assegnata per il progetto è stato suddivisa mediante una maglia modulata sulla distanza di un metro, ortogonale ai lati del lotto.

Si è venuta così a creare una maglia cartesiana entro la quale si è reso possibile tracciare le linee fondamentali del progetto; delle figure geometriche di estrema semplicità:

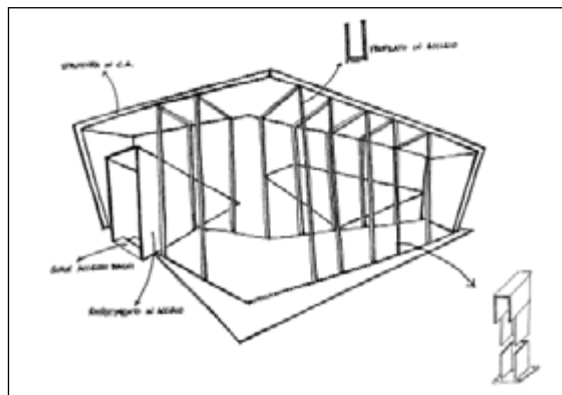
- due rettangoli di 7 metri per 6 metri
- un rettangolo di 2,5 metri per 1 metro
- un rettangolo di 1,5 metri per 1 metro

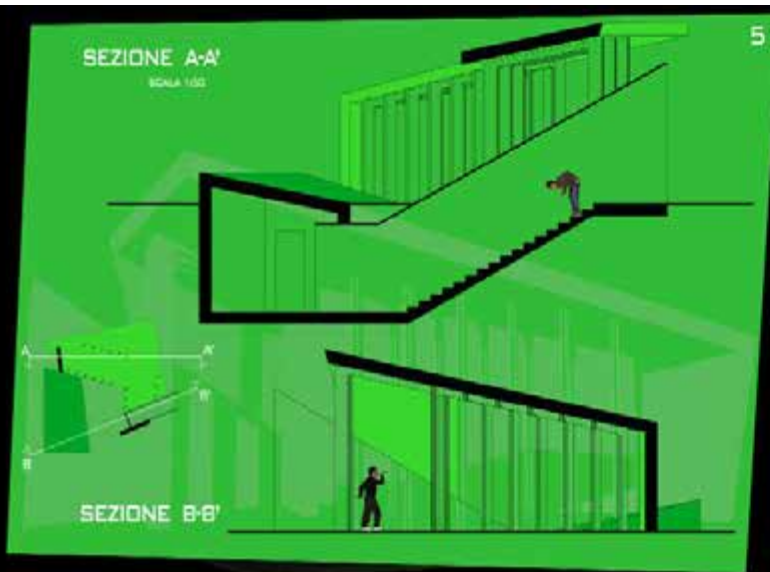
Su di essi, è stata apportata una deformazione e, successivamente, facilitando l'unione tra le parti e sottraendo le superfici sovrapposte, è nata la pianta della pensilina e dei bagni (ricavati in un piano sotterraneo) oltre alle scale che conducano ad essi.

Particolarmente importanti sono gli elementi di alloggio per le biciclette: in un primo momento, non erano altro che elementi con una funzione esclusivamente relativa alla sosta e non avevano relazione con il resto della struttura: una sorta di rastrelliere autonome e senza nessuna funzione strutturale. Successivamente si è rafforzata l'esigenza di una integrazione strutturale e compositiva.

I supporti sono stati così trasformati in sezioni continue a forma di «U» rovescia che, oltre a servire da alloggio per i velocipedi, sostengono l'intera membrana metallica di copertura, generando un evidente doppio senso estetico e funzionale.

Nell'area esterna, lasciata libera dalla pensilina, è stato ricavato un giardino che, nella zona corrispondente ai servizi igienici, diviene copertura verde utilizzabile come piccolo parco urbano.





5



6

1

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni e prospetti.

Fig. 2: schemi di sintesi.

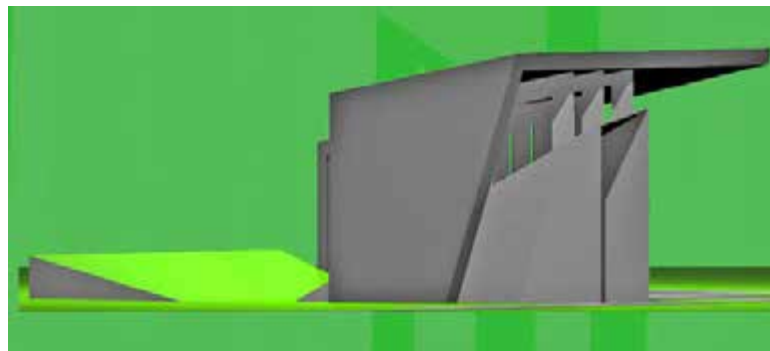
Fig. 3: schizzo schematico della struttura.

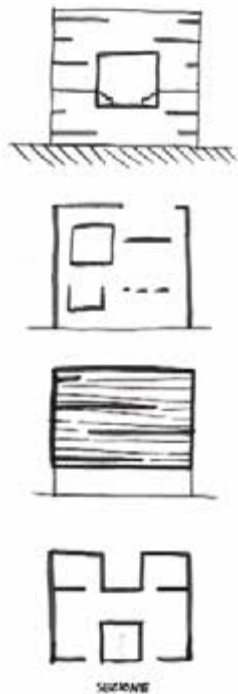
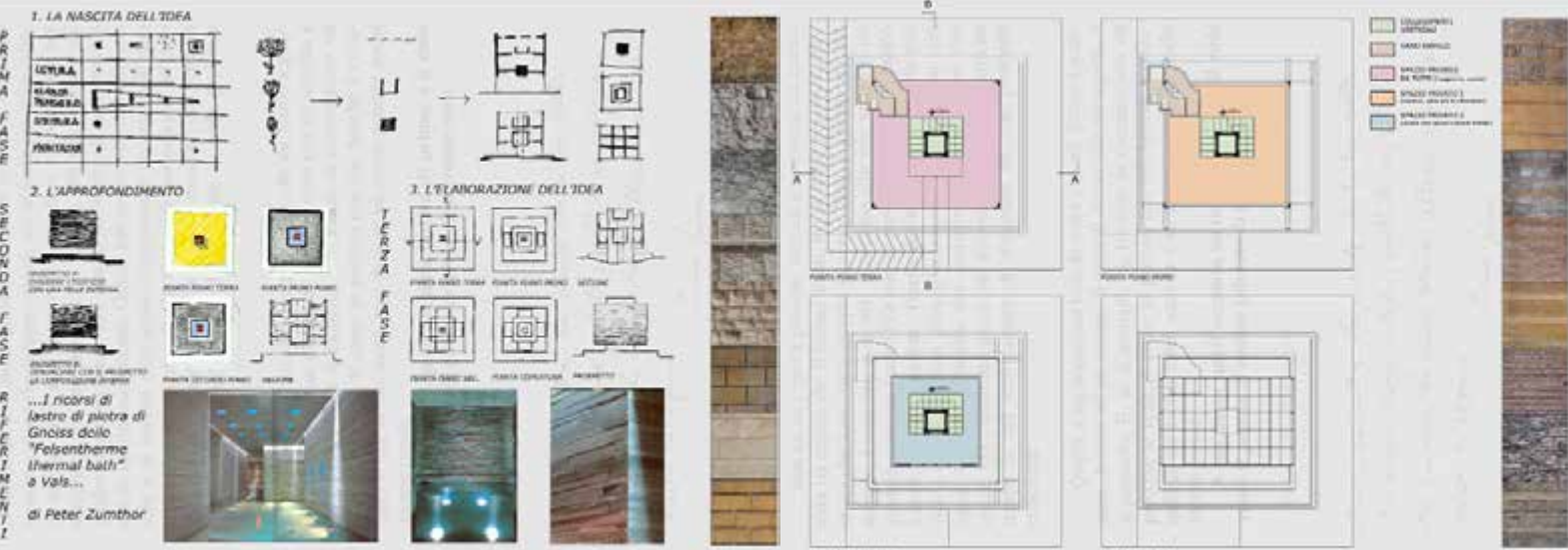
Figg. 4-5: prospetti della pensilina. Sono evidenti le strutture metalliche di sostegno alla copertura e di supporto alle biciclette.

4



5





2

Per delineare l'habitat dello scrittore, è stata necessaria la conoscenza delle esigenze relative al «gesto» del comporre in parole, e alla particolare concentrazione/meditazione di cui questa pratica necessita.

Incrociando le esigenze riferite all'attività e le caratteristiche di riservatezza e tipologiche dello spazio, è stata elaborata la tabella riprodotta a fianco.

La permeabilità degli spazi - nel differenziarsi delle loro funzioni - passa da un'occlusione quasi assoluta (elaborazione del pensiero, collocato nel nucleo centrale al piano primo), ad un'apertura pressoché totale (luogo di meditazione e osservazione all'aperto, che si ritrova nel ballatoio dell'ultimo piano).

Per definire formalmente e funzionalmente il progetto, è stato pensato un involucro di forma cubica rivestito di pietra: una sorta di avvolgimento delle attività dell'abitare e del comporre.

La pelle dell'edificio, sospesa da terra, è costituita da listelli in pietra di piccola pezzatura disposti per stratificazione orizzontale e diversificata per tipologia, dimensioni e colori.

Una colonna ascensore-scale, posta al centro, costituisce la parte strutturale principale, insieme alle strutture verticali angolari a tutta altezza. La regolarità dell'impianto funzionale è violata dai locali servizi.

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, prospettive e riferimenti fotografici.

Fig. 2: schizzi di progetto.

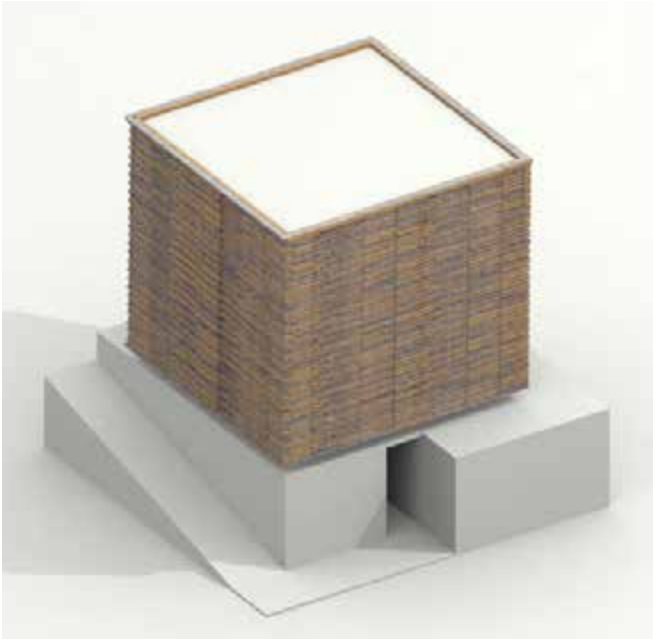
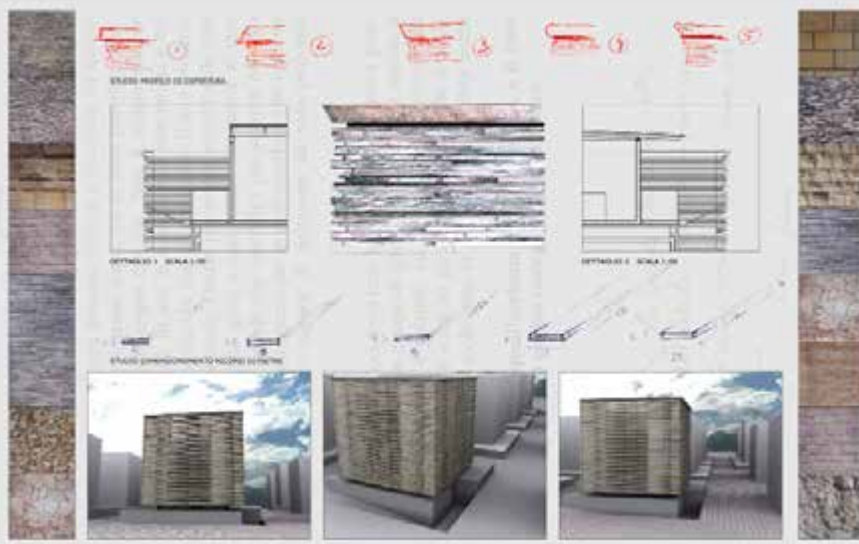
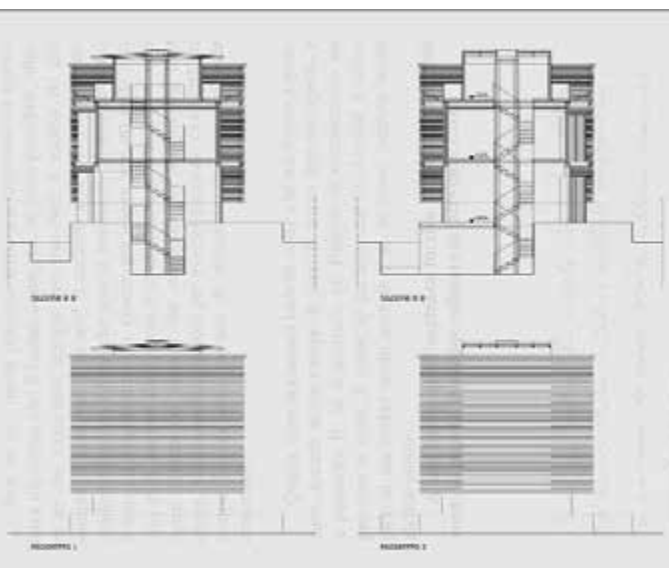
Fig. 3: tabella dei rapporti tra le funzioni e la loro permeabilità.

Figg. 4-5: viste assonometriche del modello.

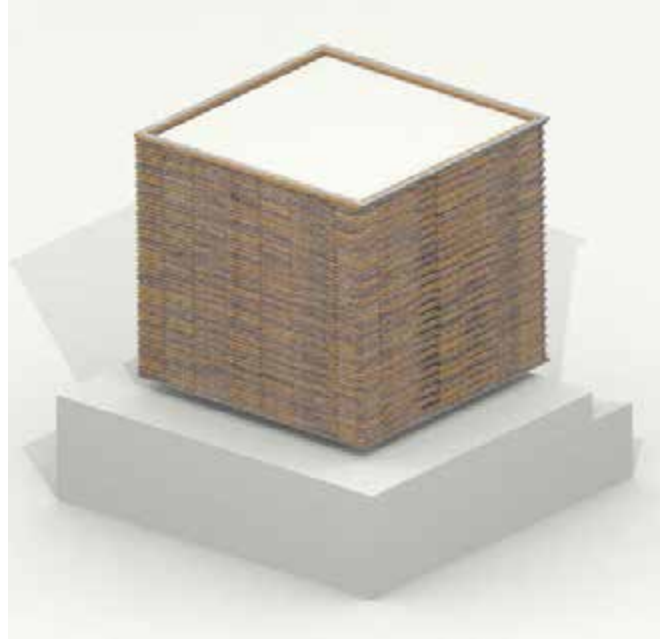
LETTURA	■	■	■	■
ELAB. PENSIERO	■	■	■	■
SCRITTURA	■	■	■	■
MEDITAZIONE	■	■	■	■

■	Luogo chiuso e isolato (completo silenzio)
■	Luogo aperto, ma protetto
■	Luogo completamente aperto
■	Luogo aperto e disorganizzato

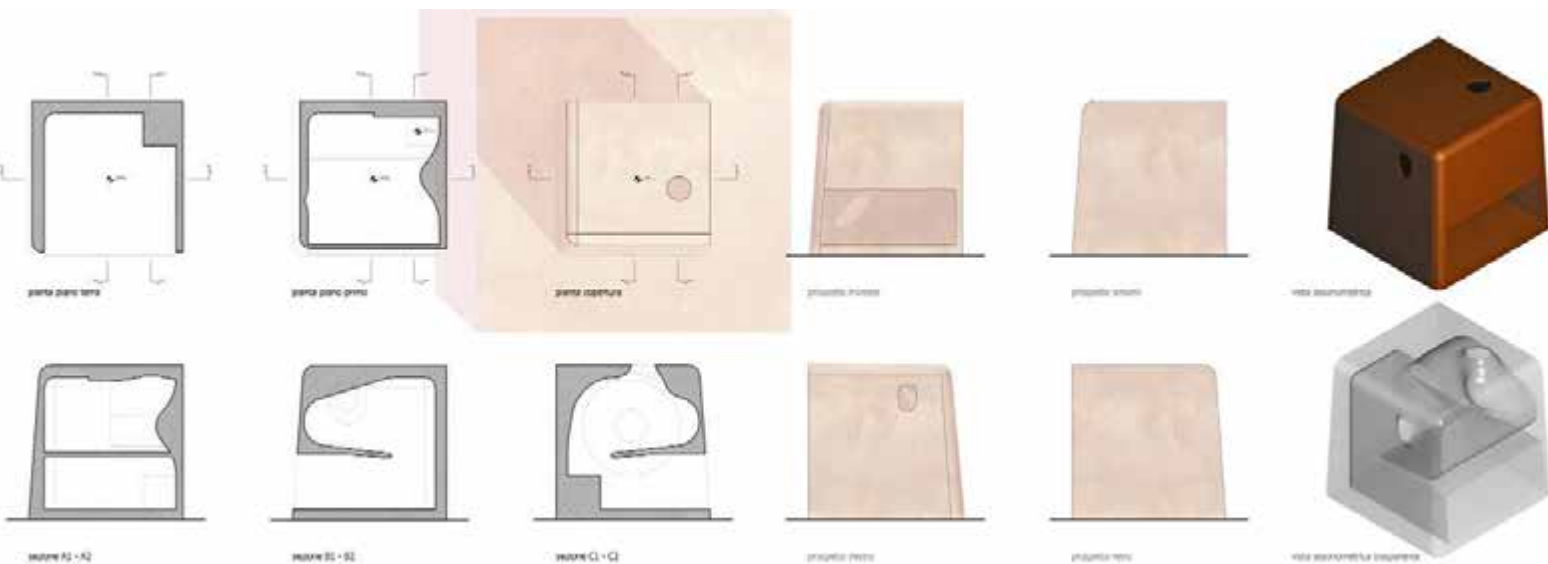
3



4



5



«Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico» è il luogo di non ritorno che prepara il committente al passaggio verso l'ignoto. È il «Portale» tra la fine del vissuto e l'inizio del dopo, lo spazio dove, ripercorrendo da spettatore il cammino dell'esistenza, si procederà inversamente fino al punto di incontro tra l'abbandono del vecchio, dei ricordi, e l'inizio del nuovo, dell'ignoto.

È ovviamente uno spazio astratto, dove non esiste il «gesto fisico» dell'entrata in esso. Infatti la piattaforma sulla quale appoggia lo isola dal suolo elevandolo fino a renderlo fisicamente irraggiungibile.

Il tentativo è quello di rappresentare un'architettura della mente che, di fatto, non può essere abitata e di cui va concepita solamente «l'idea di poter essere vissuta» solamente per un istante.

La forma esterna prelude a ciò che avviene all'interno: l'inclinazione e la smussatura delle facce del cubo sono un riferimento al tempo che dolcemente si addormenta sulla vita e plasma la materia.

L'interno rappresenta metaforicamente il percorso ultime dell'esistenza terrena: il grande spazio al piano terra libera il committente da ogni compromesso per l'auto-giudizio; il cubo intermedio è l'elemento di raccordo con il piano superiore, spazio del passaggio al poi, che nei suoi significati e contenuti si ispira alla forma di un utero, il primo spazio della vita terrena.

2 Questo progetto è dedicato alla serenità, contro tutti i

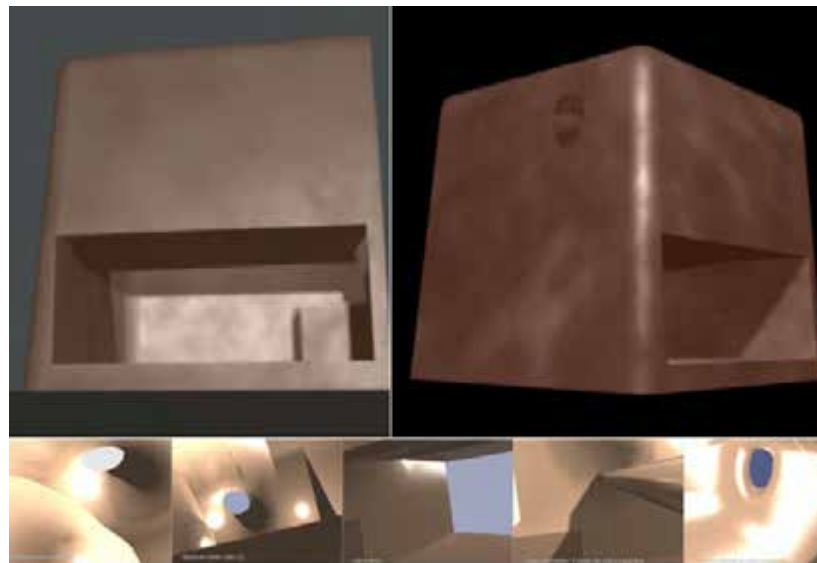
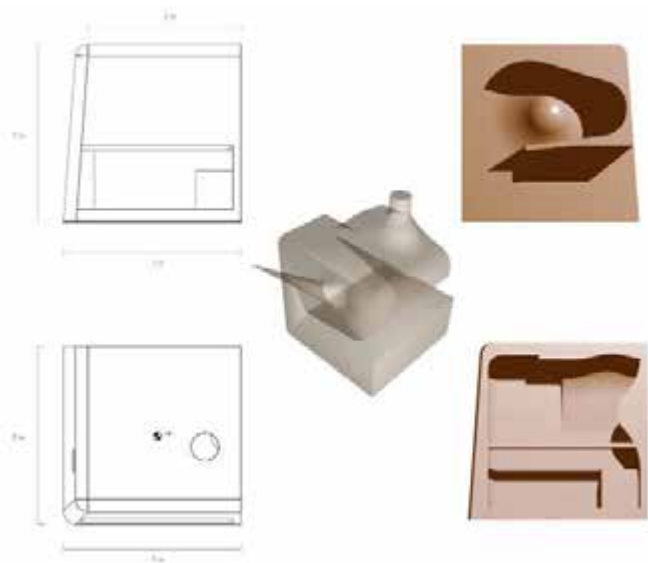
tormenti e i ricordi che l'improvviso e radicale cambio di dimensione e di contesto ha lasciato dietro le spalle, senza soluzione e senza conclusione.

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, assonometrie e vedute prospettiche interne ed esterne.

Fig. 2: modello geometrico del progetto.

Fig. 3: assemblaggio dei componenti.

Fig. 4: rendering.



1



La forma è basata da un cubo con lato di 7 m. La struttura
 dell'oggetto è composta dall'assemblaggio di tre elementi:
 panela/2/2/2 e tre pezzi di panela di spessore 2 cm.

3



4



2

«Una notte del 1713 Tartini fece uno strano sogno. Songnò di aver fatto un patto col diavolo, che gli offriva l'esaudimento si ogni desiderio. Tartini era curioso se il diavolo sapesse suonare il violino: la sua curiosità venne appagata ...

«ascoltai una suonata così inusuale e così bella, suonata con una tale maestria e intelligenza, ad un livello che io non avevo mai creduto fosse possibile! io ero così fuori di me che smisi di respirare e mi svegliai ansimando. Immediatamente afferrai il mio violino, sperando di ricomporre qualche strofa di ciò che avevo ascoltato - ma in vano!

Il pezzo che io composi è senza dubbio il migliore, il trillo del diavolo, ma è solo un pallido simulacro di quello che mi sbalordì in sogno, così che avrei voluto spaccare il mio violino e abbandonare per sempre la musica, non potevo, ne sono posseduto».

L'idea di creare uno spazio meditativo, dove lo spettatore si relazioni con la musica e con se stesso, affonda le sue radici nel sogno che, Giuseppe Tartini, virtuoso violinista del 1700, ebbe nella sua gioventù.

Il filo conduttore del progetto è stato quello di riuscire a rappresentare e materializzare architettonicamente i protagonisti del sogno, ovvero, Mefisto e la musica da egli composta e suonata.

Da ciò è scaturita la volontà di utilizzare i simboli che appartengono al mondo della musica e dell'esoterico (la

chiave di violino, le 7 note, il pentagono), innalzando intorno ad essi un ambiente che evocasse, sia per le forme che per i colori, il giorno e la notte, la veglia e il sonno.

Lo spazio, sulle note de «Il Trillo Del Diavolo» di Giuseppe Tartini, comunica con lo spettatore, che non deve fare altro che ascoltare.



