



Laureata in Architettura al Politecnico di Milano. Dal 1998 al 2001 ha vissuto tra l'Italia e l'Asia dove è stata visiting professor alla Kookmin University e al Techno Brain Master 21 a Seoul (Korea del Sud); ha ricevuto la Borsa della Canon Foundation (2000) per una ricerca presso la Hosei University nella Facoltà di Architettura e Town Planning di Tokyo (Giappone). Dal 2001 ha insegnato Sensorial Design presso la Facoltà di Design del Politecnico di Milano; direttrice della Scuola di Fashion and Textile Design a NABA. Nel 2000 ha progettato con Brigata Tognazzi la Pchouse a Tokyo, nel 2002 la Dumia a Torino, nel 2010 ha partecipato alla Biennale di Architettura di Venezia nel Padiglione Italia sezione "Futuro" con il progetto di architettura tempo dal titolo Cronos e Kairos. Nel 2008 è tra i fondatori di viapiranesi. Dal 2008 è ricercatrice della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano presso il Polo di Piacenza. È autrice di *Storie di architettura attraverso i sensi* (Bruno Mondadori, 2000; riedizione ampliata Postmedia Books 2011) e *Architetture Invisibili* (Skira 2006).

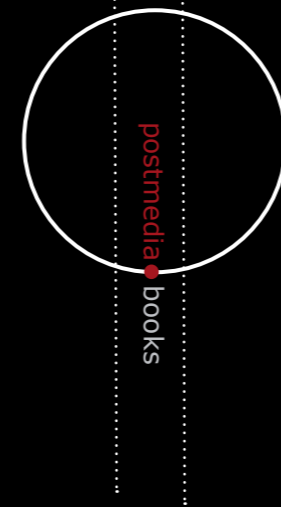
Storie di architettura attraverso i sensi

› architettura e urbanistica › culture › 1929 - 2011

Se l'architettura del XX secolo era dedicata alla progettazione delle forme dello spazio, si potrebbe pensare che quella del XXI è già operativa sulla progettazione delle forme del tempo. Si tratta di architetture temporali dentro architetture spaziali che già esistono ma che attraverso la progettazione architettonica temporale vengono rifunzionalizzate, re-inventate, ri-costruite per contenere tutti i tempi dell'abitare. Una parte di futuro è già in corso nei modi in cui abitiamo gli spazi usando i nuovi media che includono simultaneità, ubiquità o i nuovi mezzi di trasporto sempre più veloci in grado di deformare le coordinate dello spazio.

L'architettura temporale compone altre gerarchie rispetto alle logiche spaziali tradizionali perchè la possibilità di sovvertire la consecutio degli spazi significa lavorare sulle pieghe del tempo e sul futuro.

La città moderna aveva sfidato la forza di gravità per concepire i grattacieli che inauguravano la metropoli del XX secolo ed oggi la città contemporanea sfida le dimensioni del tempo per prefigurare le nuove morfologie urbane e tipologie architettoniche.



Sensi, tempo e architettura

Spazi possibili per umani e non

Anna Barbara

Prefazione di Luca Molinari

Introduzione

Dialogo sul tempo con Marc Augé

Parte prima: ricerca teorica

Parte seconda: strumenti

Parte terza: mappe
di Luca Poncellini

Parte quarta: concetti

Parte quinta: cronotipi

Parte sesta: ricerca progettuale



Sensi, tempo e architettura

Anna Barbara

isbn 9788874900657



€ 16,00



Sensi, tempo e architettura
di Anna Barbara

© 2012 Postmedia Srl, Milano

Editor: Milena Sacchi
Coordinamento: viapiranesi

Assistenti alla ricerca: Ludovica Brigalli, Davide Gamba, Luca Giamminola

www.postmediabooks.it
ISBN 9788874900657

Sensi, tempo e architettura

Spazi possibili per umani e non

Anna Barbara

*A Enrico,
che vive senza tempo*

7 *Prefazione di Luca Molinari*

9 *Introduzione*

13 *Dialogo sul tempo con Marc Augé*

21 PARTE PRIMA: RICERCA TEORICA

Sensi, tempo e architettura • Quali tempi? • Le metafore spaziali del tempo • Forme di spazio e forme di tempo • Moto relativo: osservatore, mezzo e luogo