3

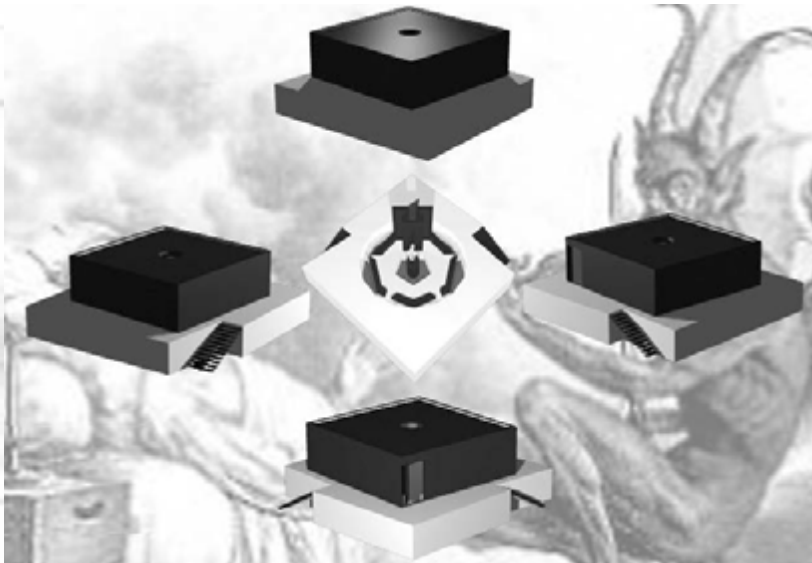
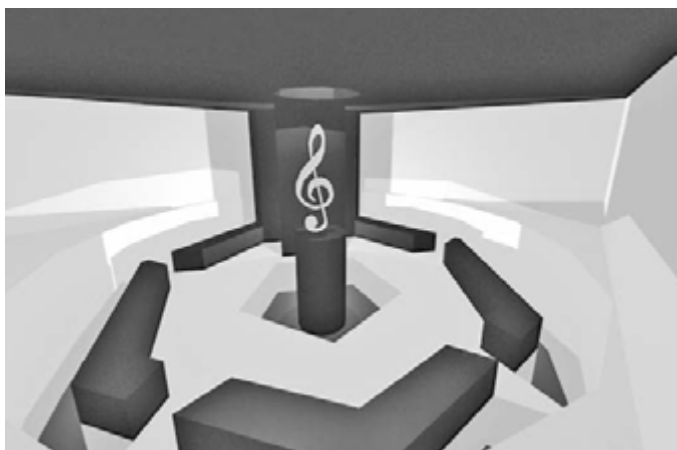


Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, prospettive e assonometrie.

Fig. 2: il momento del sogno.

Fig. 2: tavola introduttiva: i concetti della composizione musicale e architettonica.

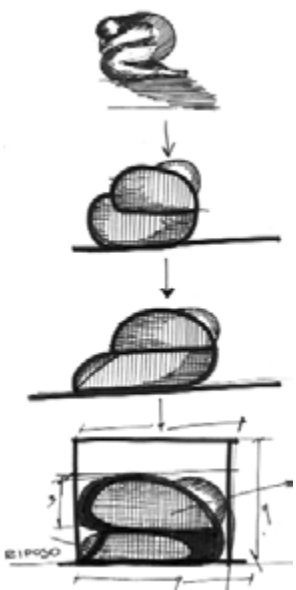
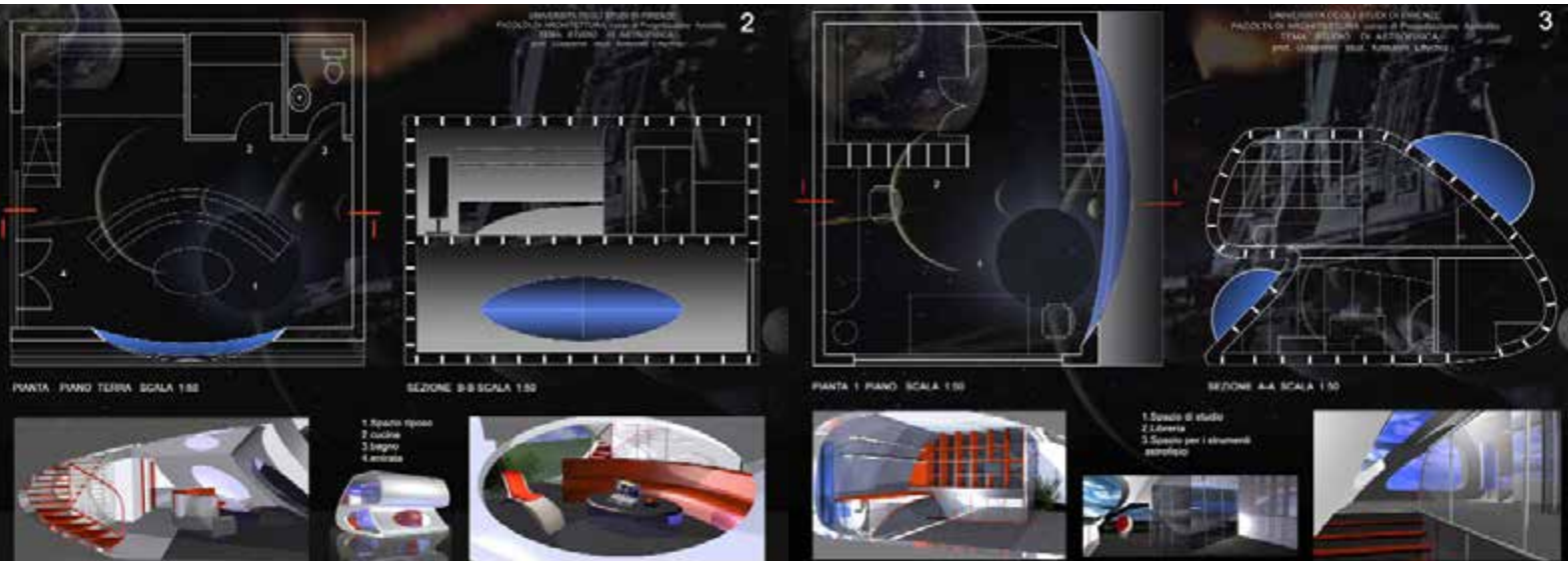
Fig. 4-5: viste prospettiche dello spazio interno.



4



5



L'idea fondamentale consiste nella realizzazione di uno spazio liquido dove lo «straordinario» ha il sopravvento.

Prendendo come punti di riferimento l'attività di due importanti autori quali Zaha Hadid ed Asymptote la realizzazione dichiara una sorta di fusione dei due diversi modi di approcciare al progetto di architettura.

La forma dell'oggetto creato, inizialmente riferita al profilo di una figura antropomorfa in posizione raccolta, suggerisce un continuo dinamismo esaltato dalla forma ellissoidale e semisferica, studio ideale e di facile identificazione per un ricercatore astrofisico.

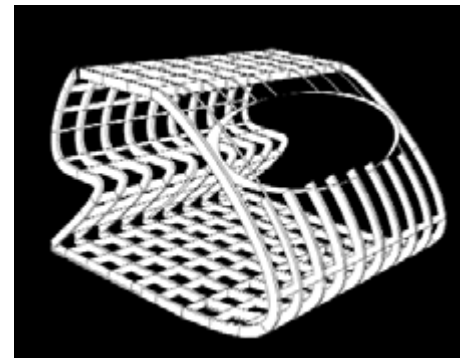
Lo spazio interno raccoglie le funzioni principali dell'abitare come lo spazio per il riposo, la cucina e il bagno snodandosi e articolandosi sulla libertà delle geometrie curvilinee.

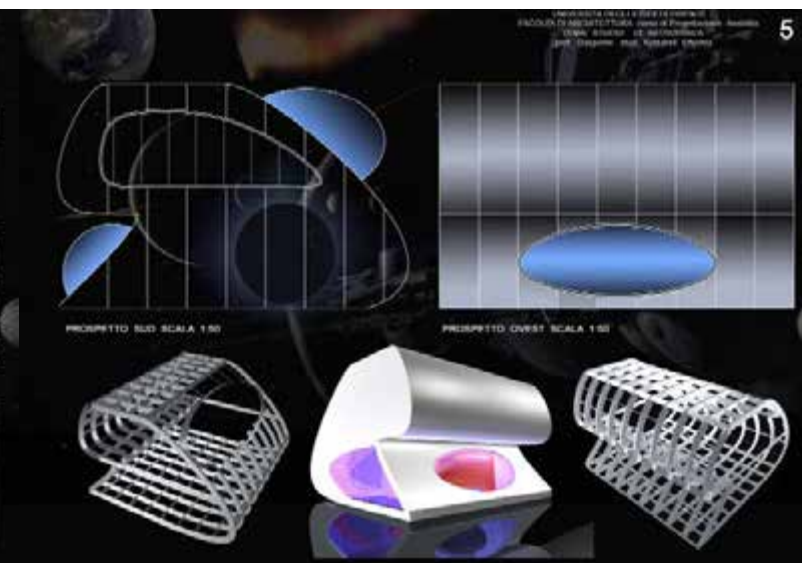
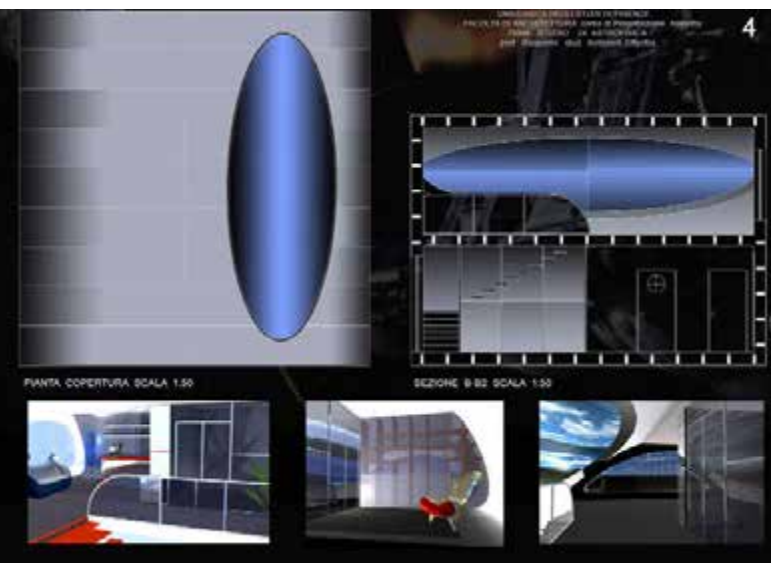
L'edificio comprende due corpi semi-ellissoidali sovrapposti, uno più ampio dell'altro: proprio in questo volume superiore il ricercatore potrà disporre delle sofisticate strumentazioni necessarie alla sua ricerca.

Una scala metallica, sistemata nel punto di minimo ingombro, costituisce l'unico collegamento verticale.

La struttura è costituita da una orditura principale e secondaria di travi di alluminio ed è rivestita la lastre dello stesso materiale la cui superficie esterna si presenta senza soluzione di continuità.

L'effetto definitivo vorrebbe perseguire ed enfatizzare l'unione tra realtà e virtualità.





1

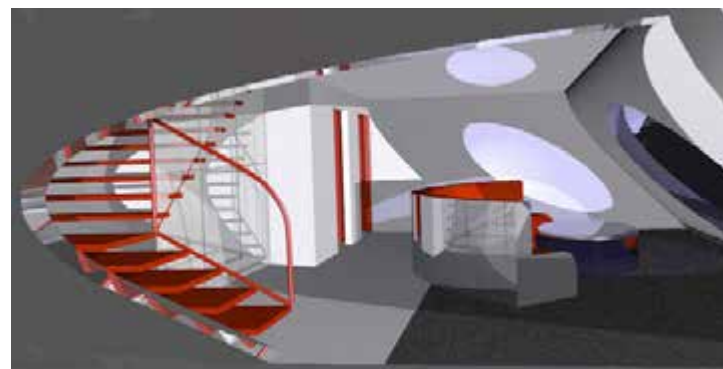
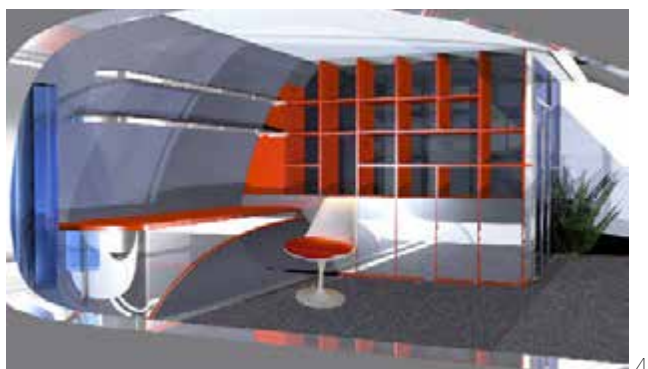
Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, prospettive interne e schemi strutturali.

Fig. 2: schizzi di progetto.

Fig. 3: scheletro strutturale.

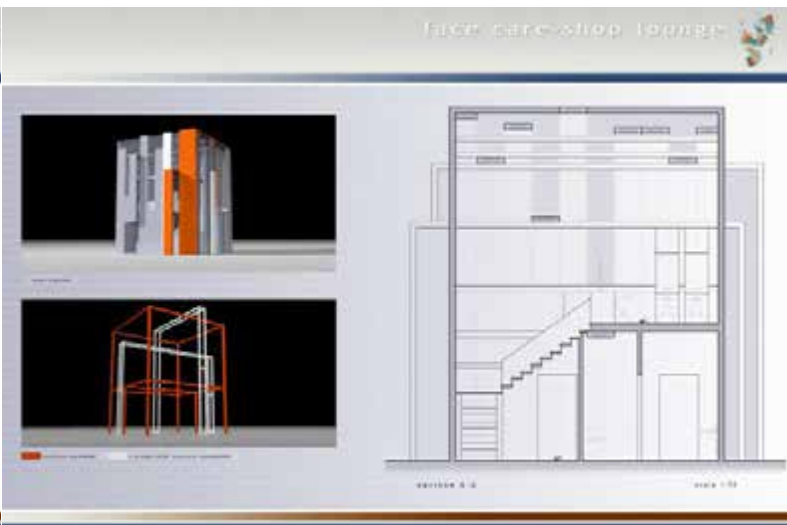
Fig. 4: prospettiva dello studio al primo piano.

Fig. 5: prospettiva del soggiorno al piano terra.





alexandros liaskovitis



«a soft fluid space in which walls transform into desks and separating elements creates a restful ambient which is complemented by soft lighting»

La competitività, il *life style* e la mancanza del tempo libero della donna contemporanea che abita, vive e lavora in un ambiente metropolitano, crea la necessità di avere uno spazio destinato esclusivamente alla cura professionale della bellezza.

In considerazione della realtà imprenditoriale, delle linee guida del marketing e della competitività sul mercato, che è tradotta in «EXHIBIT ART OF PRODUCTS», è stato concepito uno spazio multifunzionale promozionato da una immaginaria casa di prodotti cosmetici.

Le principali necessità che hanno guidato il progetto sono le seguenti:

- creare un volume attraverso una serie di operazioni di frammentazione applicate al cubo;
- generare un effetto di continuità e metamorfosi grazie all'andamento geometrico degli elementi strutturali principali.

Le pareti esterne diventano in tal modo elementi decorativi e contemporaneamente funzionali (ingresso, tavoli del 1° piano).

L'edificio è diviso in tre parti: il piano terra dove si trova l'ingresso, l'*entry desk*, lo spazio espositivo, il *lounge* ed infine il bagno e il magazzino. Al 1° piano è localizzata l'area *make up*.

2

La struttura portante si divide in 2 parti: una principale costituita da un telaio scatolare in acciaio che costituisce lo scheletro strutturale dell'edificio e una secondaria, autoportante, formata da telai in acciaio successivamente rivestiti da lamine d'alluminio, all'interno delle quali trova l'isolante.

I riferimenti adottati sono, tra gli altri, i negozi «Prada» a Beverly Hills Epicenter di Rem Koolhaas e a Tokyo progettato da Herzog & de Meuron, il negozio «TOD'S» a Tokyo di Toyo Ito ed infine il «Carlos Miele Store» a New York progettato dal gruppo Asymptote.



3

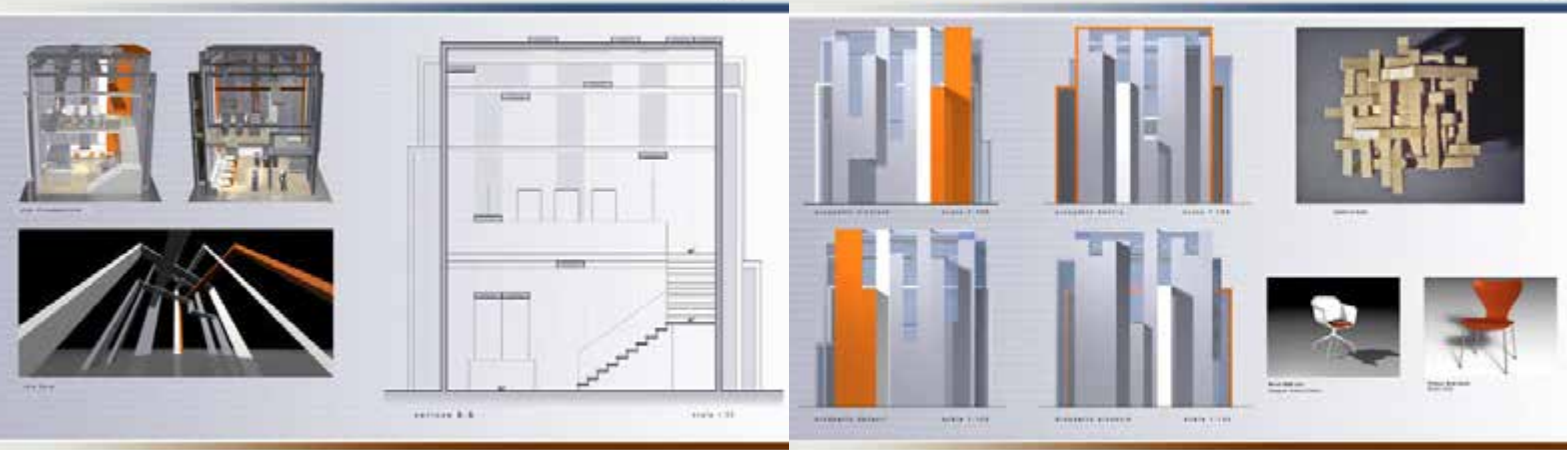


Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, prospettive e schemi strutturali.

1

Fig. 2: schemi di progetto.

Fig. 3: progetto di marchi dei prodotti in vendita.

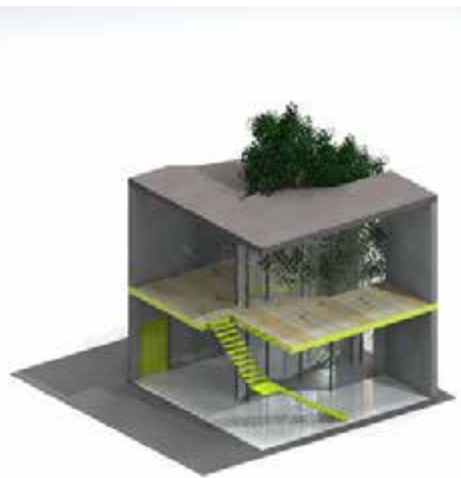
Fig. 4-5: *rendering* del progetto collocato in un contesto metropolitano immaginario.



4



5



2

«Oz» è una proposta per un *OXYGEN* bar, un'oasi in cui è possibile rifugiarsi dal caos metropolitano.

Il *concept* del progetto racconta l'antitesi tra il costruito e il naturale, antitesi che si mostra sotto una sfumatura ambigua e, allo stesso tempo forte, in un luogo in cui si cerca di ricostruire il naturale attraverso l'artificiale.

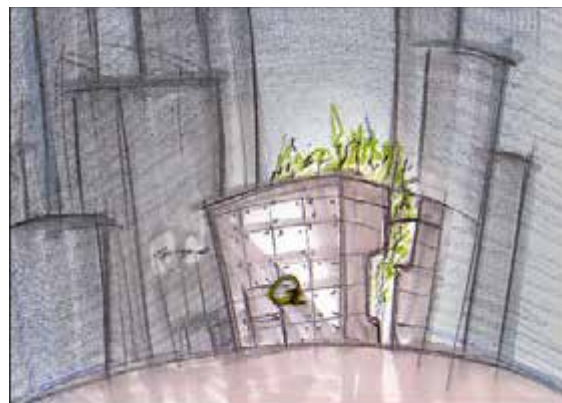
Il principio dal quale prende le mosse il progetto, è l'idea che la natura possa irrompere nell'artificiale, grazie alla sua stessa forza vitale che la rende, comunque, soggetto protagonista.

Ecco allora che l'architettura, apparentemente massiccia, si rompe alla forza della natura, e questa «breccia» ha anche un valore funzionale oltreché simbolico in quanto permette l'illuminazione naturale degli ambienti interni.

L'albero si incunea e rafforza la relazione concettuale e conflittuale tra mondo naturale e artificiale.

Un'unica porta metallica, segnalata dal marchio «Oz» disposto al suo fianco, permette l'accesso alla struttura distribuita su due livelli. La scatola è rivestita da lastre metalliche orizzontali di colore grigio scuro, agganciate alla struttura portante.

Lo spazio principale si trova al primo piano dove, grazie ad una attrezzatura sofisticata, è possibile vivere l'esperienza della completa immersione tra le diverse ambientazioni ed atmosfere, che l'utente può liberamente selezionare sulla base delle proprie necessità.



3



Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti e spaccato assometrico.

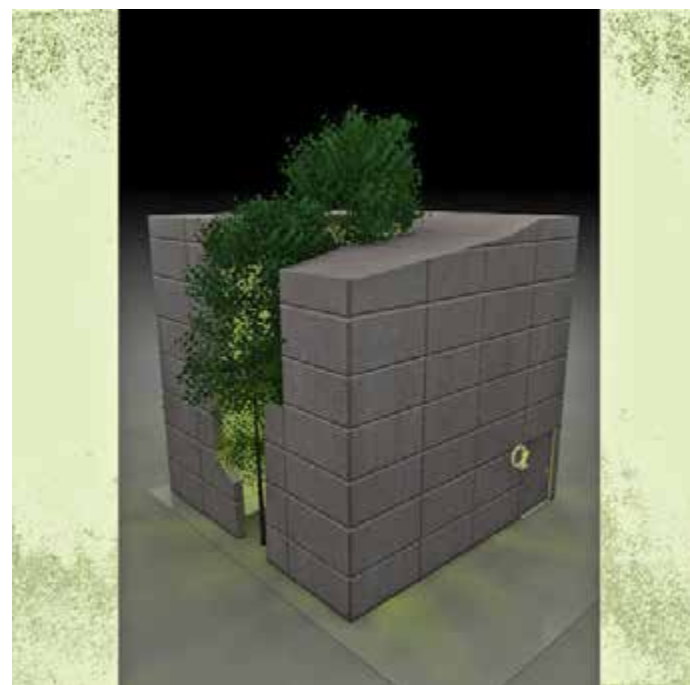
Fig. 2-3: schizzi di progetto.

Fig. 4: dettaglio della'accesso all'Oxygen bar. Si nota che la porta antipanico è rivolta verso l'interno, ad enfatizzare il valore del rifugio di questa architettura.

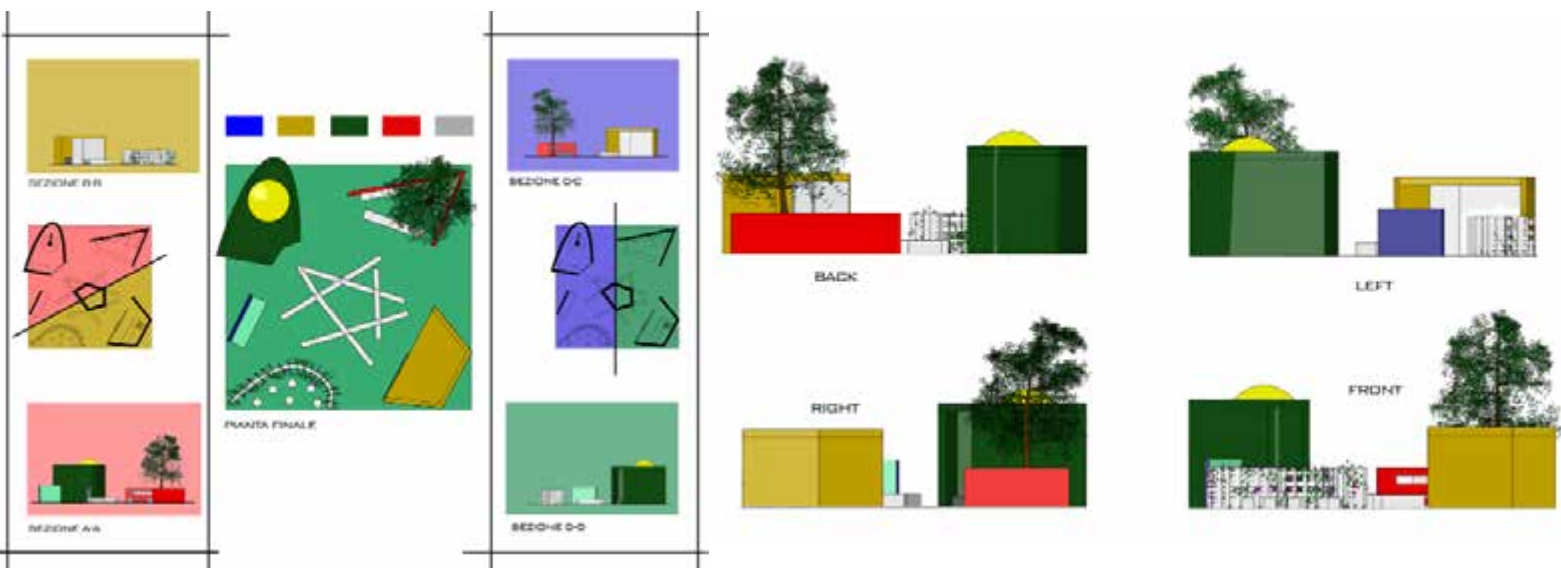
Fig. 5: prospettiva esterna: la natura irrompe nell'architettura riappropriandosi dello spazio perduto frantumando la massa muraria compatta e massiva.



4



5



Il tema sviluppato propone la realizzazione di uno spazio aperto a carattere collettivo.

La volontà era quella di non fermarsi al concetto di «parco», bensì indagare un'architettura più astratta con un forte significato metaforico.

L'idea fondamentale rimanda ad un tema pittoristico complesso: quello del «Feng Shui» e la teoria degli elementi.

La teoria degli elementi è la più semplice dimostrazione dell'interconnessione naturale di tutte le cose.

Se la tradizione occidentale considera quattro elementi principali, quella cinese ne enumera cinque: **legno, fuoco, terra, metallo e acqua.**

Studiando proprio questi cinque elementi, le relative corrispondenze sensoriali e cromatiche, i cicli **distruttivo e generativo**, il progetto è giunto ad una sua compiutezza.

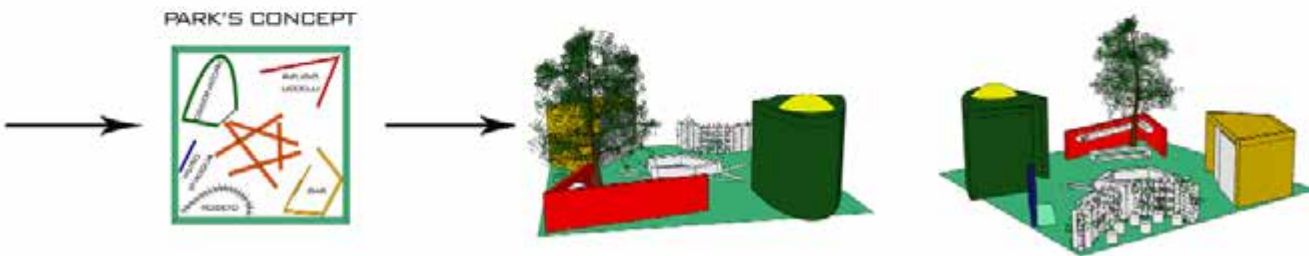
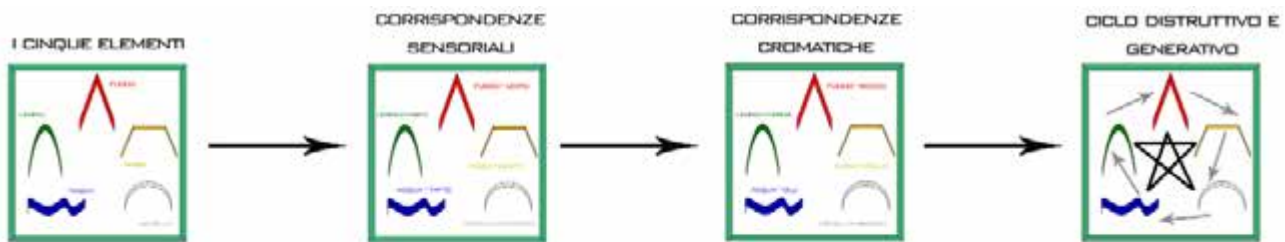
La realizzazione, estremamente simbolica, si basa sul costante rapporto tra uomo e natura: lo scopo è avvicinare l'uomo alla natura attraverso le percezioni sensoriali di cui esso è dotato e nella volontà di associarle a ciascuno dei cinque elementi espressi della teoria *Feng Shui*.

Le forme rappresentative degli elementi vengono convertite in geometrie tridimensionali semplici e molto diversificate tra loro anche per funzione. Esse si snodano attorno all'elemento rappresentativo del ciclo distruttivo (la stella centrale) che, materializzato in una panchina pentagonale in pietra, si sgretola al suolo generando una serie di piccoli viali che conducono e legano a questa i cinque ele-

menti. La stella è una vera e propria metafora che vuole accentuare la positività dell'incontro tra uomo e natura: è come se l'uomo sedendosi interrompa il ciclo stesso nel tentativo di instaurare un vero e proprio sodalizio.

Lo spazio assume, oltre che un valore simbolico, anche un valore funzionale, infatti gli elementi sopra descritti, strutturati sulla base delle loro corrispondenze sensoriali, olfattive, percettive e cromatiche, accoglieranno le seguenti attività:

- 1) **Osservatorio**: al legno si associa la vista. In questo luogo l'uomo osserva la natura;
- 2) **Rifugio** per gli uccelli: il fuoco è udito ed è rifugio per uccelli dove l'uomo ascolta la natura;
- 3) **Succheria**: la terra è gusto quindi diviene luogo dove assaporare la natura;
- 4) **Roseto**: al metallo si associa l'olfatto. Il roseto è un luogo dove si apprezza il profumo e la bellezza della natura;
- 5) **Muro**: l'acqua è tatto e il muro permette l'esperienza tattile con la natura.



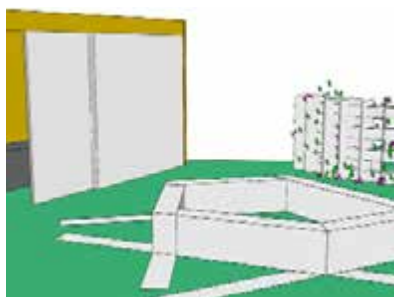
1



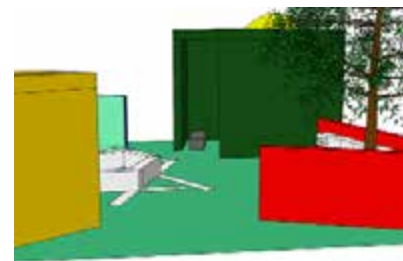
3



4



5



6

Fig. 1: tavole di progetto: piante, prospetti, sezioni e prospettive complessive.

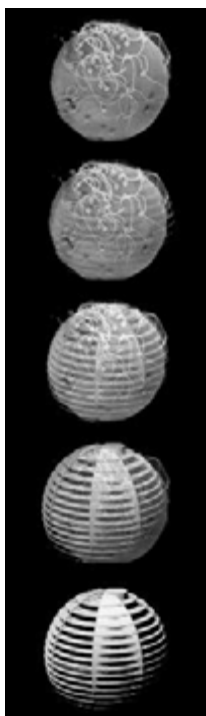
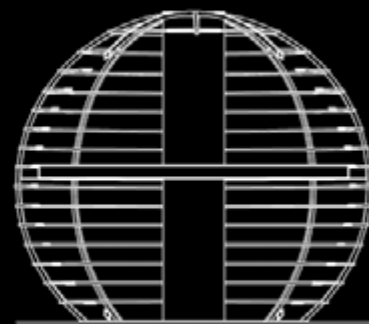
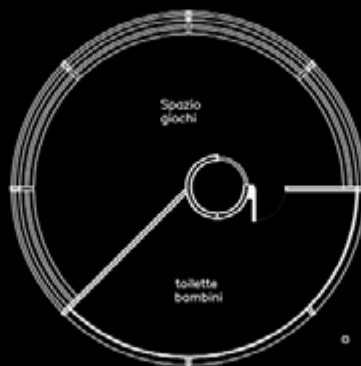
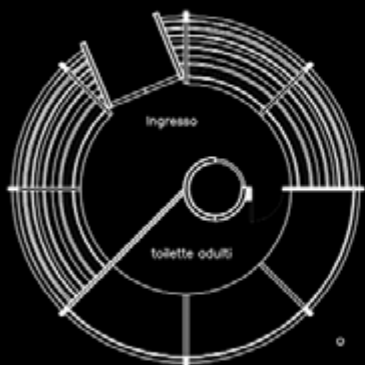
Fig. 2: i cinque elementi del Feng Shui.

Fig. 3: vista del «rifugio degli uccelli».

Fig. 4: prospettiva del roseto.

Fig. 5: vista dello spazio centrale. In primo piano la panchina pentagonale.

Fig. 6 : prospettiva dell'osservatorio. Sulla sinistra si scorge il bar e sulla destra il rifugio degli uccelli.



2

In questo progetto si affronta il tema dello spazio della comunicazione e della socializzazione infantile.

Il progetto prende le mosse dal momento primordiale della genesi umana. Attraverso il pensiero della fecondazione è stata concepita una architettura di forte identificazione caratterizzata da evidenti elementi simbolici.

Utilizzando la perfezione formale della sfera ed abbinandola ad un elemento filiforme che richiamasse idealmente la coda dello spermatozoo, il progetto trova la sua conformazione definitiva.

Lo spazio interno si divide su due livelli: al piano terreno trova spazio una piccola *hall* di relazione tra i genitori e i bambini; al piano superiore, raggiungibile attraverso un'ascensore ricavato in uno spazio cilindrico, è localizzata la sala attrezzata per i piccoli ospiti.

L'ascensore, posizionato in posizione baricentrica, diviene fondamentale anche dal punto di vista strutturale poichè raccoglie gli elementi strutturali in acciaio (meridiani) irrigiditi dai cordoli frangisole (paralleli), formando un sistema «reticolare autoportante». Tale scheletro in acciaio, in sinergia con il cilindro in calcestruzzo armato, sostiene il solaio del primo livello.

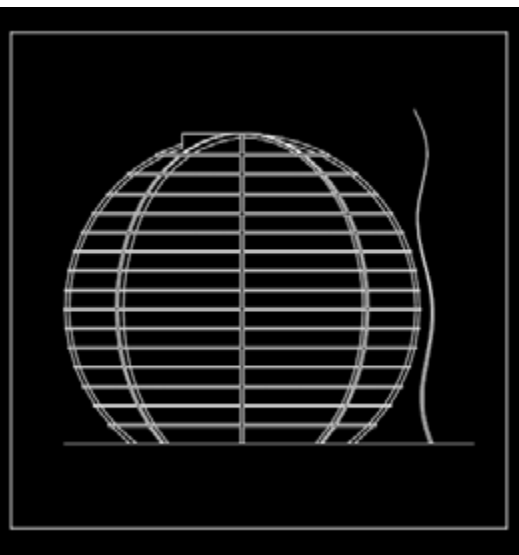
Il rivestimento è costituito da lastre di vetro rinforzato le quali divengono tamponamento.

La scelta dei materiali è strettamente connessa alla volontà di creare un edificio semplice e spoglio, affinché i bambini abbiano la possibilità di personalizzarlo e di renderlo mutevole nel tempo attraverso la «decorazione» e la

«modellazione» delle opere scaturite dalla loro fantasia e in modo esclusivo secondo le loro volontà.

In tal modo la visione dall'esterno risulta estremamente interessante e in continua mutazione, prevalentemente negli spazi di vita dei bambini.

Il simbolismo dell'elemento filiforme che rappresenta lo spermatozoo ha l'ambizione di ricercare un segno unificante per questa tipologia di edifici.



1



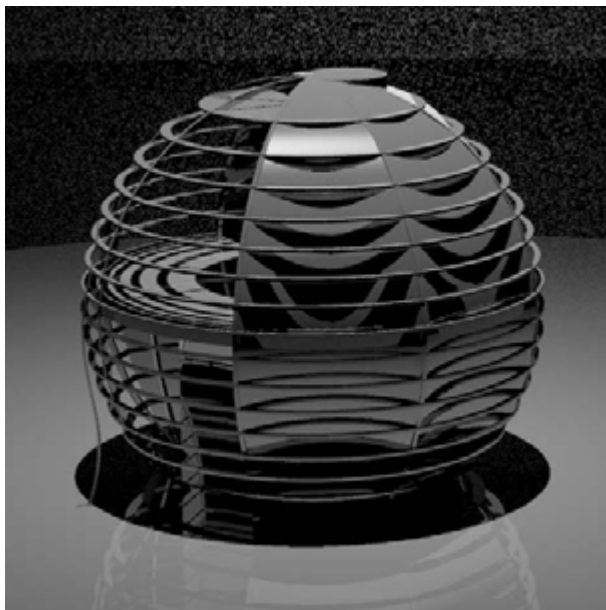
3

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezione e prospetto.

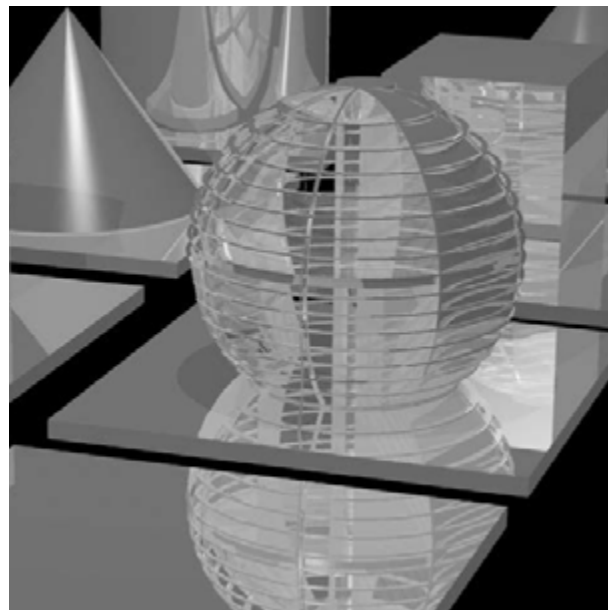
Fig. 2: la metamorfosi della creazione simbolicamente riprodotta con la geometria sferica.

Fig. 3: planivolumentria.

Figg. 4-5: viste prospettive del progetto e di una sua ipotetica contestualizzazione.



4



5



2

Uno spazio sensoriale e suggestivo nasce dall'idea di tradurre formalmente il termine «FARNAND» in «lontano» e «oltre».

Lo sviluppo progettuale intende creare un'«oasi» urbana, uno spazio sensoriale, dove il tempo sembra fermarsi; un luogo in cui la proiezione di immagini e la riproduzione di suoni permetta ad ognuno di viaggiare, immaginando mondi lontani, staccandosi dal vivere nevrotico e stressante della città. Allo stesso tempo, questo spazio «filtro» si propone come «Manifesto» dove possono prendere luogo installazioni di giovani artisti.

L'impianto di base dell'edificio è 9x9 m, su questo si sovrappone un nuovo quadrato, della stessa dimensione il quale, attraverso uno slittamento e una successiva rotazione, permette di creare dei percorsi prospettici, dando vita a spazi che apparentemente sembrano «nascosti», ma di fatto vengono pian piano svelati durante la loro progressiva percorrenza. Una sorta di aberrazione prospettica, che riallinea le irregolarità, una percezione anamorfica che restituisce l'immagine ingannevole degli spazi interni.

L'entrata a tutta altezza caratterizza il prospetto principale, fessurandolo verticalmente. I prospetti si caratterizzano per la presenza di segni che svelano la struttura interna.

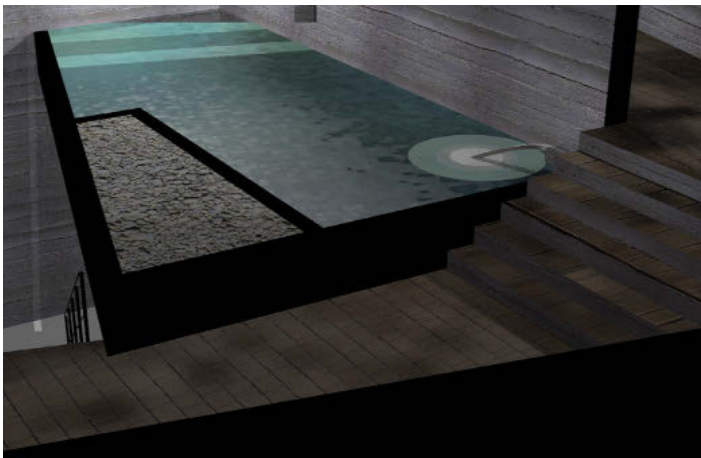
Internamente l'edificio è articolato su 5 piani, caratterizzati dalla linearità e dal puro minimalismo, e ognuno dotato di particolari caratteristiche che vogliono suscitare forti emozioni nei fruitori. Il piano seminterrato è dotato di una vasca d'acqua dove scorre una piccola cascata alimentata dalle acque piovane che fluiscono da un taglio realiz-

zato sulla copertura.

Il piano interrato, buio, caratterizzato anch'esso da una fessura sul soffitto, offre un curioso gioco di luci nelle ore del giorno. Al 1° piano, un corridoio sovrastato da travi a vista, si affaccia uno spazio, nucleo di tutto l'edificio, la cui caratteristica è quella di apparire in un primo momento inesistente, perché completamente nascosto grazie a una porta a scomparsa, ben mimetizzata con la muratura in c.a. Al 2° e ultimo piano una vetrata permette l'affaccio sulla zona di ingresso al piano terra.

La struttura intende inoltre esprimere la massività dell'opera, ben percepibile anche dall'esterno grazie ai setti in calcestruzzo armato a vista.

1



3



4

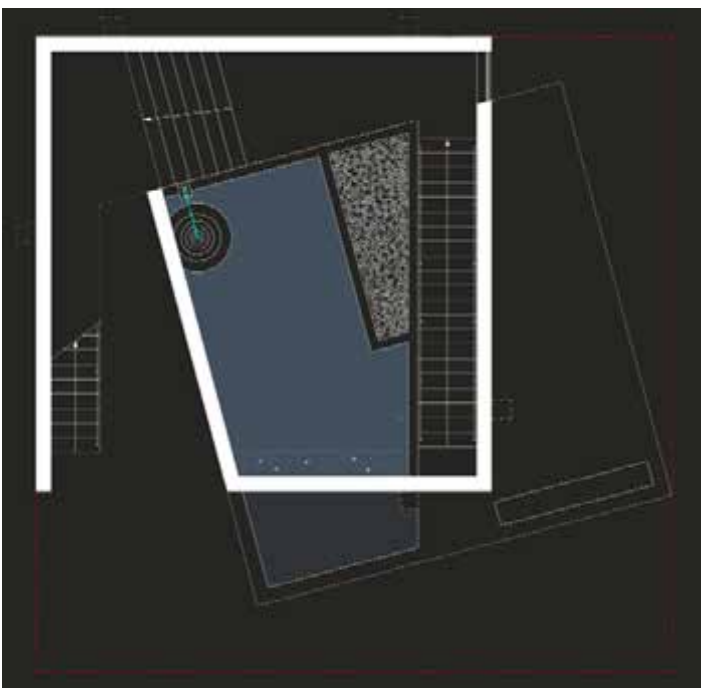
Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti, prospettive e schemi strutturali.

Fig. 2: schemi di progetto.

Fig. 3-4: vedute interne della fontana e della vasca.

Fig. 5: pianta del piano terra.

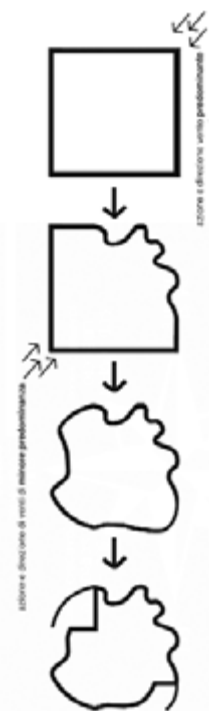
Fig. 4-5: *rendering* del progetto collocato in un contesto metropolitano immaginario.



5



6



2

«... adopro il vento come una forma, come uno strumento per creare una condizione umana immersa nella natura...»

Dani Karavan

Il progetto ambisce ad esaltare il rapporto tra uomo e natura, nel caso specifico simboleggiata dall'energia eolica che, con la sua forza e continua mutevolezza, modella tutte le forme esistenti.

Il riparo anti-vento è un rifugio per l'uomo, vero e proprio volume plasmato e condizionato dalla forza e dalla direzione dei venti.

All'interno della struttura, sviluppato in un unico livello, si può trovare sia un luogo intimo di protezione nei confronti delle diverse condizioni climatiche che si sviluppano esternamente ad essa, sia un ambito in cui le persone, entrando in contatto con le sensazioni emozionali evocate dal vento attraverso i suoni da esso provocati, possano trovare un momento di isolamento e di riflessione.

L'edificio si sviluppa secondo un ambiente principale e un piccolo bagno. Lo spazio è attrezzato in modo tale che chi entra possa trovare generi di conforto e viveri per le situazioni climatiche più estreme e, allo stesso tempo, dall'interno sia in grado di monitorare costantemente il variare della forza eolica. Queste condizioni sono permesse da:

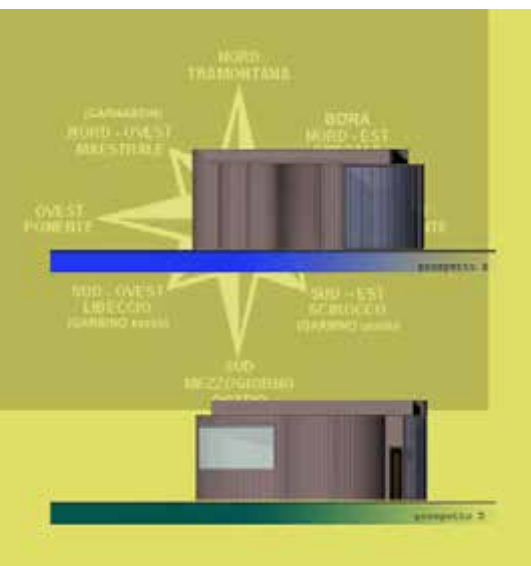
- una serie di ripiani e scaffalature su cui sono riposti viveri di prima necessità per le situazioni di emergenza;

- un'ampia finestratura sotto la quale è collocata una panca che segue l'andatura irregolare delle pareti dell'involucro in modo da consentire una maggiore relazione con ciò che accade all'esterno.

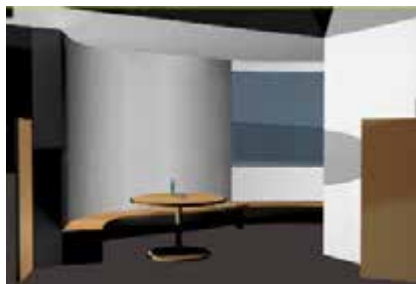
Il volume è maggiormente movimentato nel prospetto più frequentemente esposto, e più omogeneo nella curvatura della superficie nel lato più riparato. Sono stati creati infine dei varchi di accesso protetti da pannelli di materiale plastico semitrasparente.



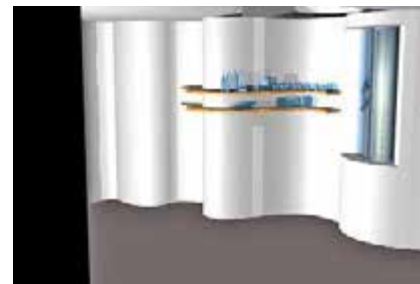
3



1



4



5

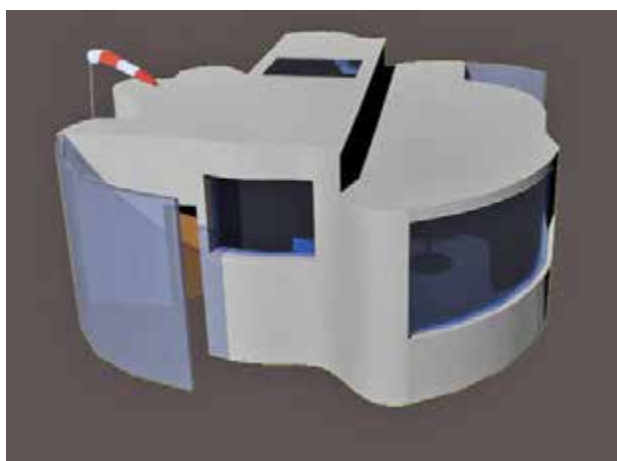
Fig. 1: pianta, sezioni e prospetti del rifugio.

Fig. 2: il sistema di deformazione generato rispetto ai venti dominanti.

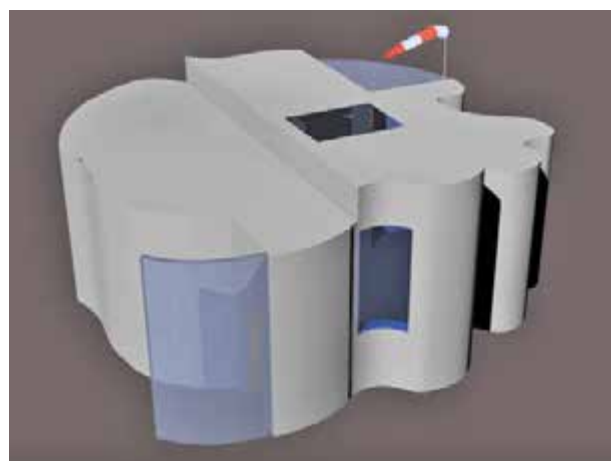
Fig. 3: gli effetti creati dalla forza del vento sulla natura e sull'uomo.

Fig. 4-5: rendering dello spazio interno: a sinistra la «panca osservatorio», a destra la parete attrezzata.