51 PARTE SECONDA: STRUMENTI

L'Immagine della città • Il tempo dello spazio • Leggere la città
OPEN: EspacioTiempo Información • Sense of the City: an alternate approach to urbanism • Working with Doubt • I tempi della città • Per amore della città • Time-based architecture

57 PARTE TERZA: MAPPE

di Luca Poncellini

Disegnare il tempo • Lo spazio-tempo della fisica teorica
• Geografie temporali • Percorrere l'architettura
• La dimensione del tempo nello spazio • Assonometrie 4D

PARTE QUARTA: CONCETTI 77

- Contrazione del presente • La crisi dell'osservatore
 - Separazione tra percezione ed emozione
- Etero-cronologia del compresente • Dalla profondità alla temporalità • Una sequenza di spazi sottili • Cut and Paste
 - Genius temporis • Mobilità/modalità/modernità
- Sincronismo e sincronicità • PINcity • La città digerente
 - Da Foucault a Wall-e: la città senza umani
- Ubiquo: l'impensato e l'impensabile • L'architettura e l'habitat
 - A' la carte • Timer design • Bulimia emozionale
 - Apertura continuata

PARTE QUINTA: CRONOTIPI 85

- Circadiano • Breve • Eternità • Memoria (ATTENZIONE CAMBIA NEL TESTO) • Maggese • Terzo Paesaggio
 - Immobile • Sintropia • Frattempo • Flessibile
- Incompleto • Trasformabile • Variazione • On-off
 - Opensource • Time Capsule • Mobile
 - Fisiologica • Sensorialista • Brandizzata
 - Media skins • Generativa • Connettiva
 - Intermodale • Cararchitecture • Visionaria

PARTE SESTA: RICERCA PROGETTUALE 91

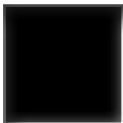
- Burdarchitecture • Bracieri Urbani • Pc_house
 - Dumia • Cronos + Kairos

Bibliografia 97

Sitografia 97

Tesi 97

Ringraziamenti



PREFAZIONE

Luca Molinari

Siamo in una fase storica che vive con fatica inevitabile una profonda metamorfosi. Si tratta di un cambio di pelle doloroso, ma, necessario che è destinato a condurci verso paesaggi sociali, simbolici e culturali completamente inattesi, e per cui abbiamo il compito morale e politico di produrre strumenti adatti per dare forma progettuale ai luoghi che abiteremo.

Non credo si tratti di una *kunstwollen* paragonabile alla tensione nella fase finale del XIX secolo; questa non è una fase storica carica di miti, perché quasi tutti cancellati, o, almeno, rimossi superficialmente dal secolo appena terminato, ma è un periodo mediano che richiede un lavoro umile, silenzioso e, soprattutto, coerente di rifondazione degli strumenti, delle visioni e, insieme, delle parole che usiamo e che danno senso a quello che facciamo e costruiamo.

Quando oggi utilizziamo parole come città, piazza, progetto, pubblico/privato, casa, tempo sembra di confrontarsi con contenitori preziosi ma appesantiti dalle antiche memorie e vuoti di contenuto reale. È tempo di nuove sintesi e di visioni generose che ricarichino di senso quei termini universali di cui abbiamo un disperato bisogno per procedere e, insieme, per abbandonare definitivamente un secolo onnivoro, implosivo e assoluto le cui scorie fatteremo a lungo a eliminare prima di distinguerle dai semi buoni da mantenere e riprodurre perché continuino a germogliare.

Sotto questo punto di vista il lavoro di ricerca portato avanti da Anna Barbara, partendo dal solco tracciato da Sandra Bonfiglioli, e arricchendolo della relazione con i sensi, apre prospettive sperimentali e progettuali inedite e necessarie all'idea di rinnovamento di progetto. Se il libro di Giedion aveva aperto concettualmente alla relazione tra spazio e tempo in una prospettiva condizionata dall'esperienza cubista e dall'influenza del relativismo nella fisica, di fatto la questione del tempo come argomento di progetto viene alla luce solo con il definitivo smantellamento del mono-funzionalismo a partire dagli anni Sessanta. La questione delle mega-strutture introdotto da Banham aprì un primo varco insieme alle sperimentazioni Team X, ma possiamo dire che, a partire da quella fase storica, l'architettura è stata costretta a seguire le spinte violente dettate da una dimensione metropolitana e sociale molto più rapida nei riti e nelle pratiche di colonizzazione dello spazio da obbligare l'architettura a porre, ogni volta, rimedio al cambiamento in corso d'opera.