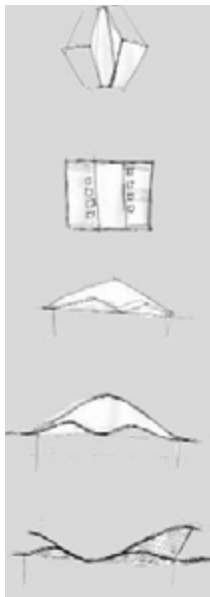
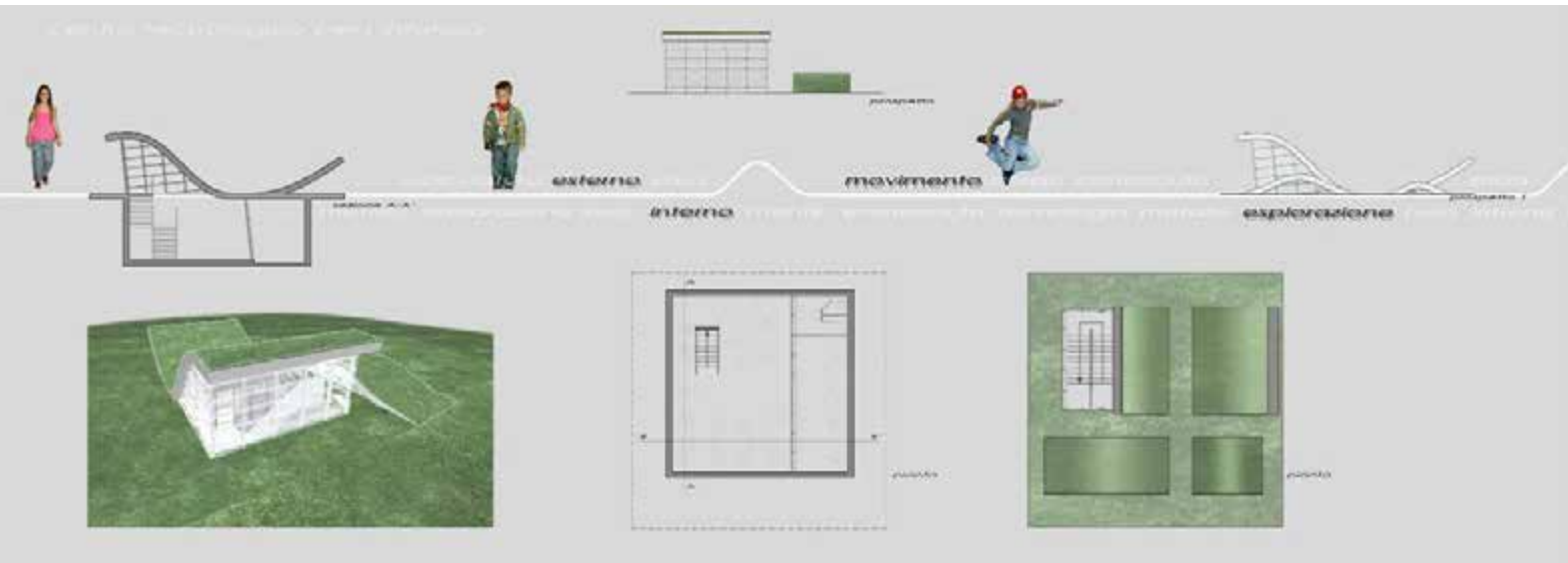
Fig. 6-7: vedute esterne del rifugio.



6



7



2

La tecnologia. Un termine talvolta rifiutato da i più adulti ma sempre più vicino alle nuove generazioni, in grado di sfruttarlo al meglio come mezzo d'espressione e comunicazione. Un'universo, per i bambini, apprezzato ma molto spesso non conosciuto e immediato quanto quello naturale.

Se si pone un bambino davanti ad un fiore, come reagisce?, lo osserva, lo studia, lo odora, qualcuno gli ha insegnato che ha dei petali, li conta se ne è capace, che ha uno stelo, lo tocca, ecc.

Ma un bambino davanti ad un computer, come reagisce? Lo osserva, lo studia, in lui si scatena una curiosità, una voglia di scoprire che, in pochi, riescono ad esaudire, mostrandogli le innumerevoli capacità di quell'oggetto.

Da qui la scelta del tema: fornire uno spazio ai più piccoli, attrezzato e capace di restituire velocemente informazioni che, una volta assimilate dai bambini, possano costituire un bagaglio per la loro fantasia.

L'idea progettuale nasce proprio dal contrasto tra natura e tecnologia: l'architettura si interra a voler enfatizzare questo rapporto radicato con il suolo. Un bambino, avvicinarsi al terreno, può scoprire un universo a lui ignoto.

Il terreno si deforma nella volontà di creare uno spazio inferiore bisognoso di uscire, di manifestarsi e genera, nel contempo, un manto d'erba ondulato, divertentissimo agli occhi di un bambino, dove si può correre, rotolare.

La dinamicità aumenta grazie alla presenza di una coppia di curve diversamente proporzionate, una sorta di fonte di svago, rifugio ed esplorazione.

Lo spazio di un bambino, però, non è solo quello che contiene il movimento o che ricorda case di bambole, ma è quello che egli sa effettivamente occupare con la propria mente e fantasia.

La prima curva, più alta e più slanciata, chiusa da una vetrata, consente da un lato l'accesso al piano interrato. La seconda, più delicata, anch'essa tamponata lateralmente da vetro, permette alla luce di penetrare radente nello spazio sottostante.

L'interno appare come un semplice parallelepipedo bianco e luminoso, contenente la scala di collegamento tra i due livelli e una parete vetrata che permette di far permeare la luce dividendo lo spazio destinato ai computer da quello per musica, video e dei servizi.



3

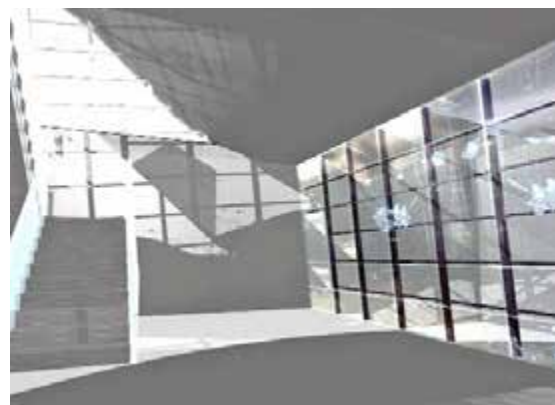
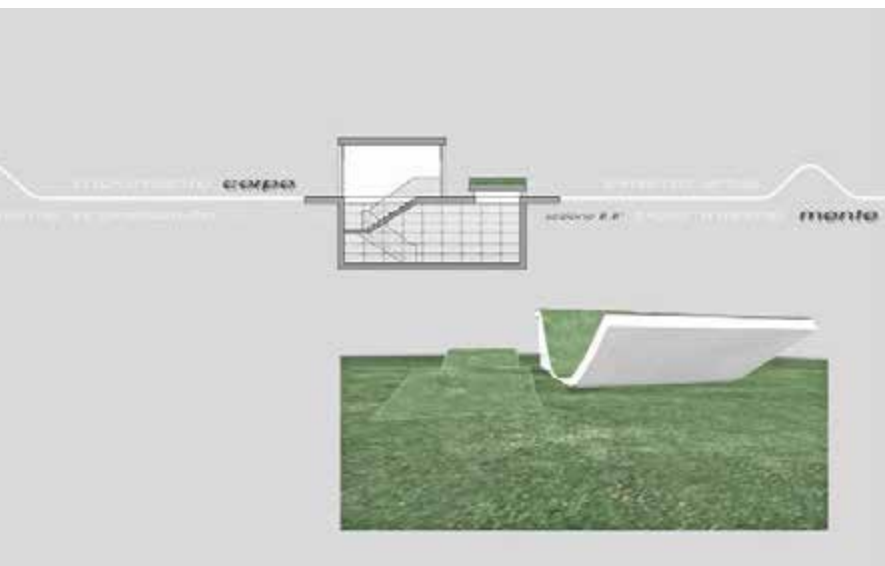


Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti e vedute prospettiche dell'edificio..

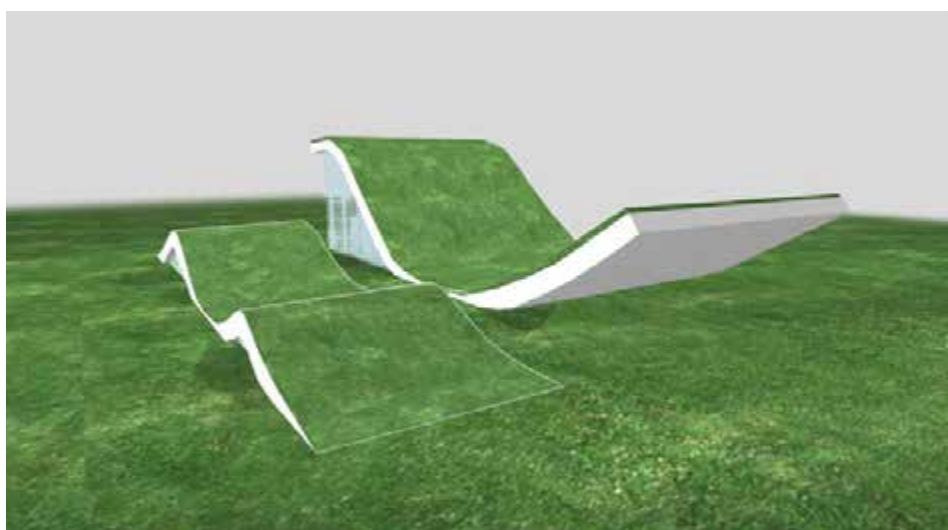
Fig. 2: schizzi del processo progettuale.

Fig. 3: l'esperienza informatica.

Fig. 4: veduta interna del laboratorio informatico.

Fig. 5: elementi concettuali generatori dell'idea.

Fig. 6: veduta prospettica dell'esterno.

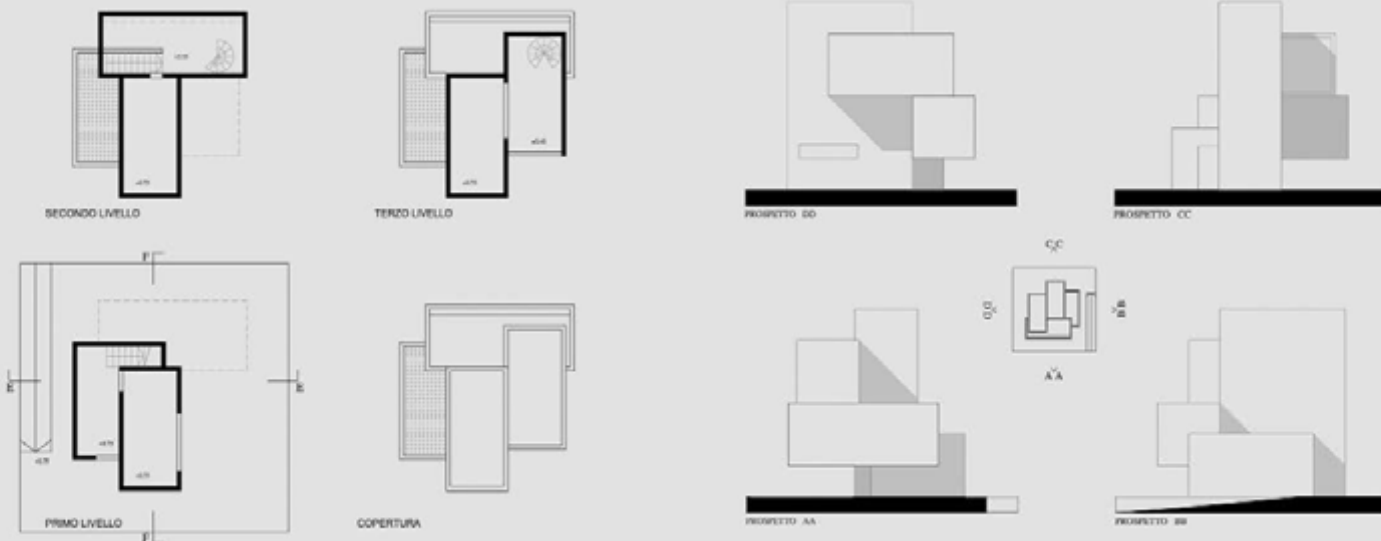


4

1

5

6



2

*«All alone or in twos
The ones who really love you
Walk up and down outside the wall
Some hand in hand
Some gathering together in bands
The bleeding hears and the artist Make their stand
And when they've given you them all
Some staggers and falls after all it's not easy
Banging your heart against some mad buggers Wall»*

The Wall (Pink Floyd, 1979)

Prendendo spunto da questa frase del brano dei Pink Floyd, il progetto mira a sviluppare, nelle dimensioni spazio-temporali, la vita, la mente e i pensieri di Pink, protagonista del film «THE WALL».

Il volume centrale della creazione è il fulcro dei suoi pensieri, grande spazio vuoto che si relaziona con tutti gli altri luoghi: questi ultimi rappresentano i momenti principali della vita di Pink: dall'infanzia al periodo di creazione del «Muro» intorno a se, dalla pazzia alla «liberazione mentale».

Il susseguirsi di «avvenimenti percettivi» che introducono la quarta dimensione nel progetto, avviene grazie alla luce che scandisce il trascorrere del tempo, ponendosi come principale relazione con l'esterno.

La quasi completa chiusura verso il mondo esterno, la dinamicità dei volumi, il prevalere del vuoto, inteso come spazio, e la percezione del trascorrere del tempo, grazie

alla luce e al dinamismo delle piante, sono le principali caratteristiche di questa architettura.

... dopotutto era solo un'altro mattone nel muro.



3



Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti e fotografie del plastico di studio.

Fig. 2: schizzi preliminari.

Fig. 3: una scena del film.

Figg. 4-5: prospettiva esterna del modello virtuale.

Figg. 6-7-8-9: vedute interne.

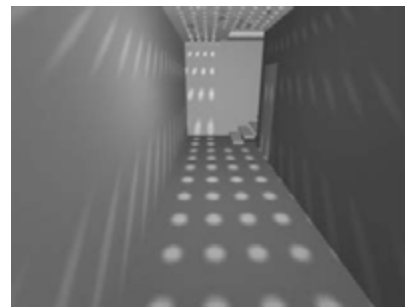
In successione dall'alto:

Il vano di accesso soffittato da superfici forate è enfatizzato grazie ad una illuminazione frammentata;

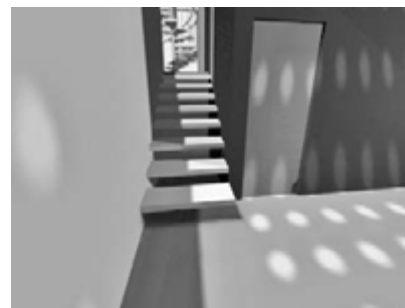
La scala del primo livello ricavata in uno spazio di intersezione;

Lo sala longitudinale del primo livello forata su l lato minore;

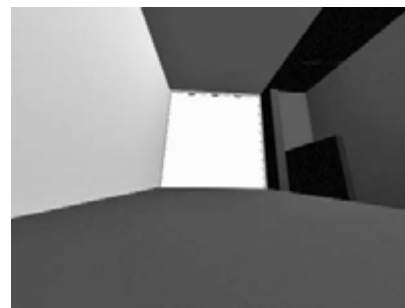
Il volume libero del nucleo principale.



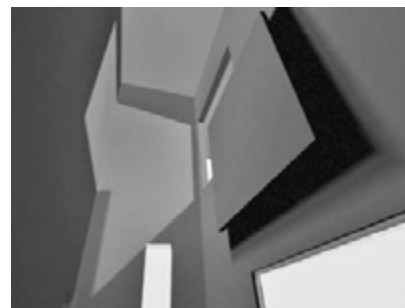
6



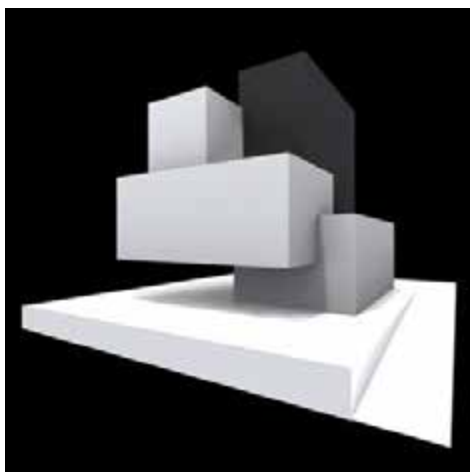
7



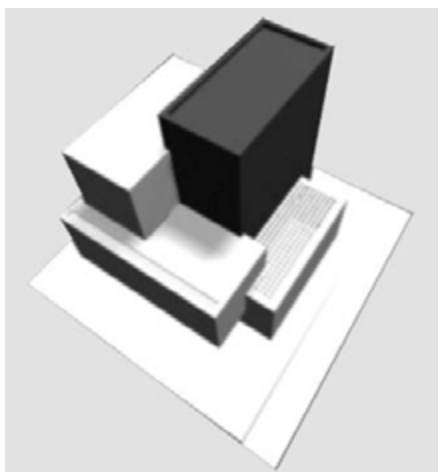
8



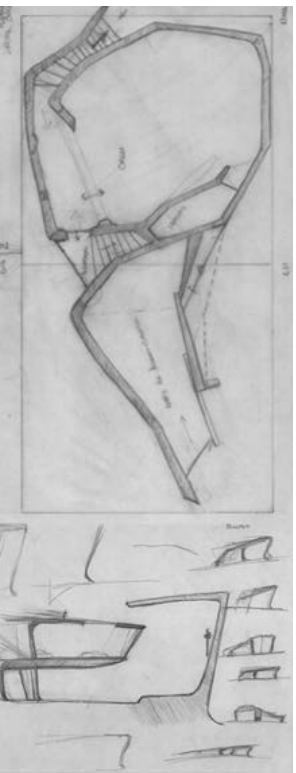
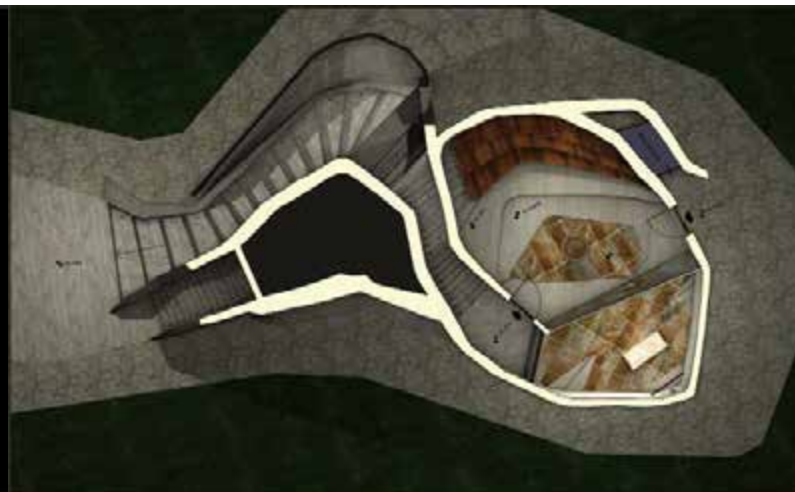
9



4



5



«...io non faccio l'architetto per fare dell'architettura ma perchè questo è un modo di essere presente nella vita e nel mondo degli uomini del mio tempo. L'architettura non è e non deve essere il fine».

G. Michelucci

Un omaggio a Giovanni Michelucci, alle sue opere e al suo modo di vedere la vita e concepire l'Architettura. L'idea della forma trae spunto dalle architetture del Maestro ed in particolar modo alla Chiesa di San Giovanni Battista di Firenze e a quella di Longarone. Entrambe, nella loro complessità di forme, aspirano ad una concezione spirituale e umana del rapporto con Dio, creatore di tutte le meraviglie che ci circondano.

L'architettura si articola secondo forme organiche, si sviluppa su linee che si chiudono su se stesse e che racchiudono la parte più importante dell'edificio: il coro.

L'icnografia si sviluppa quasi interamente sulla diagonale del quadrato principale, che verrà assunta come asse di riferimento di tutta la composizione.

L'aspetto esteriore presenta cambiamenti di fronte su tutti e quattro i prospetti, rendendoli l'uno indipendente dall'altro, pur nel segno unificante restituito dal loro forte carattere scultoreo. Una sorta di forma dinamica nella sua staticità massiva, accentuata dalla sezione degli stessi muri, che conferiscono movimento alle pareti come se fossero state investite da una perturbazione che ne cambia continuamente le forme: la stessa perturbazione che insorge nell'uomo quando si trova di fronte a qualcosa di più grande di lui.

L'aula della chiesa risulta completamente ipogea. Il volume del «battistero» è abbastanza spoglio ed estremamente semplice, l'unico oggetto in posizione evidente è proprio il fonte battesimale. Gli arredi sono posizionati e conformati sulla base di un'ispirazione all'acqua: le loro forme appaiono perciò perturbate nel loro andamento.

Al di sotto di questa aula si trova la navata, caratterizzata da un piano di calpestio inclinato verso l'altare, atto a migliorarne la visibilità da ogni punto dell'aula.

Da una rampa a gradoni è possibile accedere alle parti più alte dell'edificio sino a raggiungere la copertura dalla quale è possibile scoprire e percepire la complessità dell'edificio e di ciò che lo circonda.

La sezione principale è generata da una sola linea che segue un percorso diagonale. Essa tende ad esaltare le parti a sbalzo dell'edificio, come l'aula battesimale che sovrasta la campata della chiesa. L'altra parte a sbalzo è costituita dalla copertura poggiate sui muri perimetrali. Essa dà la possibilità ad un'ampia vetrata di far filtrare la luce che irradia tutto il coro. Entrando dentro la chiesa lo spettatore si sente come attratto dalla luce e sospinto a muoversi verso di essa e soprattutto verso un punto dove lo spazio si amplia, ossia verso l'altare e il crocifisso.

Il campanile, è inserito sopra l'entrata principale, a funzione di richiamo dei fedeli.



Fig. 1: sezioni orizzonti dei tre livelli funzionali: l'aula delle cerimonie, il «battistero», la copertura «belvedere».

Fig. 2: schizzi di studio e di soncetto.

Fig. 3: sezione longitudinale.

Fig. 4: prospettiva a volo d'uccello sul versante di accesso alla chiesa.

Fig. 5: vista dall'altare verso l'aula.

Fig. 6: veduta prospettica dalle sedute curvilinee dell'aula battesimale.

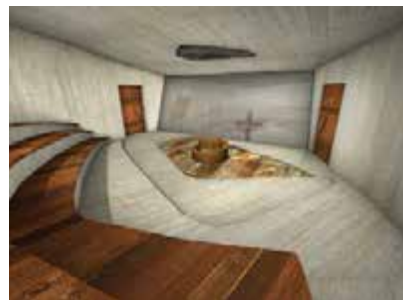
Tutti gli elementi sono formalmente costruiti per enfiare il traguardo nella direzione del crocifisso.

Fig. 7: vista dal piano ipogeo verso il coro.

Fig. 8: prospetto laterale.



5



6



7



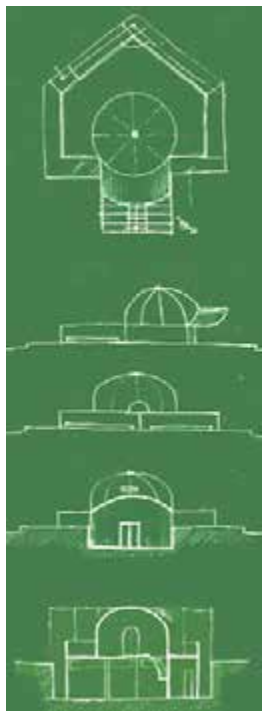
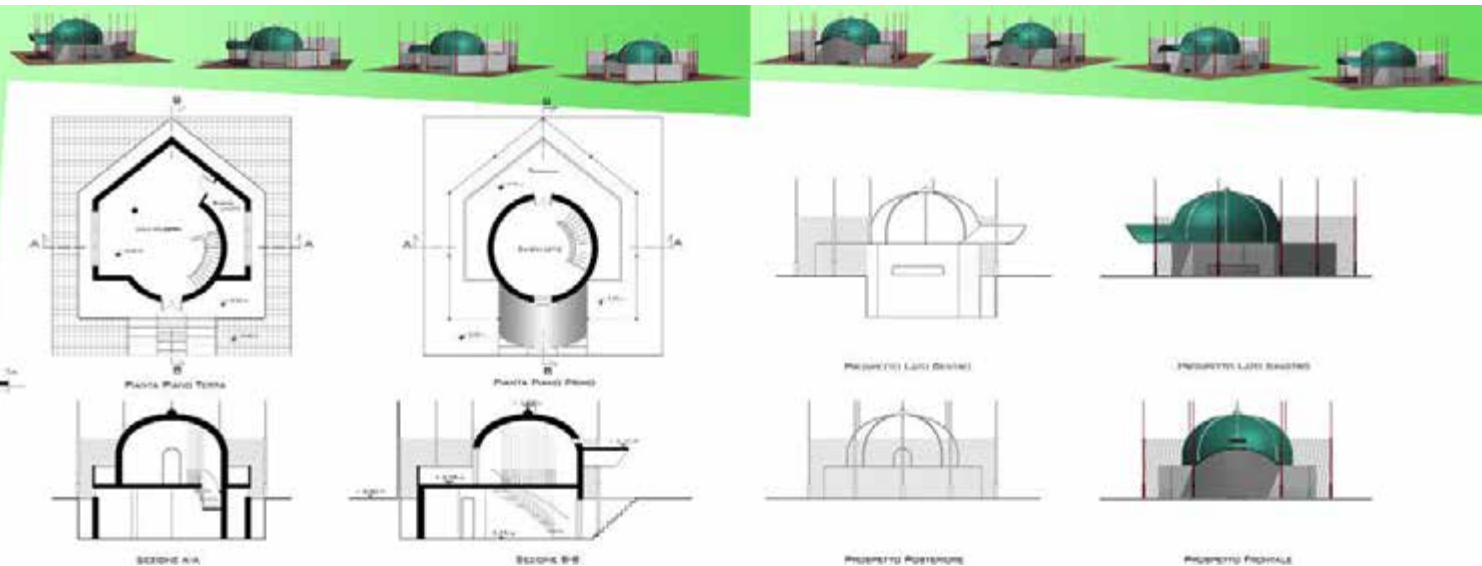
3



4



8



2

L'idea di realizzare una casa per il giocatore di *baseball* nasce da una particolare passione per questo sport. La forma dell'edificio è frutto dell'unione palese di due elementi fondamentali del gioco che sono:

- il «piatto di casa base», ossia un pentagono bianco infisso nel terreno, attorno al quale si concentrano tutte le azioni di gioco;
- il cappello che è l'elemento ricorrente ed identificativo di questa attività sportiva.