Altro virus concettuale venne suggerito dal Fun Palace di Cedric Price, che diventa una reale macchina da abitare 24h su 24 con il Centre Pompidou di Rogers e Piano a partire dalla seconda metà degli anni Settanta. Da quel momento è l'idea stessa di spazio pubblico trasparente e aperto ininterrottamente alla metropoli innervata fino alle sue periferie più lontane, a essere definitivamente cambiata.

In parallelo spinte simili arrivano dall'evoluzione decisiva dei Mall americani, vere blind-boxes dove tempo e spazio venivano consapevolmente rallentati e deformati, mentre il duo Venturi-Scott Brown identificava nel sistema urbano dei casinò-mall di Las Vegas l'esordio di una nuova, differente biologia metropolitana che stava riconfigurando i nostri orizzonti sensoriali e mentali.

A partire dagli anni Novanta, malgrado i neo-avanguardismi della decostruzione e della blob architecture, si fa strada l'idea di un'architettura che smette di essere prescrittiva e si fa insieme pensiero urbano consapevole e transdisciplinare.

Cresce nel tempo la visione di un'architettura immaginata come atto di ascolto e insieme di costruzione di racconti più complessi, ricchi, aperti e sofisticati che consenta alla vita di entrare e di abitare i nuovi luoghi della contemporaneità.

E guardando all'architettura sotto questa prospettiva le questioni temporali e sensoriali diventano delle occasioni oltre che delle risorse importanti, in termini di consapevolezza del progettista e del committente, e, insieme, come tema che dia ancora più qualità sottile e ricchezza al progetto dei luoghi.

Si tratta di strumenti "leggeri", ma essenziali, perché danno forza all'idea di umanità dei luoghi che siamo chiamati a immaginare, soprattutto quando ci confrontiamo con tutto un patrimonio esistente che attende modifiche e trasformazioni a consumo-zero di volumi e superfici.

Questi sono gli orizzonti da cui ripartire e che ricerche come quelle di Anna Barbara, con un paziente lavoro di catalogazione e di chiarificazione delle parole chiave con cui lavorare, ci aiuteranno a dipanare.

Abbiamo bisogno di strumenti problematici e generosi come questi per non perdere altro tempo e guardare consapevolmente alle strategie di cui necessita oggi il progetto di architettura, in risposta a un mondo che corre e cambia in fretta producendo desideri e azioni che chiedono spazi della vita differenti.



Introduzione

Anna Barbara

Questo libro nasce dal mio incontro con Sandra Bonfiglioli e le sue riflessioni e visioni sul tempo. La ricerca di Bonfiglioli e del Laboratorio LABSAT, *Analisi e progetto degli Spazi e dei Tempi della Città* composto da matematici, analisti urbani e pianificatori ha avuto sin dai suoi esordi come missione di sensibilizzare e sperimentare la temporalità come strumento di interpretazione, di governo e di progetto delle città.

Il gruppo di ricercatori ha studiato per un decennio e messo a punto modelli e cronotopi per l'avvio di politiche temporali in Italia, di cui Bergamo e Bolzano sono tra i casi più noti, e soprattutto ha tradotto disciplinarmente i propri studi sul tempo in modo che questo tema entrasse appieno come soggetto e strumento nella didattica della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano e nella sede a Piacenza come centro nevralgico.

Il loro invito a occuparmi di questo tema e a provare a tradurlo in termini architettonici per la progettazione di edifici è stato allettante, ma altrettanto difficile, perchè solo pochi architetti progettano le variabili e le qualità del tempo in maniera talmente esplicita da dichiararlo.

Le opere architettoniche citate in questo libro sono state selezionate perchè il tema del tempo viene citato apertamente dai loro autori o dai critici che se ne sono occupati nei termini in cui viene inquadrato.

La struttura del libro è estremamente aperta, composta come una piattaforma di cartelle, o persino di diapositive, disposte su un piano ipertestuale anzichè consecutivo, in grado di ospitare i futuri, auspicabili, altri contributi.

Potrebbe anche considerarsi un atlante che presenta alcuni temi ad una macro-scala e altri ad una scala più dettagliata a seconda del grado di approfondimento di alcune questioni rispetto ad altre.

Questo libro infatti non è da considerarsi un saggio di sintesi dei tre anni di studi che ho dedicato a questo tema, come ricercatrice e come docente, quanto piuttosto il tentativo di iniziare a fare ordine, concettuale e semantico all'interno di un panorama ancora molto frammentato di quella che forse un domani si potrà definire "architettura della temporalità" o, come viene definita in ambito internazionale "time-based architecture".

Il libro è introdotto da Luca Molinari, che da anni segue e sostiene la mia

ricerca sui temi del tempo e dell'architettura e, come storico dell'architettura, ne monitora talvolta gli argini e gli eventuali rischi di esondazione teorica.

Segue un dialogo reale-digitale tra me e Marc Augé a cui, per forzatura di traduzione nell'edizione italiana, è stato attribuito il concetto controverso di "non luogo" e recentemente di "non tempo". Proprio a partire dal suo ultimo libro *Che fine ha fatto il futuro? Dai non-luoghi al non-tempo* sono scaturite una serie di domande.

Il libro è diviso in sei sezioni tematiche :

- *Ricerca teorica.* Che prova a sintetizzare le questioni teoriche che riguardano il rapporto tra spazi e tempi, provando a tradurli nel contemporaneo.

- *Strumenti.* Sono gli studi e le pubblicazioni che ho usato come strumenti per indagare gli aspetti della percezione, del metodo, dello sguardo/ascolto, della progettazione.

- *Mappe.* Sezione curata da Luca Ponceolini dedicata alla notazione del tempo dentro la mappatura dello spazio.

- *Concetti.* Sono alcuni dei punti nevralgici in cui il tempo incontra lo spazio producendo nuovi scenari attuali o possibili.

- *Cronotipi.* I progetti selezionati, come esempi per specificare la qualità temporale che li classifica, non hanno il tempo come fine, ma come strumento di progettazione. Questo significa che molti di loro potrebbero includere anche altre qualità temporali, ma sono comunque stati inseriti in quella che è presumibilmente la più significativa.

- *Ricerca progettuale.* È la parte che traduce nel mio esercizio progettuale alcuni concetti temporali.

Nel corso del libro ci sono espliciti riferimenti alle tesi di laurea degli studenti della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, sede di Piacenza, che negli ultimi anni hanno partecipato al Laboratorio di progettazione architettonica e urbana tenuto da me, Luca Ponceolini e Michele Calzavara, con cui ho condiviso ed elaborato molti dei contenuti trattati nel libro.



Dialogo sul tempo

con Marc Augé

Cosa si intende con "non tempo"?

Non sono io che ha parlato di non-tempo. È un'iniziativa degli editori italiani. Probabilmente voleva alludere al fatto che ormai il linguaggio spaziale (globale / locale) è sostituito dal linguaggio temporale.

Il non-tempo è necessariamente legato al non-luogo?

Molti dei non-luoghi sono in qualche modo colpiti dalla concezione spaziale del tempo: gli orari negli aeroporti o la comunicazione istantanea dei messaggi su Internet.

Nel futuro l'architettura si occuperà di progettare ancora forme di spazio o inizierà a progettare forme di tempo?

Questa domanda è difficile. L'immaginazione di aree ricreative è già una forma di immaginazione del tempo, ma spesso le funzioni da un lato, i cambiamenti storici dall'altro, modificano il rapporto con gli spazi concepiti dall'architetto.

Molta dell'architettura esistente nasceva per assolvere a funzioni che non esistono più, e quindi rimane svuotata, ma priva tuttavia di qualità eccelse che la facciano diventare monumento. Sarebbe più utile demolire o ripensare a nuove forme di vita e ritmi temporali per gli edifici svuotati (che è differente da vuoti)?

Non saranno gli architetti che decideranno in ogni caso, ma la distruzione sembra una decisione sbagliata, nella misura in cui non risponde alla questione; l'adattamento è un processo più storico e più rispettoso del tempo.

Il "tempo unificante" è Internet?

Internet è piuttosto la negazione del tempo, così come tutto ciò che rientra nella "comunicazione".