Il primo elemento, visto la sua conformazione solida e massiccia, costituisce il corpo centrale dell'edificio. Il secondo invece, considerando la reale funzione di protezione, sormonta il pentagono e costituisce la copertura della casa.

Intorno all'edificio si è cercato di riprodurre l'atmosfera di un campo di gioco inserendo degli elementi canonici tra i quali si nota la recinzione che circonda la casa costituita da una rete metallica di protezione, che funge anche da schermo di separazione visiva dal resto della città.

Per non oltrepassare il limite altimetrico consentito e nella volontà esplicita di mantenere invariate le proporzioni in altezza tra la base ed il cappello, l'intero edificio è stato interrato. In tal modo l'accesso all'abitazione è consentito grazie ad una scala esterna che richiama, nella sua forma esplicita, le gradinate di uno stadio.

La pavimentazione del lotto è trattata con piastrelle di tonalità rossa, in modo tale da ricreare quella combinazione di colori che si genera nel campo di gioco dall'unione

del pentagono bianco con la terra battuta.

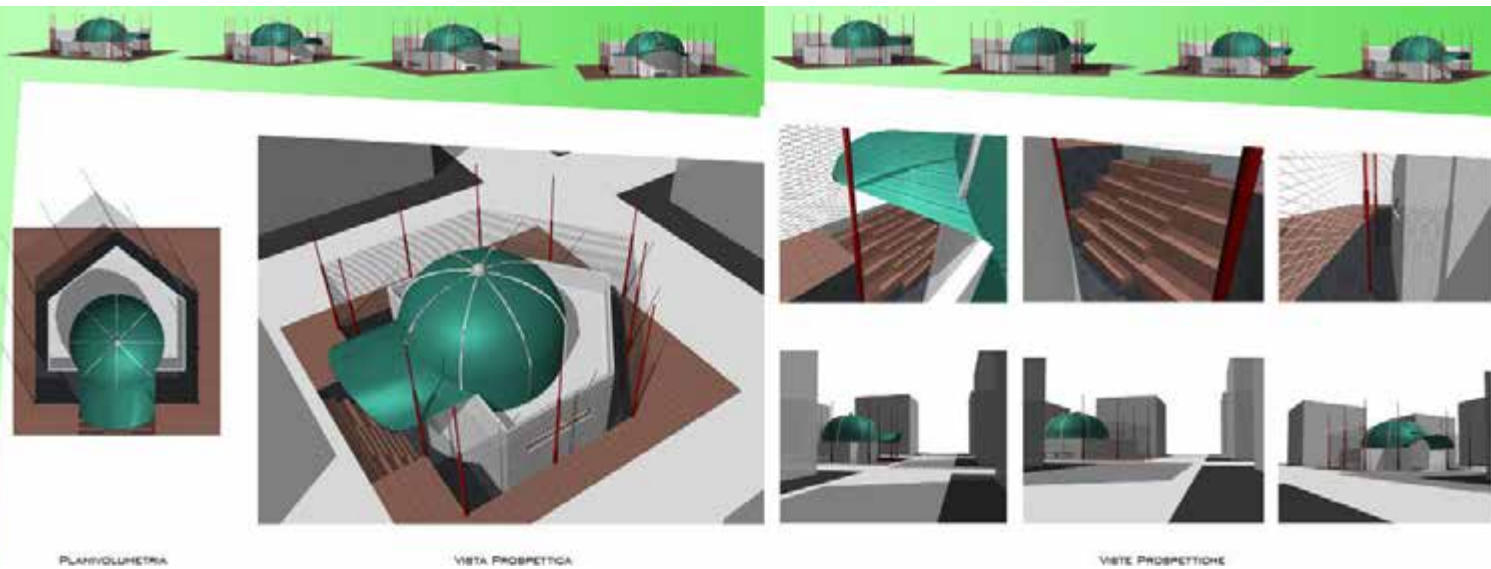
Un corridoio pedonale, pavimentato con piastrelle nere, circonda l'edificio e rappresenta ideologicamente il bordo della base.

Internamente l'elemento onnipresente che contraddistingue la casa è la scala, realizzata con lastre di legno posizionate a mensola e sorrette da tiranti che a contatto con i gradini, prendono la forma di mazze da *baseball*.

Un'architettura esplicita in tutte le sue rappresentazioni che rende omaggio al gioco del *baseball*.



3



PLANIVOLUMETRIA

VISTA PROSPETTICA

VISTE PROSPETTICHE

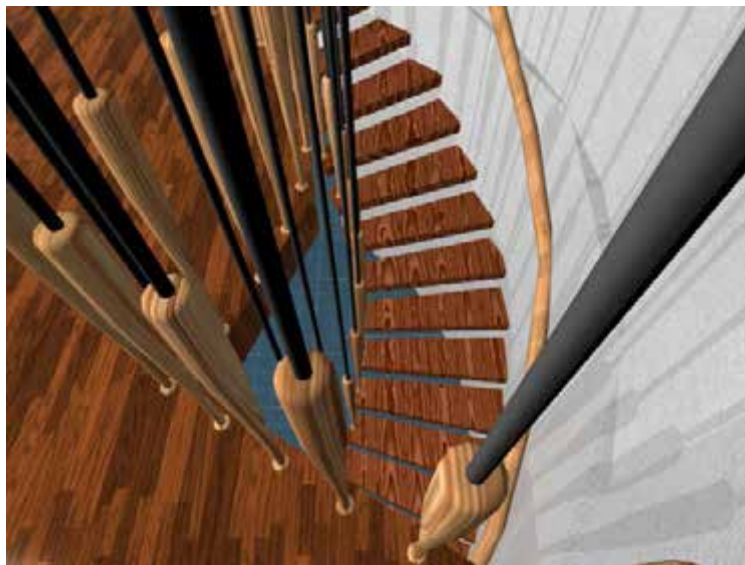
1

Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni, prospetti e prospettive. Nella parte superiore sono riprodotti alcuni frames di una animazione.

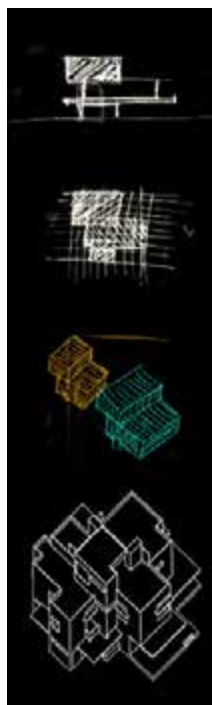
Fig. 2: schizzi preliminari.

Fig. 3: il gesto principale del gioco del *baseball*.

Fig. 4: particolare della scala caratterizzata dal parapetto formato dalle mazze in legno.



4



2

L'obiettivo principale era quello di creare spazi e forme a partire da volumi semplici incastrati fra loro nella ricerca di un puro equilibrio visivo.

Visto il tema scelto, è stato importante considerare la fruibilità degli spazi interni, oltre al carattere formale dell'architettura. La forma cubica iniziale si trasforma in tre solidi articolati tra i loro attraverso incastrati e compenetrazioni.

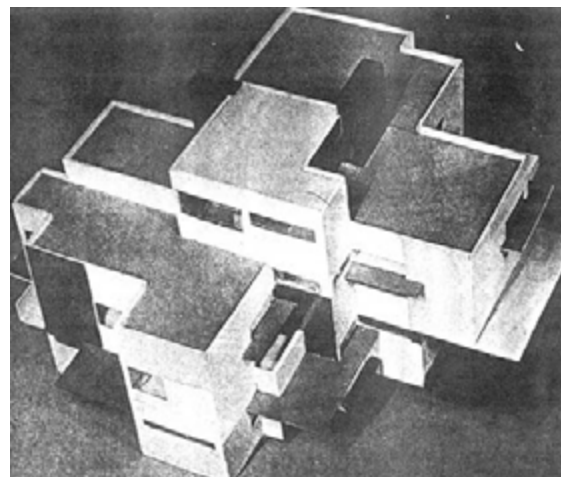
Questi volumi corrispondono alle funzioni primarie dell'abitare ossia mangiare, dormire, e rilassarsi. Tali elementi agiscono nello spazio secondo alcune regole principali: nessun contatto diretto con il suolo; lo sfalsamento in altezza e in aggetto; l'interconnessione reciproca.

Un parallelepipedo a tutta altezza è posto in posizione leggermente decentrata ed ha la funzione di perno strutturale nonché di vano scala.

Alcuni setti murari contribuiscono all'azione di sostegno dei volumi e concorrono all'effetto di equilibrio formale.

Nel trattamento compositivo delle facciate sono state adottate tre tipologie di apertura: a bassa, a media, e ad alta permeabilità, rispetto al grado di intimità necessario allo svolgimento delle attività interne.

Questa architettura trae evidente spunto dall'arte figurativa del periodo neo-plasticista e alle sue teorie, indirizzate alla ricerca della completa astrazione delle forme nella direzione della «plasticità» assoluta.



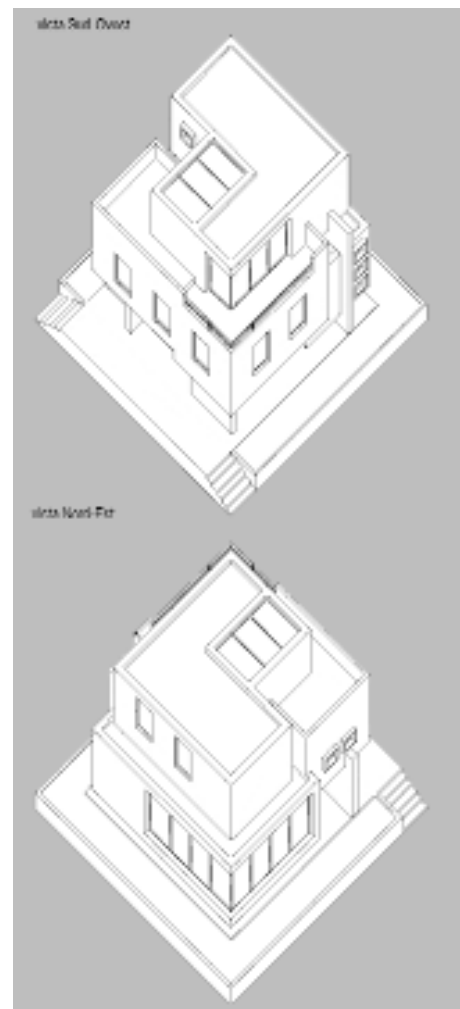
3



1



4



5

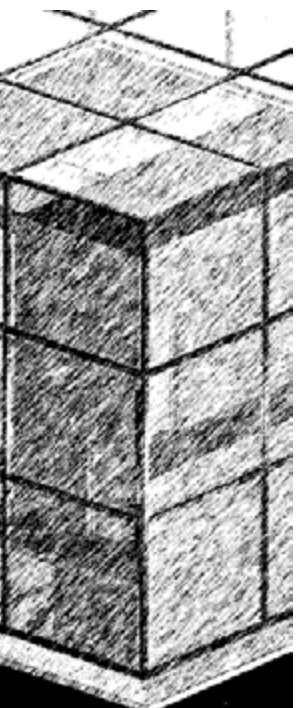
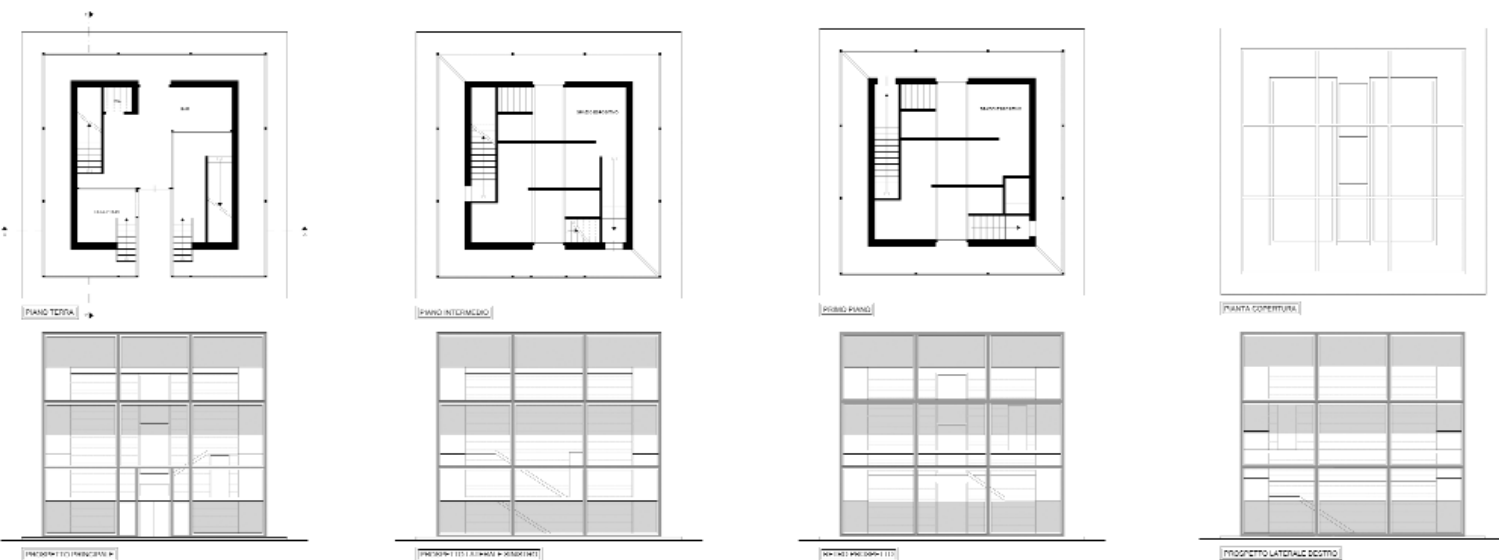
Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni e prospetti.

Fig. 2: schizzi di studio sulla forma pura. È evidente l'ispirazione alla architettura razionale.

Fig. 3: Cor Van Eesteren - Theo. Van Doesburg. *Maison particulier*, 1923-24, plastico.

Fig. 4: prospettive dei vari scorsi esterni del fabbricato.

Fig. 5: assonometrie isometriche «cavaliera militare»..



Lo spazio espositivo si fonda sul concetto del PERCORSO, elemento di fondamentale importanza per questa tipologia di edifici. I percorsi ed i collegamenti influenzano tutta la composizione e la distribuzione architettonica tanto che, a rafforzare questa particolarità, è stata progettata una gabbia in acciaio e vetro a protezione del nucleo massivo dell'edificio, in modo da creare una sorta di intercapedine distributiva.

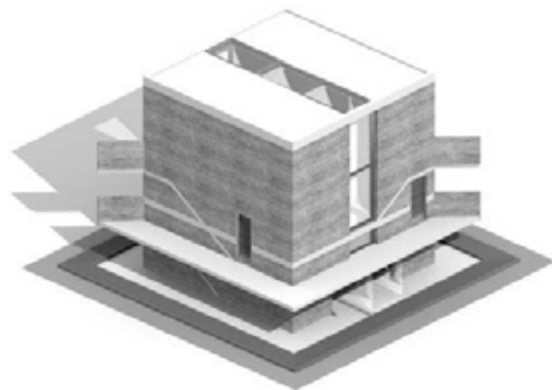
L'elemento distributivo coinvolge tutta la struttura ed interessa tre livelli espositivi: il primo livello è localizzato ad una quota di -1.26 metri da terra e conduce al piano terra dove è localizzata la *reception* ed il bar; il secondo ed il terzo livello permette l'accesso agli spazi espositivi ricavati nel nucleo della scatola cubica.

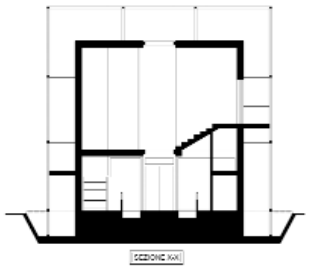
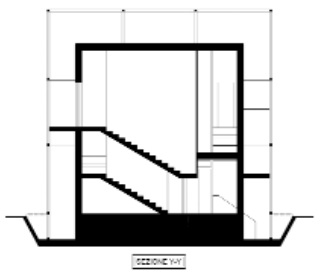
Questo nucleo centrale è interrotto da aperture che smorzano la compattezza delle superfici e dei solai permettendo l'introspezione ai vari piani.

Gli spazi espositivi sono contrassegnati dalle suddivisioni fisse e mobili realizzate con setti murari leggeri che permettono una maggiore flessibilità distributiva.

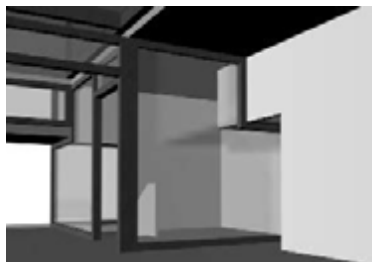
Il rivestimento esterno è in cls a vista trattato in modo tale da mettere ancora in risalto l'andamento dei collegamenti verticali delle scale.

All'interno della superficie vetrata dell'involucro in acciaio sono posizionati dei pannelli di tela mobili, nella volontà di mantenere un senso di protezione e riservatezza alle opere esposte.

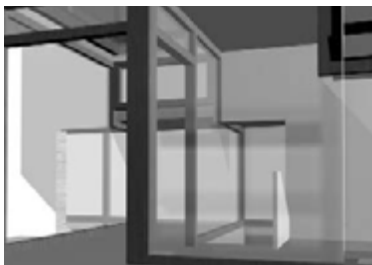




1



4



6



5

Fig. 1: tavole di progetto: piante, prospetti e sezioni.

Fig. 2: schizzo di progetto.

Fig. 3: l'andamento del corridoio distributivo.

Figg. 4-5: veduta del corridoio ai vari livelli.

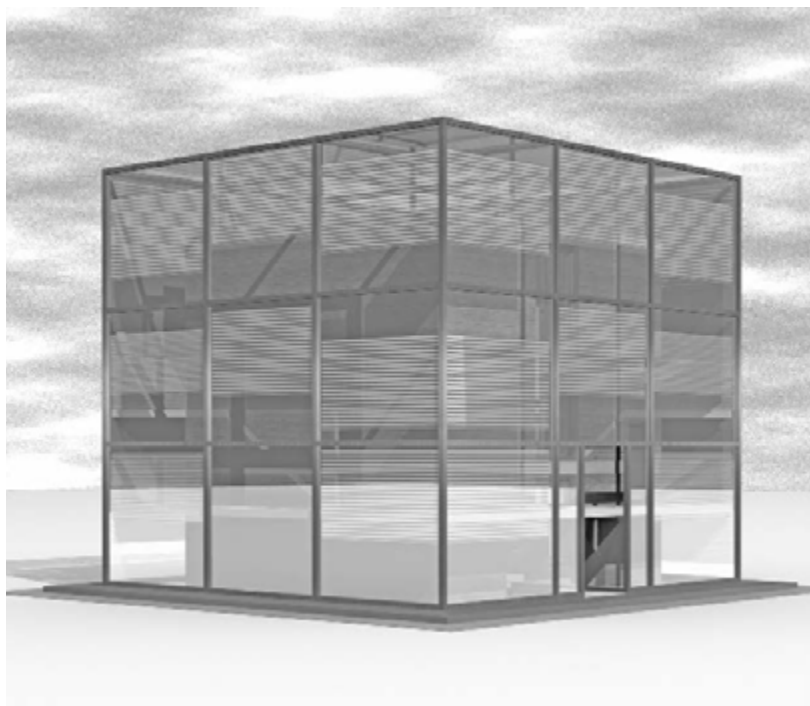
Fig. 6: prospettiva interna: è evidente l'interruzione della struttura con tamponamento in vetro che permette l'introspezione ai vari piani e verso l'esterno del centro espositivo.

Fig. 7: lo spazio interstiziale tra il nocciolo in calcestruzzo a vista e la gabbia di acciaio e vetro.

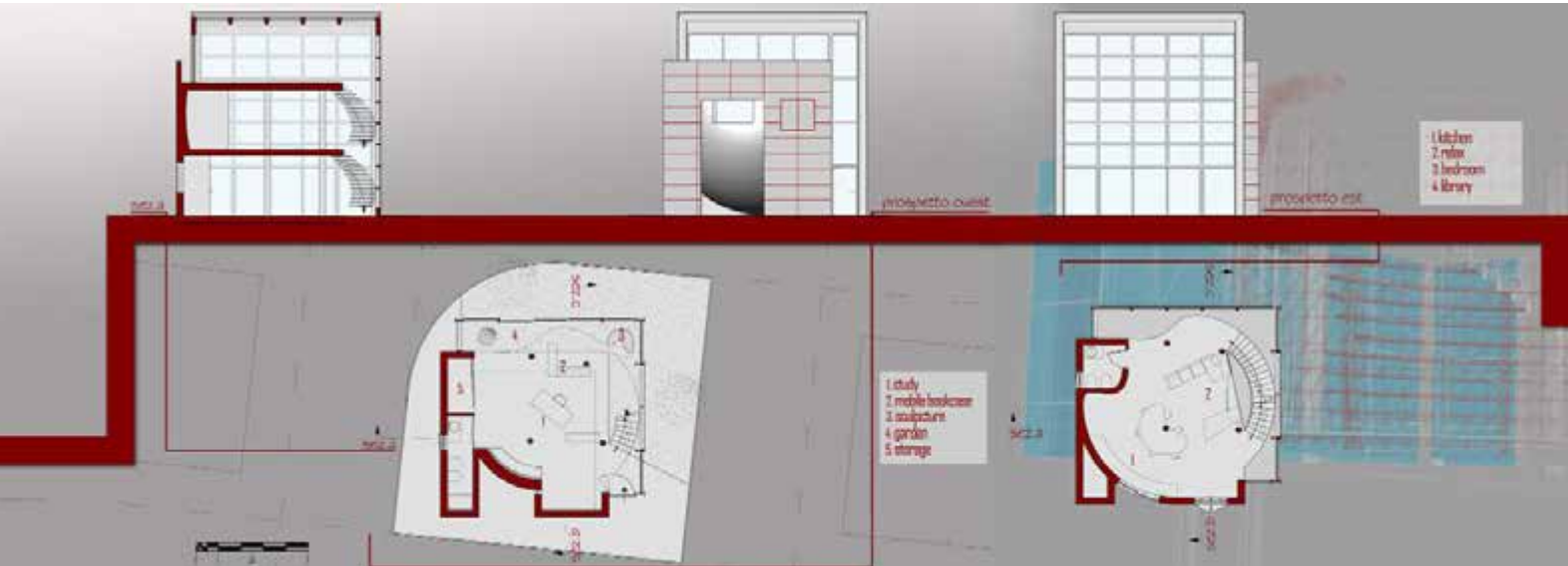
Fig. 8: prospettiva esterna.



7



8



Astratto in un mondo reale.

Un concetto che si basa sull'ossimoro delle cose, non avrebbe una spiegazione razionale né logica, e questo può essere vero in quanto nemmeno il progettista sa perfettamente ciò che ha veramente creato, però si può avvicinare ad una verità di fatto, comunque lontana dalla verità assoluta. Il concetto adottato indaga la capacità di un uomo di comprendere ciò che lo circonda.

Il progetto si adatta alle richieste di una committenza reale «labile» nel concetto dell'essere. La prima attività è quella di tradurre i concetti astratti in materia costruita. Un'operazione di non facile soluzione consiste nel definire una forma, che in termini filosofici corrisponde ad uno spazio complessivo, dove tutto può rotare al suo interno ed al suo esterno come una sfera, che deve essere funzionale e capace di essere vissuta.