La questione dentro/fuori è fondamentale nel rapporto tra le piante e le facciate degli edifici. Ma se il dentro è globale e l'esterno è locale, quale orizzonte vedremo dalle nostre finestre?

È l'effetto di facciata, che nelle sue versioni più lussuose permette di vivere comodamente in una sorta di museo delle apparenze. Consumare un pò di storia attraverso gli occhi.

Lei dice che i grandi artisti di questo tempo sono gli architetti, come interpreti in grado di progettare edifici singolari (unici e speciali), ma invece le residenze per i comuni mortali chi dovrebbe progettarle?

Le archi-star sembrano a volte anticipare i tempi nuovi, ma è chiaro che quando gli sforzi di innovazione si applicano agli edifici residenziali meno spettacolari, loro operano dei cambiamenti di altra natura, probabilmente più profondi.

Nell'architettura planetaria che ruolo avrà la simultaneità che è la forma di tempo più frequente che noi viviamo?

Penso che ci sia una forma di illusione nell'idea di simultaneità. I grandi del mondo (i ricchi) si prendono il proprio tempo. Godersi il tempo è un lusso. Ma gli edifici più moderni saranno certamente dotati di mezzi di comunicazione più avanzati. Questo sta già accadendo.

Se la storia finisce, su quale piano si proietta il tempo?

La storia non è finita. Anche per lo stesso Fukuyama non si tratta che di descrivere la formula per lui ideale di società (mercato liberale e democratico rappresentativo). L'uomo è un animale simbolico che ha bisogno della coscienza del tempo. L'illusione d'istantaneità si ritorcerà contro coloro che (da questa illusione) si saranno lasciati soccombere!

SENSI, TEMPO E ARCHITETTURA

Nel 1941 esce negli Stati Uniti un libro scritto da Sigfried Giedion dal titolo *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*. Da allora di attenzione al tempo in architettura ne è stata rivolta, senza però che esso entrasse nella disciplina in maniera profonda non solo come misura, ma anche come matrice del progetto e della composizione degli spazi. La presenza del tempo nella progettazione non è una novità, perchè sin dall'antichità veniva considerato come meridiana, come proiezione astronomica della volta celeste, come più naturale rapporto con la luce del giorno e delle stagioni, come durata, etc. Tra i progetti in grado di riassumere molte di queste qualità in architettura c'è la villa Adriana a Tivoli.

Il tempo, ma anche i sensi, sono in essa matrici formali, progettuali, costruttive e programmatiche. Il tempo terreno di Adriano ha sempre anche una proiezione divina e astrale, ma è anche il tempo che misura alcuni spazi e percorsi (come la misura del Pecile), un tempo costruttivo (nei 20 e più anni di costruzione il cantiere della villa è una macchina logistica efficiente in cui i rapporti tra il costruito e il cantiere non creano mai interferenze), un tempo-durata laddove i materiali impiegati sono una sintesi sapiente tra l'architettura greca e quella romana.



Villa Adriana, Tivoli



QUALI TEMPI?

*Che cos'è dunque il tempo? Quando nessuno me lo chiede, lo so;
ma se qualcuno me lo chiede e voglio spiegarglielo, non lo so.
Sant'Agostino, XI libro delle Confessioni*

La questione del tempo prima di diventare progettuale è filosofica, esistenziale e semantica. La definizione del tempo (meglio sarebbe dei tempi) è assai ardua e per avvicinarsi bisognerebbe ricorrere alla cosa che più ci consente di comprendere il tempo, ossia la “memoria del passato, attenzione al presente e attesa del futuro”: la coscienza. Traglistudiosideltempo,leriflessionidiJacquesLeGoffsono unostrumentodi analisi interessante dei luoghi sotto un'ottica delle temporalità. Le Goff aveva osservato, in *Tempo della Chiesa e tempo del mercante e altri saggi sul lavoro e la cultura del Medioevo*, come in quel tempo ci fossero già inesorabilmente tempi distinti tra quelli della Chiesa e quelli “del mercante”, intendendo così la possibilità di più temporalità nelle coordinate di una medesima esistenza. Le categorie del tempo umano (che non necessariamente coincideva con quello naturale) nella storia prima del XX secolo erano definite e imposte dai sovrani, o dalle istituzioni, o dagli ordini religiosi, poi dal commercio e dal mercanteggiamento, e dal XX secolo dai trasporti e dai media della comunicazione. In un libro di Marco D'Eramo del 1997, dal titolo *Il maiale e il grattacielo* si racconta, del grande orologio della sincronia che è stato il treno negli Stati Uniti d'America, con il suo carico di merci a scadenza che venivano trasportate da un versante all'altro. Così la modernità nasceva nel desiderio di unificare i tempi di un mercato sempre più internazionale o di trovare punti di raccordo temporale tra un tempo e un altro.