Per riuscire a comunicare la sensazione di completamento agli spazi interni i tre livelli sono stati sviluppati in una visione di trasformazione cronologica. Nel piano terra, la base di tutto, si deve ricreare la possibilità di accogliere nuove idee ed aprirsi a ciò che ci circonda e di cambiare gli assiomi del pensiero. Nel primo piano si ritrova la confusione e la complessità dei mutamenti del pensiero moderno con la capacità di trasformarsi e di essere plasmato, in cui tutto può essere verità e negazione di una verità. Si deve avere la possibilità di capire che ciò che abbiamo intorno a noi è vario, e che esiste sempre qualcosa che

può farci avere dei dubbi. In questo spazio, associato al contemporaneo si è adattata la complessità delle forme sinuose «ereditate dal passato», messe in contrapposizione con degli elementi lineari che fanno in ogni caso parte del «moderno».

Nel piano che conduce idealmente verso il futuro, l'ultimo livello, si è ricercata un'apertura al fine di ricreare la possibilità di affrontare nuovi concetti, visioni o modi di vivere. Per questo lo spazio deve essere libero con dei punti fermi che sono tramandati dal passato.

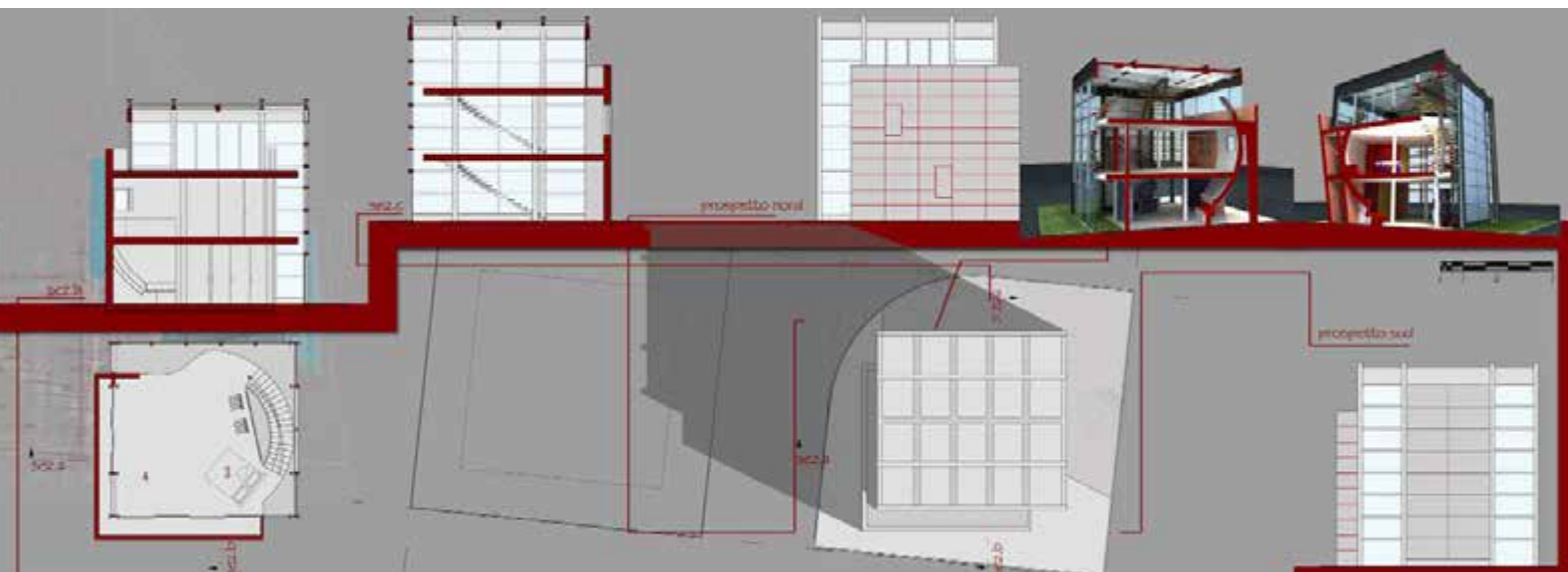
I materiali, l'illuminazione, gli arredi e le attrezzature possono dare la visione concettuale completa del progetto.



2



3



1

Fig. 1: tavole di progetto: piante, prospetti, sezioni e sezioni prospettiche.

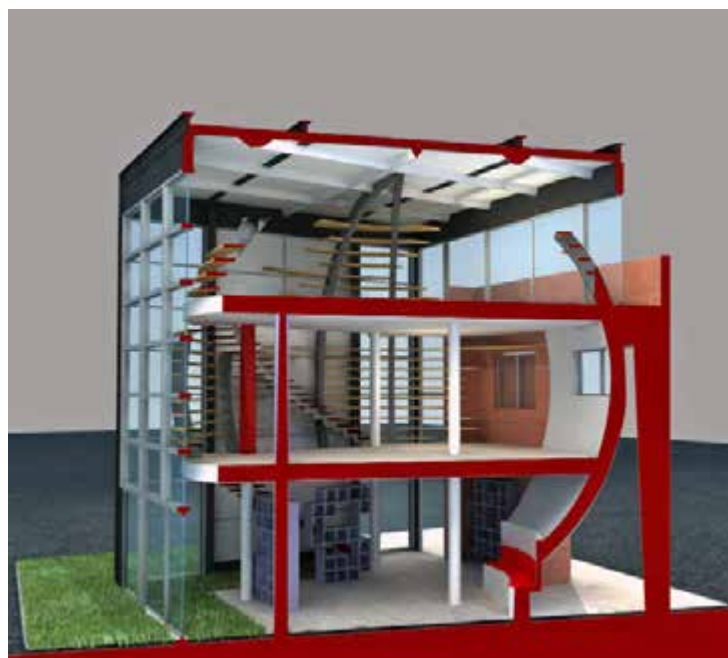
Fig. 2: spaccato prospettico.

Fig. 3: veduta interna del piano terreno.

Fig. 4: vedute prospettiche esterne. A destra l'ingresso principale, a sinistra la facciata vetrata dalla quale si scorge l'involucro sferico interno.

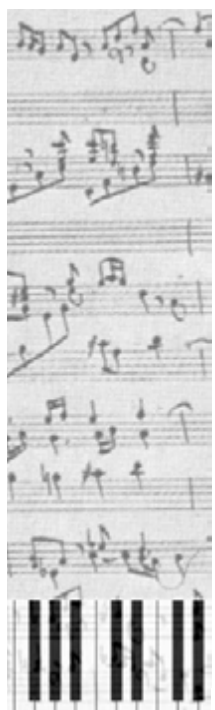
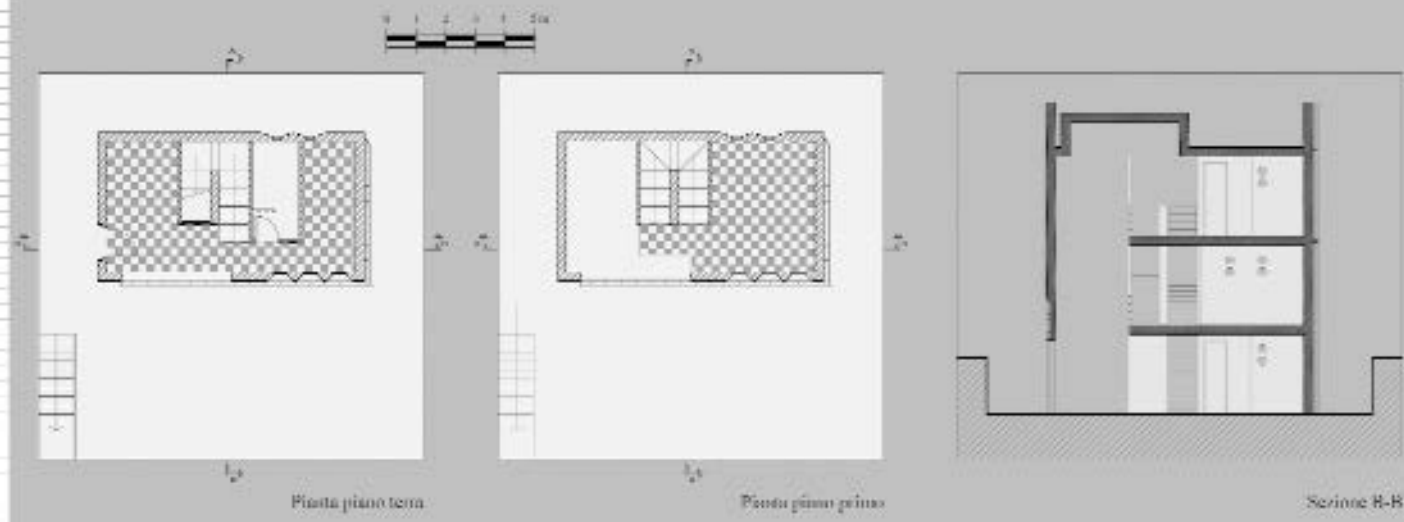
Fig. 5: sezione prospettica.

5



4





2

Il progetto per la casa del pianista nasce da un'attento studio formale del pianoforte.

I particolari che caratterizzano questo edificio nascono dall'osservazione di pianoforti classici e tastiere elettriche moderne. I loro elementi caratterizzanti sono uniti per dare riconoscibilità al progetto attraverso l'identificazione dei prospetti esterni.

Questa fusione e estremizzazione di alcuni elementi ha portato alla progettazione di un involucro parallelepipedo di 9 m x 5 m x 8,5 m di altezza che rappresenta una sezione della tastiera di un pianoforte.: si possono notare nel prospetto frontale i tasti bianchi - realizzati con pannelli di metallo smaltato - mentre lo spazio di quelli neri è stato occupato da tamponature trasparenti di colorazione scura e opaca.

Il rivestimento in metallo smaltato avvolge l'edificio anche su uno dei lati più corti.

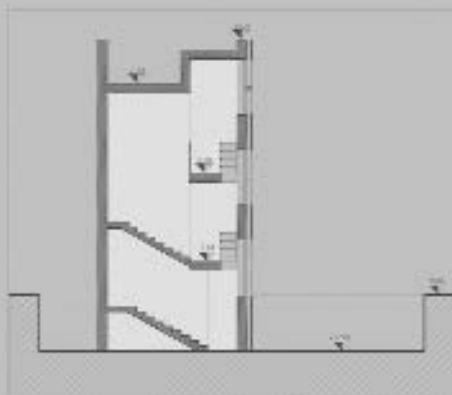
Gli altri due prospetti sono trattati con intonaco nero e si ritrovano in essi alcuni particolari riferibili alle tastiere elettriche moderne.

Il lotto a disposizione delle dimensioni di 13 m x 13 m e conseguentemente l'edificio sono stati incassati nel terreno per un'altezza di circa 2 m. Dal livello di campagna si accede attraverso una rampa di scale. Appena entrati si è immersi in un triplo volume illuminato dalle finestrate. Al piano terra isono disposti un servizio igienico ed una piccola cucina. Attraverso il collegamento verticale interno baricentrico si raggiunge il piano superiore dove è localizzata

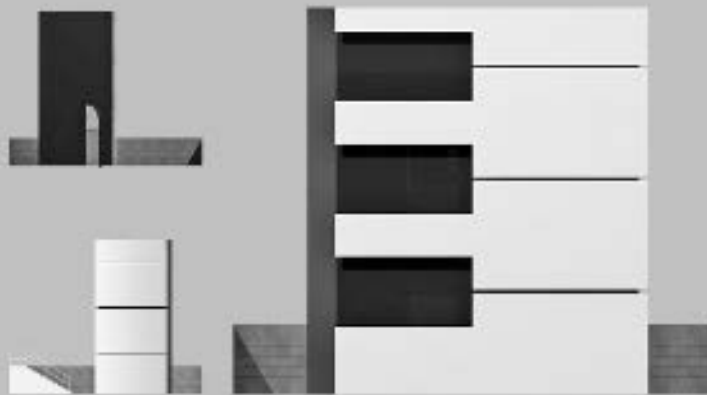
la sala prove, mentre al piano secondo sono collocati la camera da letto ed un ulteriore servizio igienico. Ai piani superiori abbiamo un affaccio sul triplo volume e una illuminazione indiretta dei finestrini scuri.



3



Sezione A-A



l' prospetti

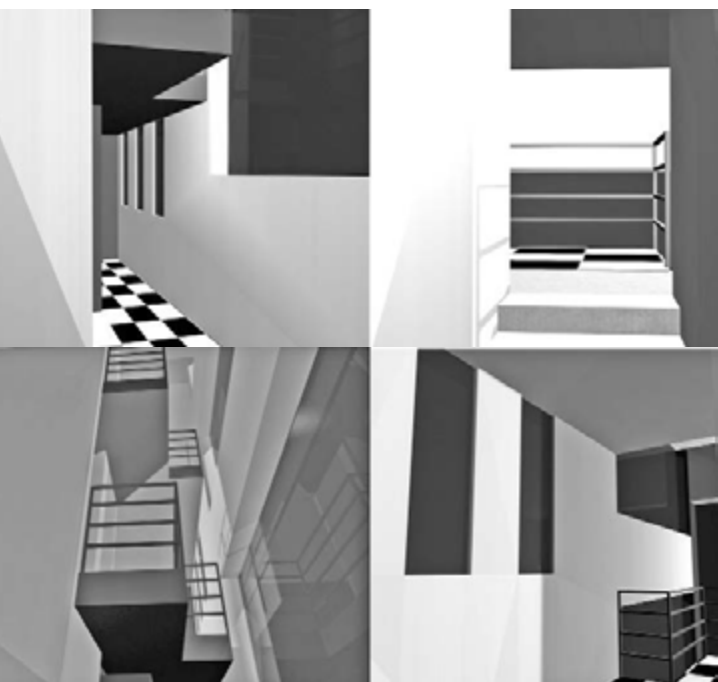
Fig. 1: tavole di progetto: piante, sezioni e prospetti.

Fig. 2: immagine di riferimento. La composizione musicale e la composizione architettonica..

Fig. 3: riferimenti formali.

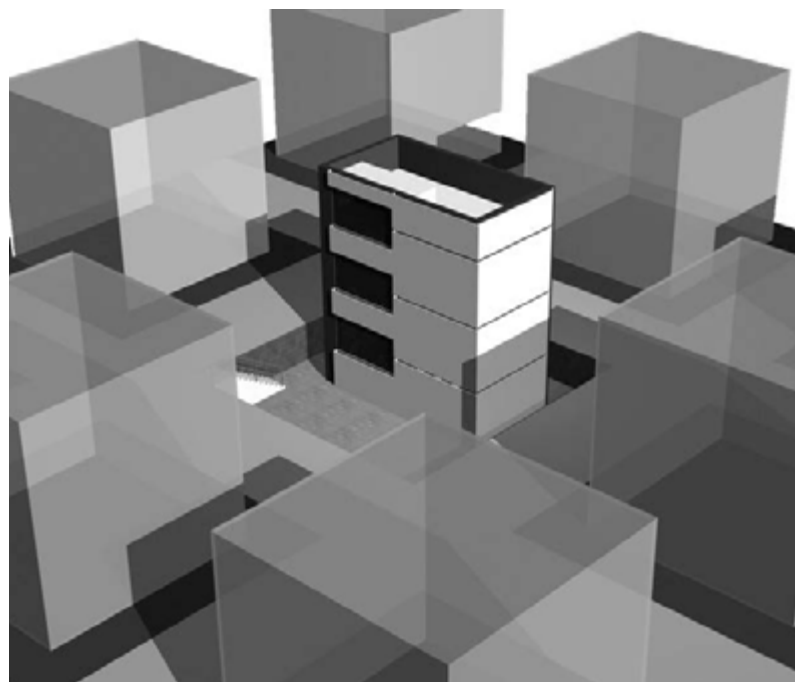
Fig. 4: vedute prospettiche degli ambienti interni.

Fig. 5: prospettiva contestuale.

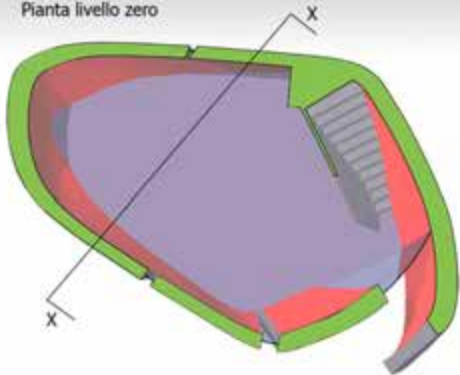


4

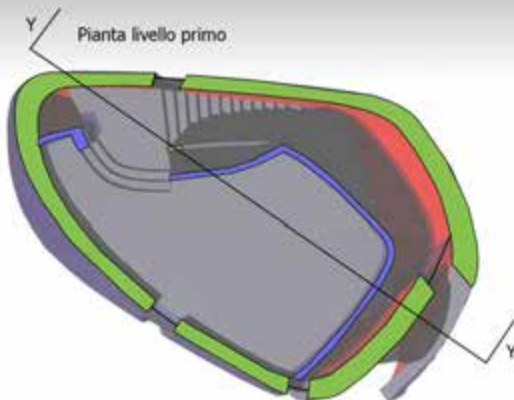
5



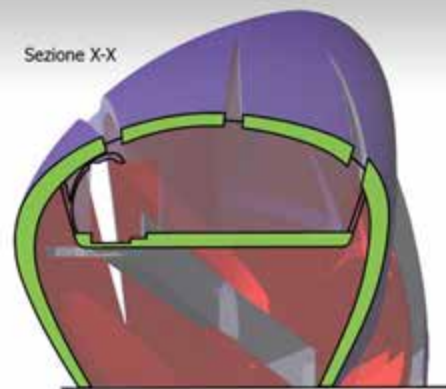
Pianta livello zero



Pianta livello primo



Sezione X-X



L'eremo è per definizione originariamente un luogo in cui viveva una persona - l'"eremita" - in solitudine per riconciliare il rapporto con Dio e la natura. Per questa ragione l'eremo deve posizionarsi in un luogo isolato e tranquillo infatti, nel passato, gli eremi venivano costruiti lontani dai centri abitati a stretto contatto con la natura, molte volte integrati con essa.

Il progetto recupera questa condizione sino ad enfatizzarla prendendo spunto dalle forme naturali. La forma persegue una sensazione di calma e silenzio; per questa ragione è stata scelta l'immagine evocativa di un sasso levigato, un elemento antico sottoposto all'azione erosiva dell'acqua, del vento e del tempo.

Questo elemento massiccio, realizzato con una struttura portante in calcestruzzo armato, protegge e involucre un ambiente prioritario dove si concentra l'attività dell'eremita. Il cuore dell'eremo è formato da un solaio in cemento armato dove poggia una scocca convessa di vetro con struttura portante in alluminio. All'interno di questo spazio si materializza una sorta di biblioteca attrezzata per lo studio, per la concentrazione e per la meditazione. Dal «guscio», posto ad una altezza intermedia rispetto alla volumetria interna e raggiungibile attraverso una rampa di scale curvilinea, è possibile inquadrare lo spazio esterno grazie alle fessure generate sulla superficie e realizzate attraverso dei tagli che rievocano l'azione che l'artista Lucio Fontana esercita sulle sue tele squarciandole. In tal modo, come nell'arte figurativa, la superficie restituisce un'effetto di spa-

zialità: i tagli fanno percepire la profondità dell'interno e permettono di ricavare l'accesso senza decostruire la forma diminuendo nel contempo l'effetto imponente del masso di pietra.



2



3

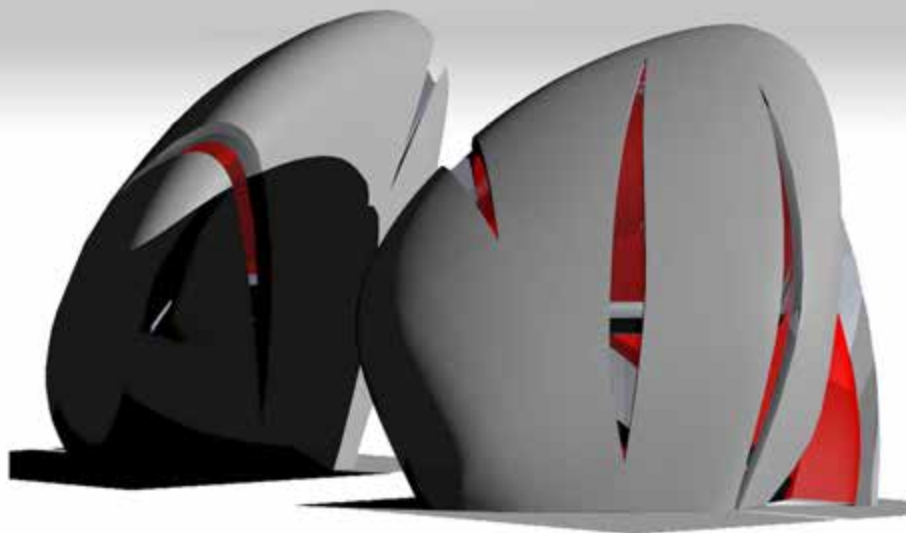
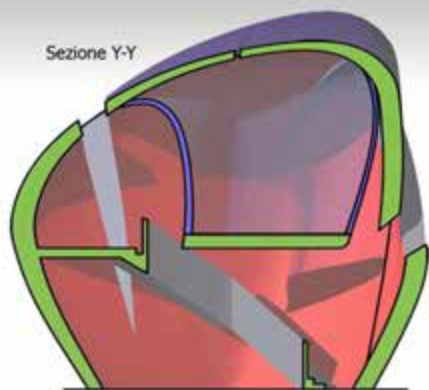


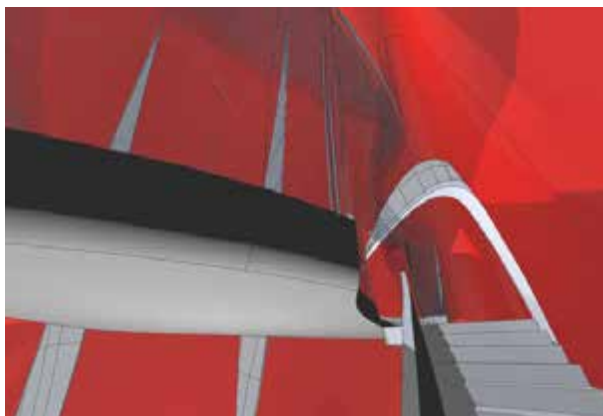
Fig. 1: Piante, sezioni e render del progetto.

Fig. 2: Schemi concettuali: l'involucro, il volume interno e la forma delle fessure.

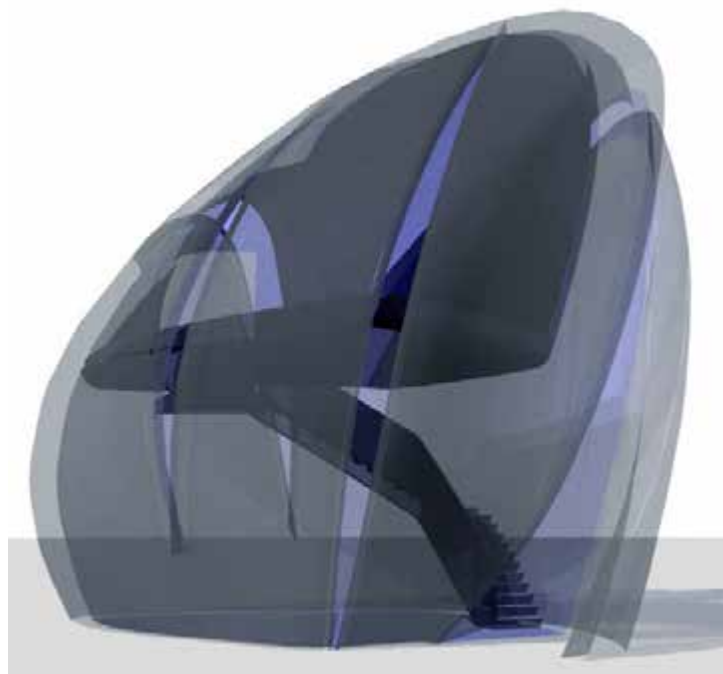
Fig. 3: Lucio Fontana, *Concetto spaziale Affese*, 1968. Dettaglio. Gli «squarci» delle aperture rendono omaggio all'artista Lucio Fontana che, con il suo taglio, intendeva liberare il quadro dalla superficie piatta aprendolo allo spazio.

Fig. 4: render interno.

Fig. 5: veduta prospettica con le superfici rese trasparenti.

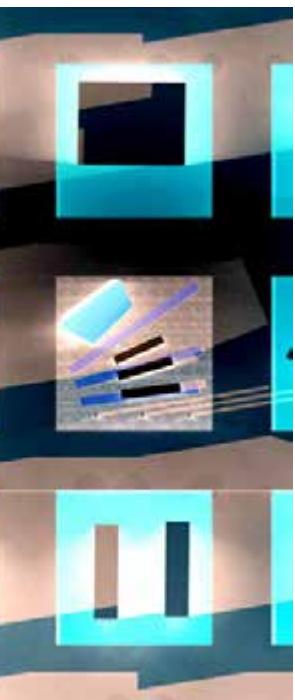


4



5

1



2

Istantant city ideata dagli Archigram è un'immagine, tra le più ricorrenti, che riesce a far comprendere e precisa la definizione di cosa può essere l'architettura temporanea.

Questa idea-immagine di accumulazione e sovrapposizione racchiude tutti i possibili ragionamenti legati ad un evento come spettacolo nella città preesistente e sposta l'asse concettuale dell'intendere l'architettura da fatto radicato e stanziale verso strategie d'inserimento puntiformi relazionati a rete.

Le parole chiave di una architettura temporanea sono: effimero, temporaneo, leggero inteso come sottrazione di peso.

Lo spazio diventa flessibile, molle e deformabile, obliquo, rarefatto, come ci spiegano le analoghe sperimentazioni artistiche che venivano condotte da Joe Colombo con «lo spazio elastico».

La comunicazione diventa il vettore preferenziale rispetto ai sistemi di linguaggio o dello stile.

L'accumulazione di accelerazione delle informazioni sui tempi del quotidiano e dei modi di produzione dilatano lo spazio... in un iperspazio o addirittura nella dimensione della città territoriale estesa e continua.

La piazza progettata per la città immaginaria vuole assolvere il compito di essere un luogo fruibile da tutti e di essere usata nei modi più disparati. Vuole essere un luogo di incontro e di aggregazione, di passaggio o di sosta, promotrice di eventi culturali ideati dagli stessi fruitori, quali esposizioni o installazioni, oppure semplicemente una zona

di relax e di ristoro.

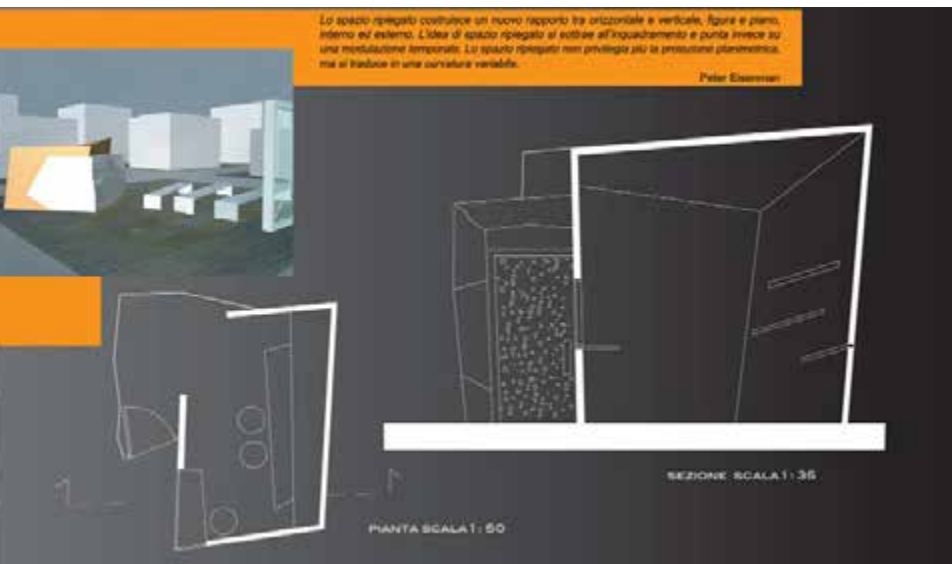
Il progetto prevede degli oggetti disposti a ventaglio così da negare l'ortogonalità imposta dalla griglia urbana e di accentuare l'attraversamento della piazza.

La creazione di un grande schermo di vetro dal cui interno possono essere proiettati video osservabili sia da chi è all'interno della piazza che da chi si trova all'esterno vuole essere un segnale forte per il contesto smaterializzando l'architettura.

La *light Architecture* è un tentativo di sintesi tra due mondi ancora considerati incompatibili: il mondo reale e il mondo virtuale.

Essa si propone di riunire lo spazio virtuale con la realtà concreta, per mantenere un'unità di percezione del reale e quindi creare un'unica dimensione: la «stereorealtà», in cui tutto sia esito di quei due spazi.

Si è infine ritenuto opportuno installare un punto di ristoro costruito interamente in legno evidenziato da un'entrata in pannelli di poliuretano. Tale elemento si configura come una struttura di facile smontaggio o rimodellazione qualora le esigenze del momento lo richiedano.



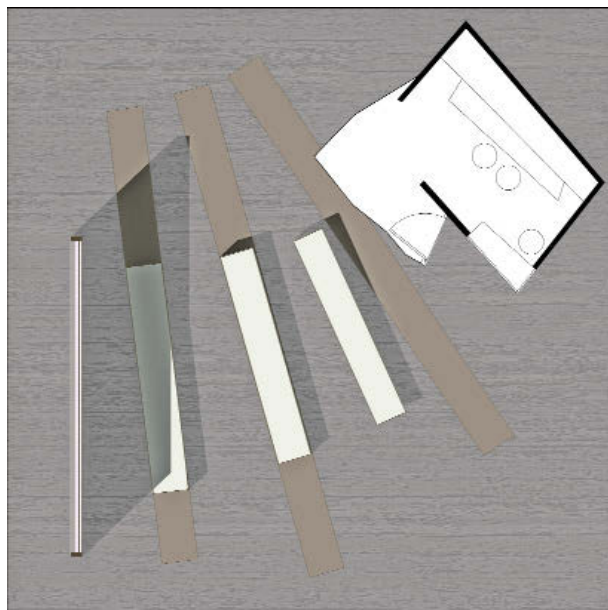
1

Fig. 1: tavole di progetto: schemi sintetici di sviluppo dell'idea, prospettive e veduta zenitale. Sulla destra sono riprodotte la pianta e la sezione verticale dell'edificio da adibire a bar.

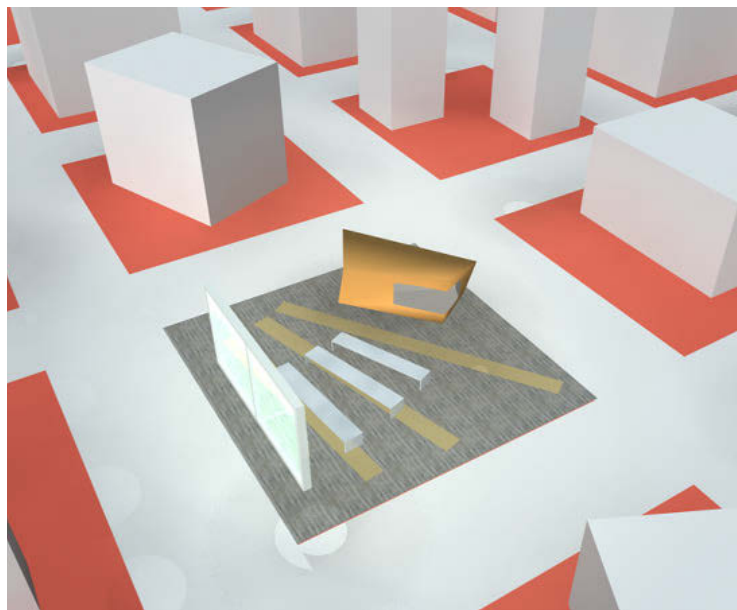
Fig. 2: inquadramento nella città virtuale.

Fig. 3: planimetria generale della piazza.

Fig. 4: prospettiva a volo d'uccello contestualizzata.



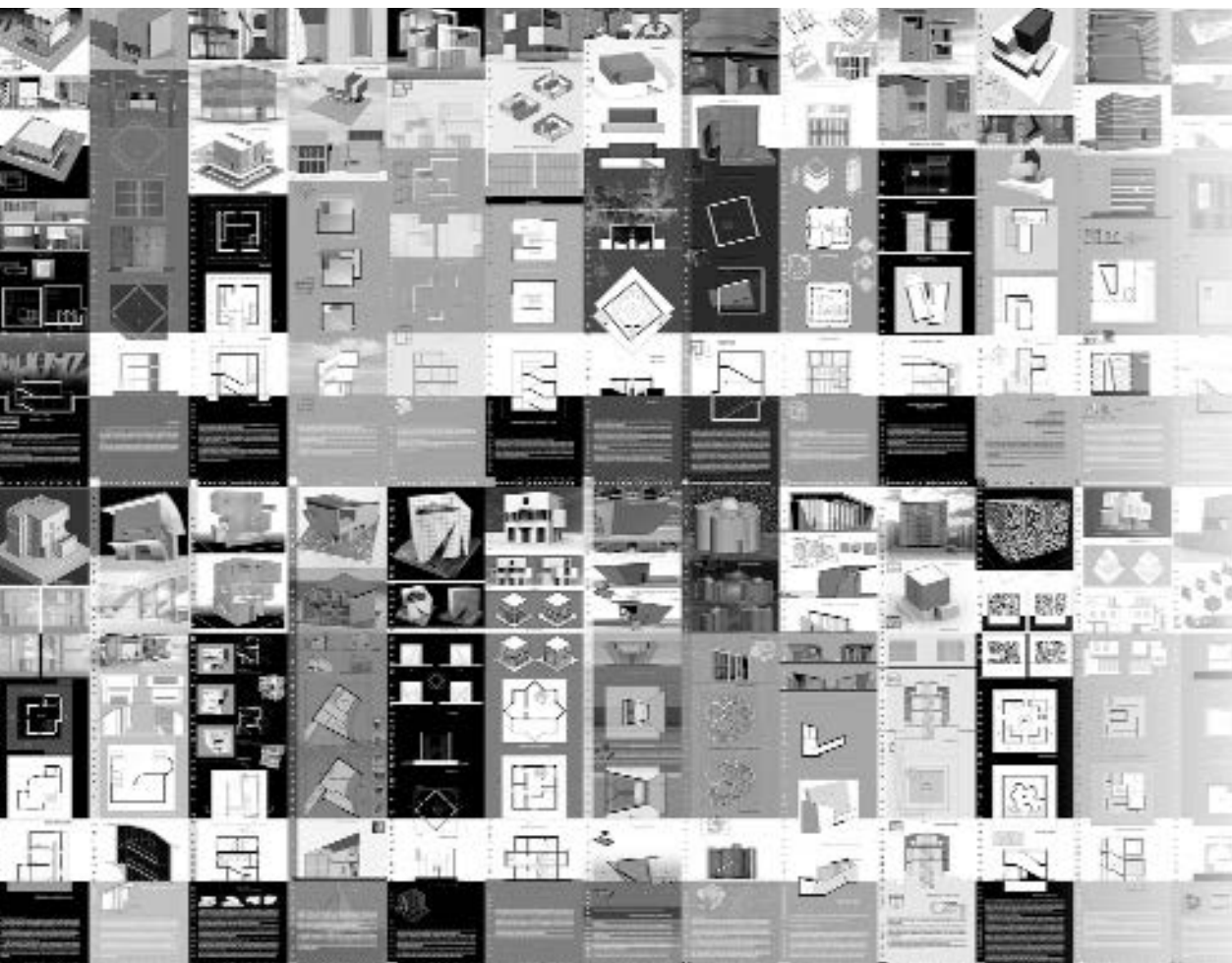
3

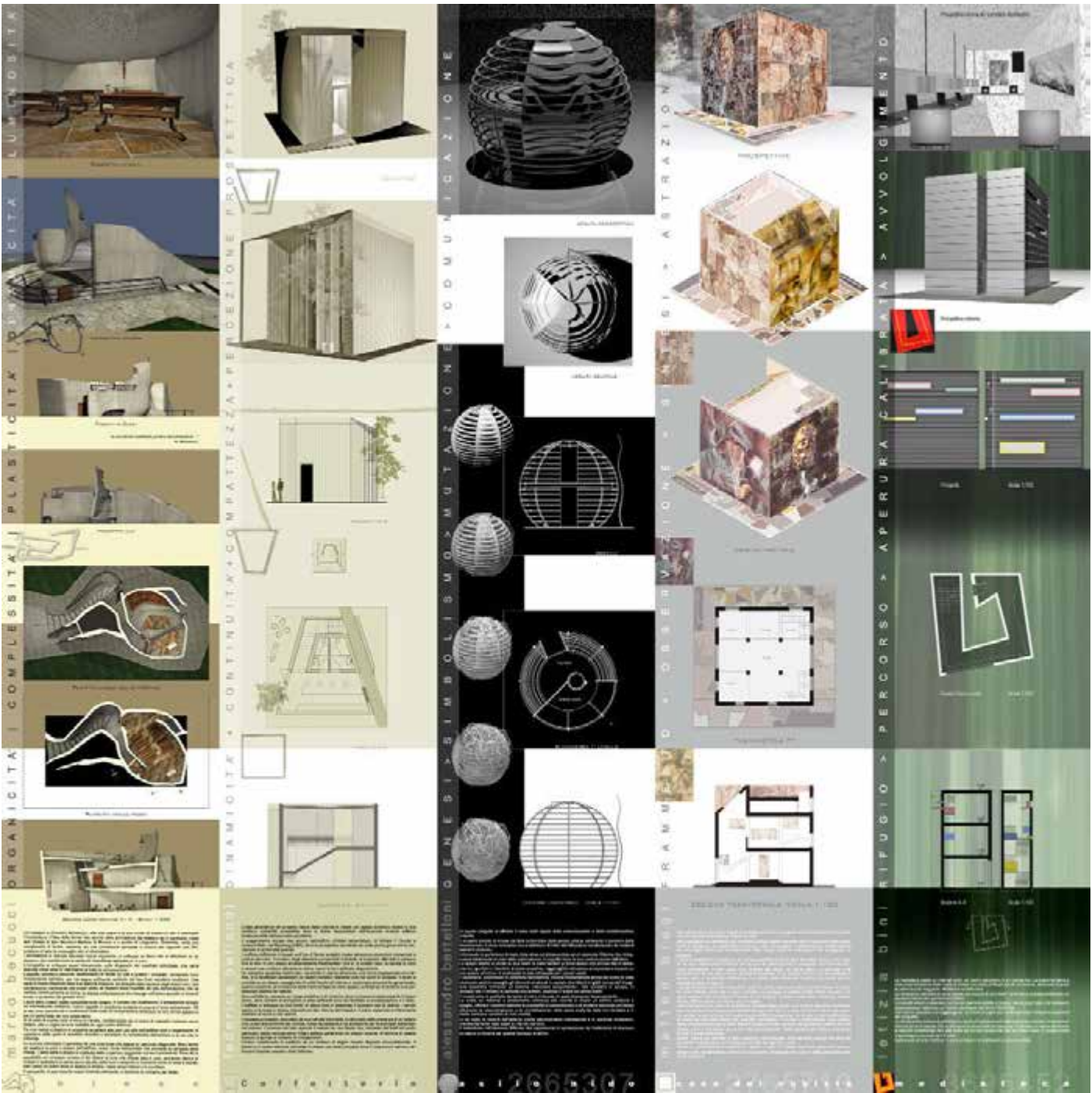


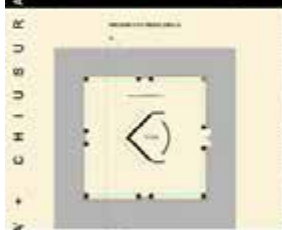
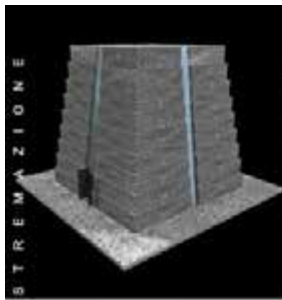
4



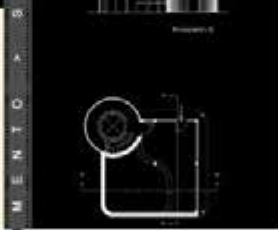
Regesto dei progetti



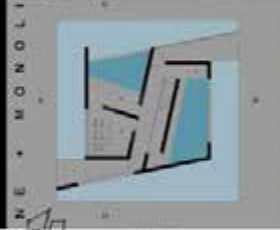




gianluca bonacchi
L'idea di un edificio che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma, è un tema che ha sempre affascinato l'architetto. In questo caso, il tema è quello della "chiusura", della chiusura di un ciclo, della chiusura di un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "chiudere" un ciclo, di chiudere un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "chiudere" un ciclo, di chiudere un capitolo.



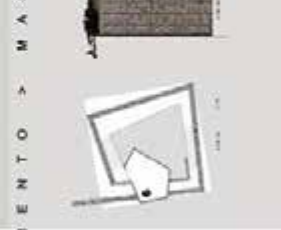
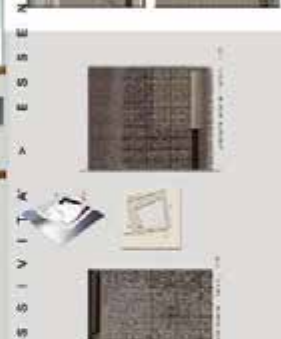
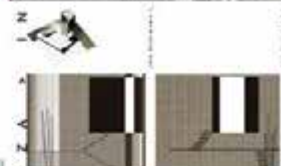
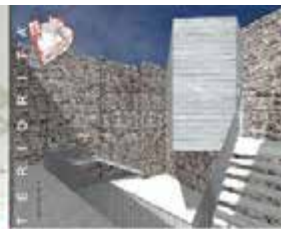
paolo brunamonti
L'idea di un edificio che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma, è un tema che ha sempre affascinato l'architetto. In questo caso, il tema è quello della "sviluppo", dello sviluppo di un ciclo, dello sviluppo di un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "sviluppare" un ciclo, di sviluppare un capitolo.



paolo brunamonti
L'idea di un edificio che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma, è un tema che ha sempre affascinato l'architetto. In questo caso, il tema è quello della "sviluppo", dello sviluppo di un ciclo, dello sviluppo di un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "sviluppare" un ciclo, di sviluppare un capitolo.



paolo brunamonti
L'idea di un edificio che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma, è un tema che ha sempre affascinato l'architetto. In questo caso, il tema è quello della "sviluppo", dello sviluppo di un ciclo, dello sviluppo di un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "sviluppare" un ciclo, di sviluppare un capitolo.



paolo brunamonti
L'idea di un edificio che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma, è un tema che ha sempre affascinato l'architetto. In questo caso, il tema è quello della "sviluppo", dello sviluppo di un ciclo, dello sviluppo di un capitolo. L'edificio è un organismo che si evolve nel tempo, che si modifica e si trasforma. L'architetto ha cercato di creare un edificio che sia in grado di "sviluppare" un ciclo, di sviluppare un capitolo.



AVVOLGIMENTO + SOTTRAZIONE + SCOMPORSI

TABLIO +

Il progetto è stato commissionato a un'architetto di fama internazionale, che ha voluto un edificio che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città.

ALESSANDRA CONTI

Il progetto è stato commissionato a un'architetto di fama internazionale, che ha voluto un edificio che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città.

MOISÈ CORRADO

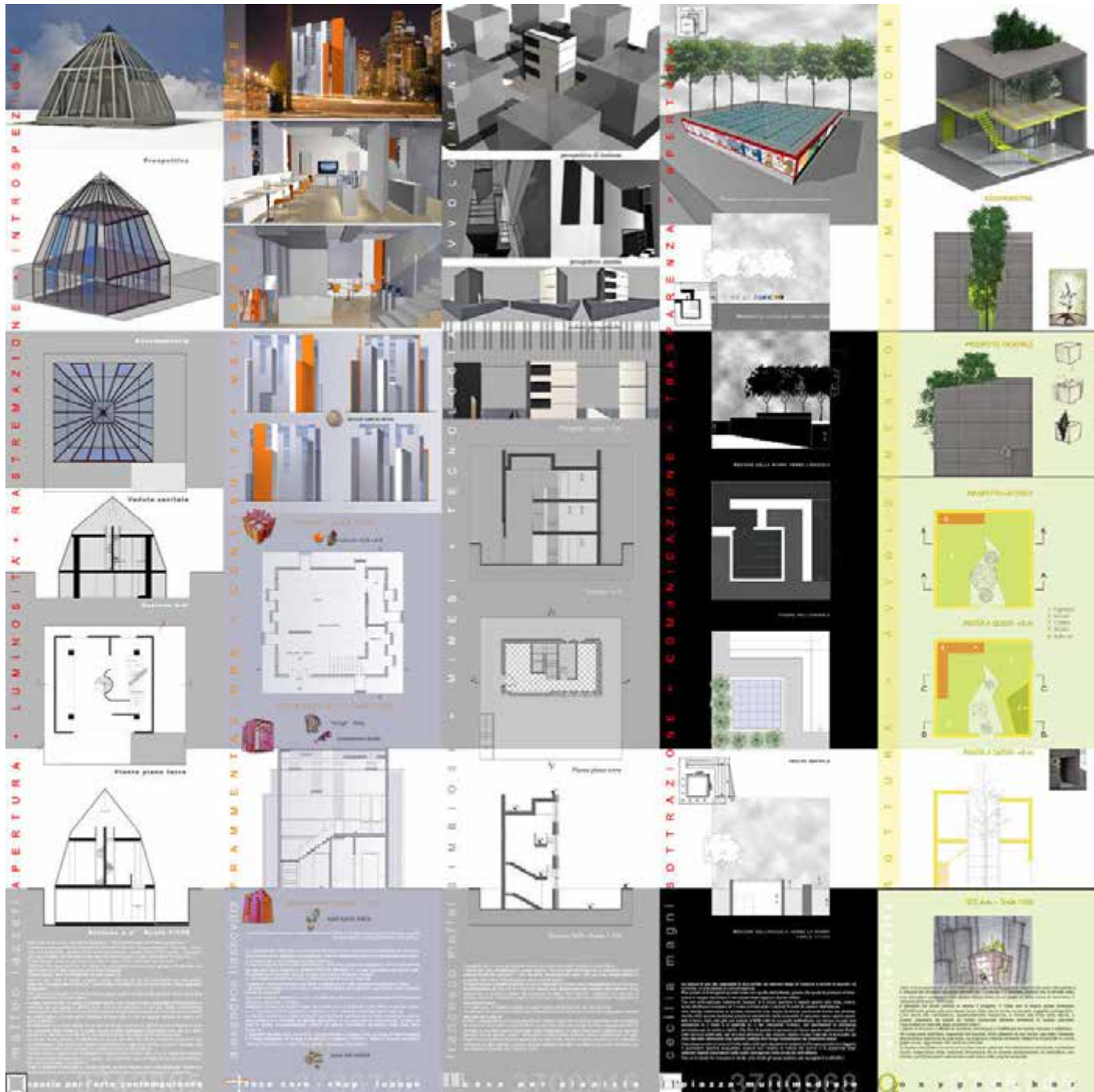
Il progetto è stato commissionato a un'architetto di fama internazionale, che ha voluto un edificio che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città.

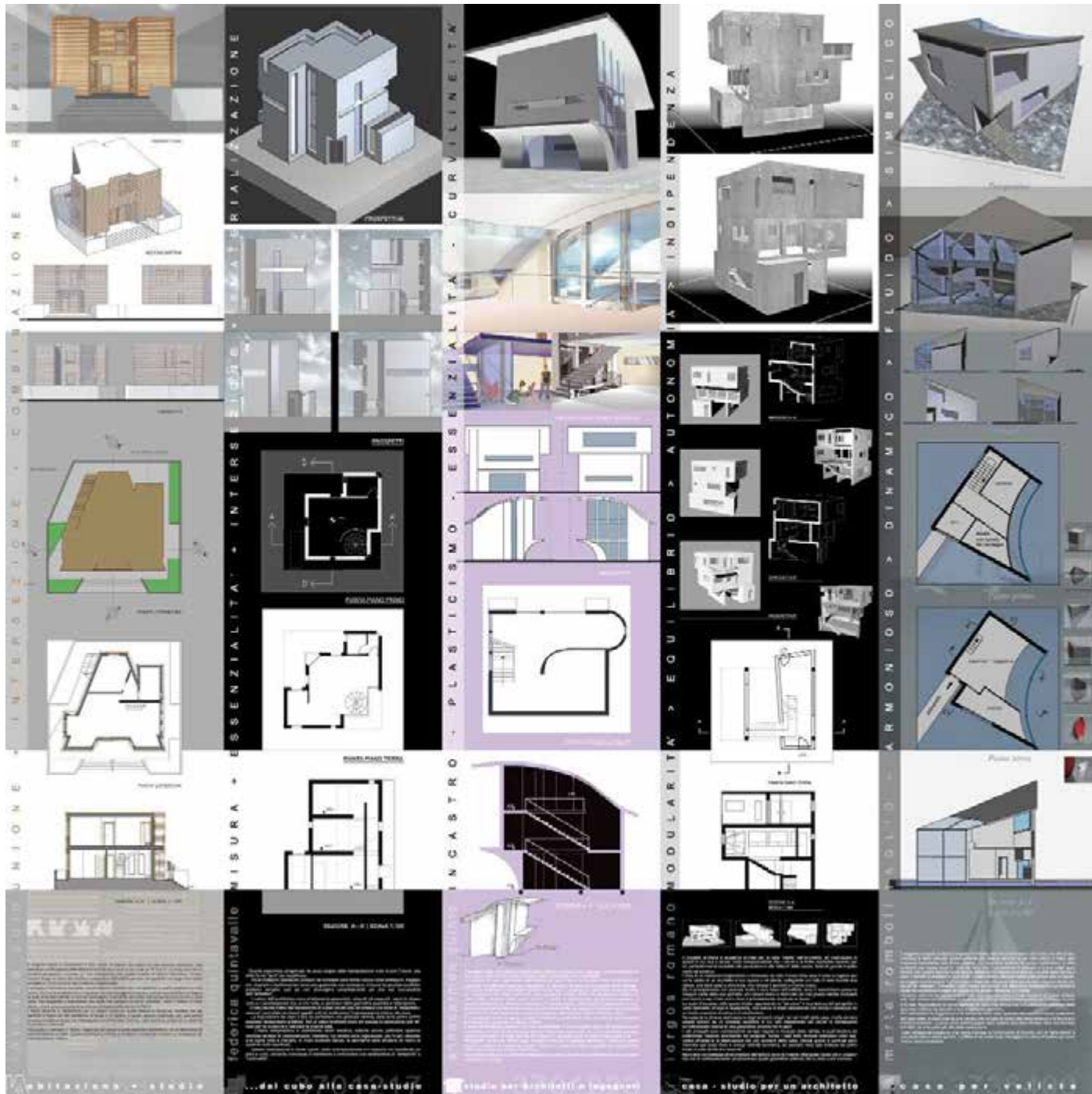
SILVIA D'ARDES

Il progetto è stato commissionato a un'architetto di fama internazionale, che ha voluto un edificio che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città.

ASCONENZ

Il progetto è stato commissionato a un'architetto di fama internazionale, che ha voluto un edificio che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città. L'architetto ha studiato un progetto che fosse un punto di riferimento per la città.



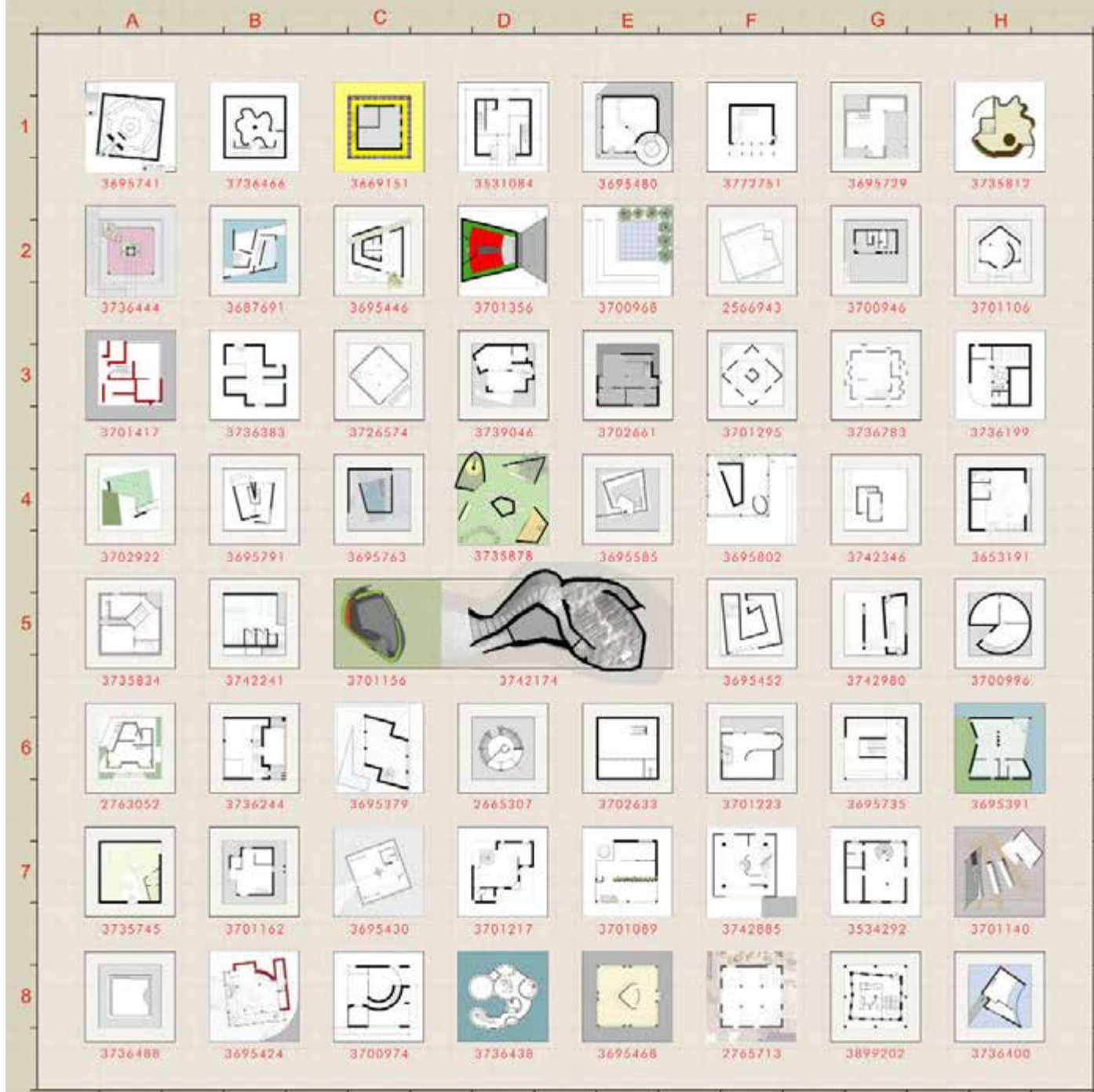


SARA ALBRIZZI (Studio per architetto)
DARIO ARNONE (Spazio espositivo per arte contemporanea)
SIMONE AZARA (Appartamento per musicista)
ALESSANDRO BARTOCCI (Casa del filosofo)
MATTEO BATISTINI (Una casa per me)
MARCO BECUCCI (La chiesa)
FEDERICA BELLANDI (Bar caffetteria)
ALESSANDRO BERTELLONI (Pub)
MATTEO BIAGI (Casa del Cubista)
LETIZIA BINI (Spazio multimediale)
PAOLA BRUNAMONTI (Studio fotografico)
ALESSANDRO CAMBI (L'architettura delle terme)
VITTORIA CANTINI (House + artist's Studio)
ELEONORA CAUDAI (Winston smith's house: la casa filtro)
FRANCESCA CIARINI (Residenza per un viaggiatore)
ALESSANDRA CONTI (Biblioteca)
MORENA CORRADO (Sala espositiva)
SILVIA D'ARDES (Spazio espositivo)
ARIANNA DE GEORGIO (Pub)
STEFANIA DI DENTE (Casa per pittrice)
MARIA LAURA DI FRANCESCO (Spazio espositivo)
TOMMASO DONATI (Spazio meditativo: il sogno di Tartini)
ANDREA FARNELLI (Spazio espositivo e multimediale)
BIAGIO FERILLI (Casa studio per un artista)
FRANCESCO FIORI (Atelier per artista)
RAUL FORSONI (The Wall)
MARCO EMANUEL FRANCUCCI (Laboratorio della luce e dell'ombra)
CLAUDIO GRANATO (Spazio tecnologico-ricreativo per bambini)
EFTICHA KOTSARELI (Osservatorio per un ricercatore di astrofisica)
MATTEO LAZZERI (Casa per il commercialista)
ALESSANDRO LIASKOVITIS (Centro benessere)
FRANCESCO MAFFEI (Casa per pianista)
CECILIA MAGNI (Piazza con Edicola)
LUCIA VALENTINA MALTA (Oxygen Bar)
ELISA MANCINI (Casa per musicista percussionista)
VALENTINA MANETTI (Riparo anti-vento)
ELENA MARCUCCI (Casa per ballerina)
BENEDETTA MORI (Loft privato)
STEFANIA NATARELLI (Casa per un musicista)
CLIO MAZZI (Casa per scrittore)
ALESSIA MENCARONI (Architettura «Feng Shui»)
SERENA MONDOVECCHIO (Studio personale di architettura)
BENEDETTA MORI (Loft privato)
STEFANIA NATARELLI (Casa per un musicista)
CHRISTIAN OLIMPIERI (Casa per giocatore di baseball)
MARTINA PEDALINO (Casa per la ballerina)
DARIO PEDRABISSI (Uno spazio per tutti: piazza)
AGNESE PETRONE (Casa per il fotografo)
MARCO PETTINI (Casa unifamiliare)
ANDREA PITTORE (Casa per fotografo)
LORENZA POLO (Abitazione/studio)
FEDERICA QUINTAVALLE (Abitazione monofamiliare)
ANNACARMEN QUINTO (Uno studio per architetti e ingegneri)
MARTA ROMBOLI (Casa per velista)
IORGOS ROMANO (Casa per architetto)
LORENZO ROSSI (Casa per il giornalista)
SARA SANTINI (Casa per un fotografo)
ANDREA SERRERI (Cinema + sala proiezioni)
GIACOMO TADDEINI (Pensilina plurifunzionale)
MARIANNA TIRINNANZI (Una casa per lo scrittore)
VERONICA TROPIANO (Abitazione per un Hacker informatico)
TSUJII MISAKO (Casa torre)
ROBERTO VINANTE (Edificio per single)
FABIO VIRDIS (Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico)

3695591	3735256	3696189	3669151	3695646	3740421	3740893	3742241	3726574	3695591
3531084	3772751	3696145	3695729	3695735	3765194	3695741	3695763	3899200	3695741
3742346	3695802	3702633	3653191	3742441	3742885	3734402	3736783	3735878	3700974
3700968	3735745	3925130	3700974	3700996	3701023	3735834	3701051	2653267	3735745
3736244	3734402	3701106	3701134	3736383	3701140	3701156	3702661	3735812	3701134
3701162	3739046	2763052	3701217	3701223	3742968	3701273	0000900	3742980	3701223

La città virtuale





Tav.1: Planimetria generale della città virtuale. I progetti sono collocati all'interno dell'impianto costituito da 64 postazioni secondo un criterio di vivere e di percepire lo spazio urbano, evitando di ripiegare sulla logica distributiva della zonizzazione. Gli edifici a carattere collettivo sono distribuiti in maniera equilibrata nella scacchiera in modo da realizzare dei «comparti urbani» di piccola entità connotati da evidenti polarità. Alcuni di questi, posizionati a margine del perimetro delle piazze, rispondono a logiche funzionali compatibili con le esigenze della committenza prescelta.



A-1: *Somnium Tartini* B-1: Spazio per un Hacker C-1: Casa per viaggiatore D-1: Spazio espositivo E-1: Studio fotografico F-1: Pub G-1: Casa per pittrice
 H-1: Riparo anti-vento A-2: Il luogo dell'abitare dello scrittore B-2: L'architettura delle terme C-2: La «caffetteria» D-2: Cineframe E-2: Piazza con edicola F-2: Illo: Spazio per l'arte contemporanea G-2: Casa per pianista H-2: La casa «base» A-3 Edificio per single B-3: Casa per la ballerina C-3: Sala espositiva D-3: Casa per fotografo E-3: Casa unifamiliare F-3: Casa per il giornalista G-3: Face care - shop - lounge H-3: Studio personale di architettura A-4: Pensilina per velocipedi & urinatoi pubblici B-4: Atelier per artista C-4: Spazio sensoriale ed espositivo D-4: Parco «feng shui» E-4: 1984: la casa filtro F-4: Laboratorio della luce e laboratorio dell'ombra G-4: The wall H-4: Studio di astrofisica A-5: Il gioco delle parti B-5: Biblioteca C-5: *Eremos* D-5+E-5: La chiesa F-5: Spazio multimediale G-5: Casa per architetto H-5: Casa per ballerina A-6: Abitazione/studio B-6: Casa per un musicista C-6: Studio per Architetto D-6: Asilo nido E-6: Centro tecnologico per l'infanzia F-6: Studio per architetti e ingegneri G-6: Spazio espositivo H-6: Appartamento per un musicista A-7: Oxygen - bar B-7: Casa per il fotografo C-7: Una casa per me D-7: Abitazione monofamiliare E-7: Loft privato F-7: Casa per il commercialista G-7: Casa per un fotografo H-7: Uno spazio per tutti. (piazza) A-8: Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico B-8: Casa del filosofo C-8: Casa per musicista percussionista D-8: Casa per astrologo E-8: Casa per l'archeologo F-8: Casa per un artista cubista G-8: Casa studio per un artista H-8: Casa per vellista.

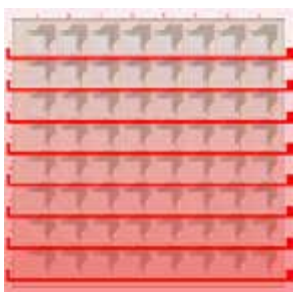
Tav.2: Assonometria complessiva della città. Nella composizione definitiva d'insieme non c'è niente che sia immediatamente riconoscibile se non la spiccata geometria dettata dalla griglia cartesiana e gli elementi cardine della città, come strade, piazze e slarghi; vi sono i percorsi di attraversamento e le polarità, elementi che caratterizzano ogni nucleo abitato reale. E' evidente l'emergenza della chiesa, segno urbano del XXI secolo, posta in posizione baricentrica nel tessuto urbano.



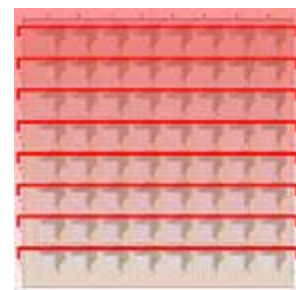
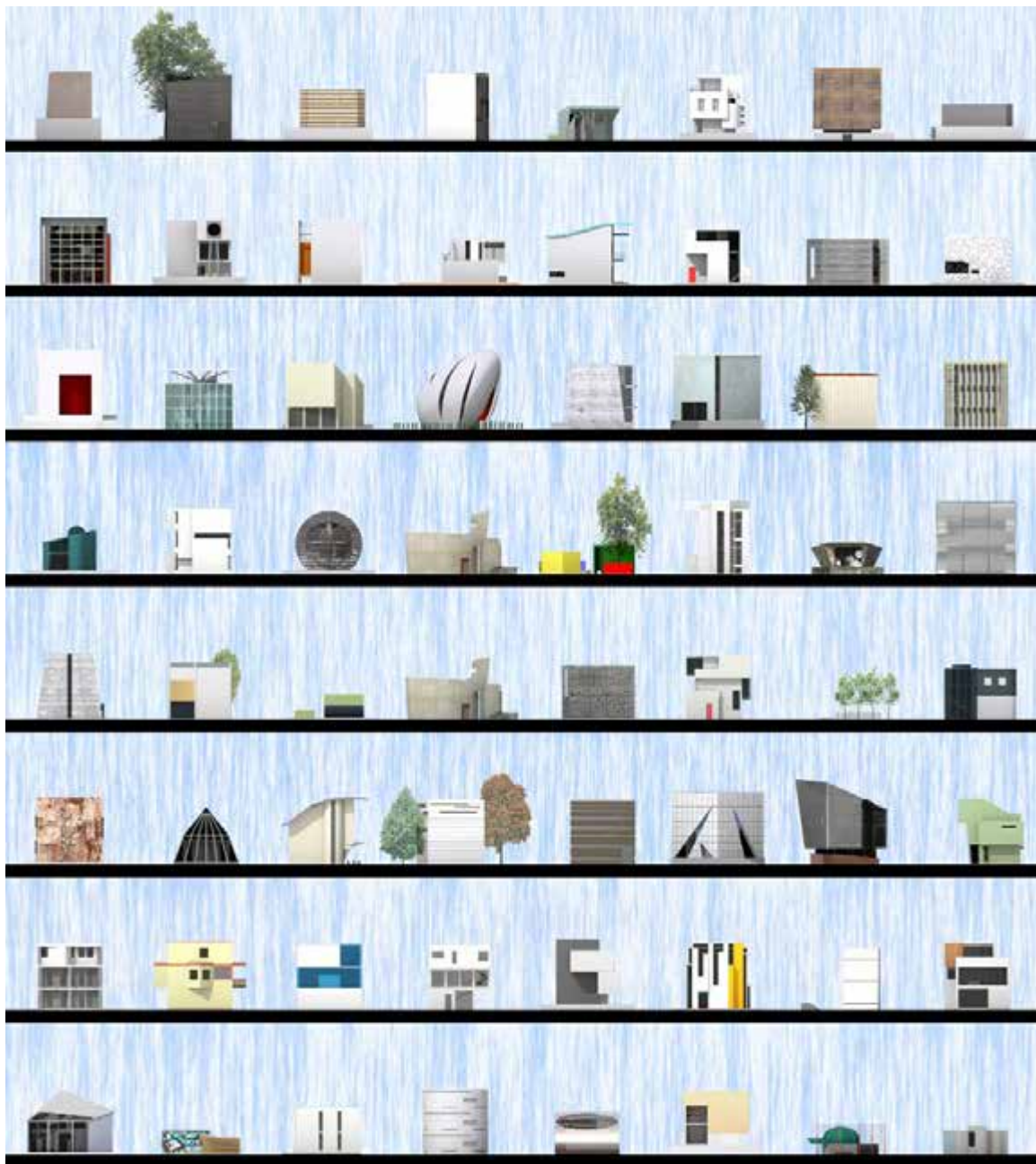
Tav.3: Veduta zenitale del piano. Ogni rigoroso allineamento planimetrico è stato accuratamente evitato al fine di non ricercare una spazialità eccessivamente ripetitiva e per non incorrere nello sgradevole senso di lottizzazione. Il progetto è corale e restituisce un villaggio ad alta densità abitativa ma vissuto, in realtà, da un numero assai ristretto di persone. Un villaggio che, da un punto di vista strettamente sociologico, potrebbe essere definito individualista e scarsamente predisposto all'incontro tra i fruitori perché vissuto in prevalenza all'interno degli edifici.



Tav.4: Assonometria complessiva della città. L'aggregazione dei progetti costituisce uno dei momenti cruciali di tutto il programma progettuale. Dal punto di vista «urbanistico-compositivo» si trattava di posizionare oltre 63 architetture tipologicamente differenti nelle diverse caratteristiche e finalità progettuali. Sotto l'aspetto tecnico la grande mole di dati accumulati ha reso necessario un progressivo processo di discretizzazione dei modelli tridimensionali.

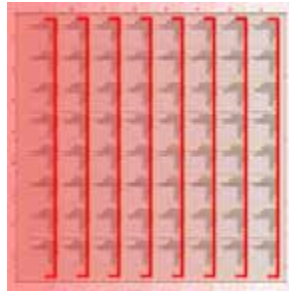


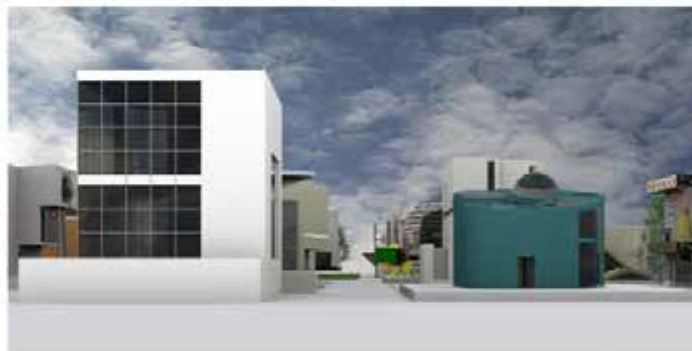
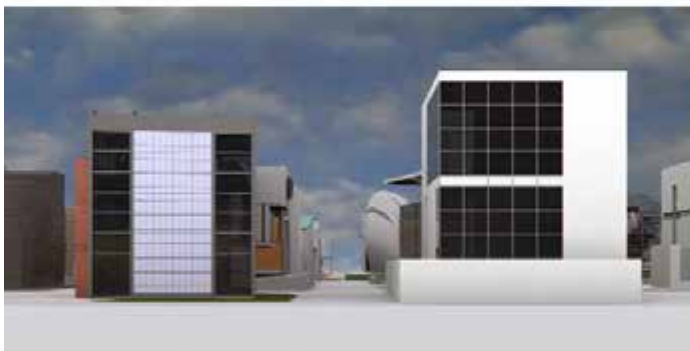
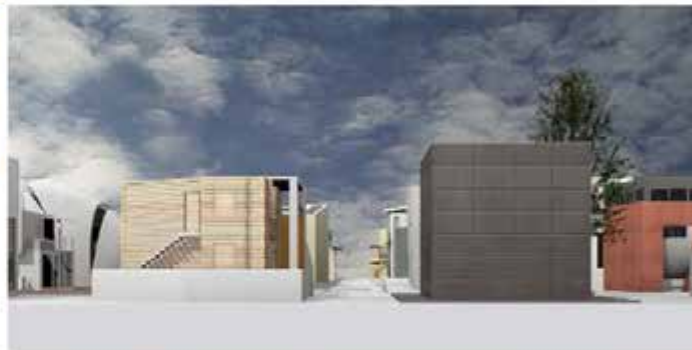
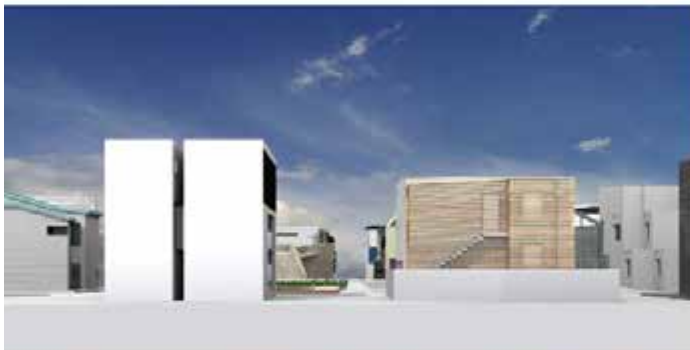
Tav. 5 e Tavv. 6-7-8 (nelle pagine successive): Sezioni territoriali. Le architetture, con la loro variabilità formale, contraddistinguono i fronti strada. A prima vista non c'è niente che si assomigli: il risultato è una diversa varietà di piccoli edifici accostati, accomunati solo da una tematica tanto precisa quanto astratta. Un insieme di saggi architettonici che coralmemente definiscono una metafora delle condizioni e dei problemi dell'abitare. Una sorta di esaltazione del tema della solitudine metropolitana, dei disagi, e dei conflitti della convivenza contemporanea.

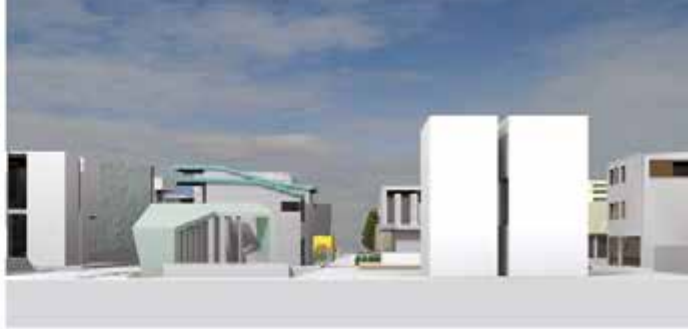


Tav. 6 e Tav. 7-8 (nelle pagine successive): Sezioni territoriali. La disposizione delle singole architetture, in questo particolare caso non certo determinata da un vincolo di orientamento dettato dagli assi elioterminici, ma piuttosto dalla priorità degli accessi e dalla gerarchia dei prospetti, ricerca un possibile equilibrio formale delle quinte di affaccio sul percorso. Alcuni lotti sono stati lasciati inediti in previsione di una sistemazione degli spazi aperti, vere e proprie occasioni di interruzione della maglia cartesiana.

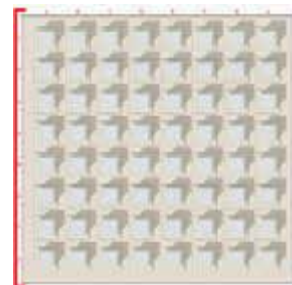
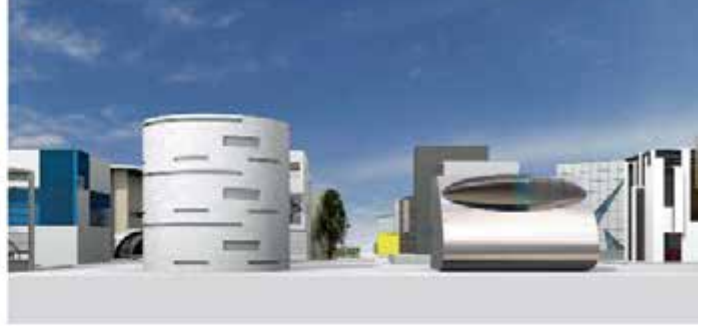


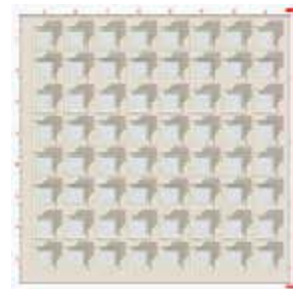






Tav. 10- e successive: Vedute prospettiche dai margini della città. Vista l'intenzionale mancanza di un piano urbano, prevale la grande variabilità formale e «linguistica» dell'aggregato, ancor prima di una disomogeneità volumetrica degli edifici che, in ogni caso, definiscono uno skyline piuttosto omogeneo e regolare frutto del rispetto delle altezze massime stabilite sui 9 metri.





Tav. 13: - E' possibile apprezzare l'aspetto generale che conferma l'impressione di un insediamento temporaneo di forte disorientamento, una sorta di «camping variopinto» costituito da edifici irremovibili ma caratterizzati da una grande solidità e da una forte personalizzazione. In conclusione, nonostante l'approccio provocatorio ed eccessivo di questa esperienza progettuale, possiamo almeno riconoscere nell'immagine della città virtuale un ordine e un rigore che talvolta con difficoltà ritroviamo in alcune delle periferie italiane contemporanee.

Finito di stampare presso
Grafiche Cappelli - Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)