LE METAFORE SPAZIALI DEL TEMPO

Il rapporto con il tempo espresso dalla grande architettura urbana contemporanea riproduce, ribaltandolo, il rapporto con il tempo espresso dallo spettacolo dei ruderi. I ruderi accumulano troppa storia. Quella che sottopongono al nostro sguardo non è storia. Non ci dicono la storia, ma il tempo, il tempo puro.
Marc Augé

Immanuel Kant sosteneva che il tempo non fosse visualizzabile perché è la forma della nostra intuizione interiore e quindi difetta di contorni visibili. Tuttavia sono innumerevoli i tentativi di spiegare il tempo, attraverso metafore la cui rappresentazione è stata un mezzo importante almeno per visualizzarlo.

Nel libro *Cronologia*, Daniel Birnbaum sostiene che le forme del tempo sono metafore più o meno convincenti e riassume le più significative in:

- il punto e la linea per Aristotele e Kant;
- il cerchio e la spirale per Hegel e Nietzsche;
- il cono e la piramide per Bergson;
- la rete per Merleau-Ponty;
- il dono per Heidegger;
- il cristallo e la piega per Deleuze;
- il labirinto per Borges;
- il tetto cinese per Francois Jullien....



Bruno Munari, Tempo libero, Swatch 1997
Ultima opera firmata a 90 anni



Senza entrare dentro il ricchissimo dibattito teorico e scientifico sul tempo, forse le teorie che più rappresentano i tempi del terzo millennio sono quelle che si liberano completamente del modello lineare e chiudono definitivamente con l'ipotesi di un tempo unico unificante.

Già nel 1947 Maurice Halbwachs aveva sollevato la questione di una società unica con tanti tempi collettivi quanti sono i gruppi separati e l'assenza di un tempo unificante che si impone su tutti e Georges Balandier distingueva tra tempo non utilitario, tempo ecologico e tempo utilitario.

Ma tutto quello che oggi può essere utile per comprendere quali meccanismi temporali si sviluppano negli spazi complessi dell'architettura contemporanea assomiglia alla storia di Jorge Luis Borges, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in cui parla del saggio cinese Ts'ui Pen che non crede a un tempo uniforme "Credeva in infinite serie di tempi, in una rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli. Questa trama di tempi che si avvicinano, si biforcano, si intersecano e si ignorano per secoli, abbraccia tutte le possibilità. Nella maggioranza di quei tempi non esistiamo; in alcuni esiste lei e non io, altri io e non lei; in altri, tutti e due".

Anche Maurice Merleau Ponty era contrario all'idea lineare del tempo e sostenendo le qualità fenomeniche di esso, asseriva che "Il tempo non è una linea, ma una rete di intenzionalità" e che quindi il livello fondamentale della fenomenologia è la "cronologia".

Il rapporto tra fenomenologia e cronologia è senza dubbio la parte che più interessa l'architettura.



Barcelona Forum, 2005

FORME DI SPAZIO E FORME DI TEMPO

Se l'architettura del XX secolo era dedicata alla progettazione delle forme dello spazio, si potrebbe pensare che quella del XXI è già operativa sulla progettazione delle forme del tempo. Si tratta di architetture temporali dentro architetture spaziali che già esistono, ma che attraverso la progettazione architettonica temporale vengono rifunzionalizzate, re-inventate, ricostruite per contenere tutti i tempi dell'abitare. Una parte di futuro è già in corso nei modi in cui abitiamo gli spazi usando i nuovi media che includono simultaneità, ubiquità o i nuovi mezzi di trasporto sempre più veloci in grado di deformare le coordinate dello spazio.

L'architettura temporale compone altre gerarchie rispetto alle logiche spaziali tradizionali perchè la possibilità di sovvertire la *consecutio* degli spazi significa lavorare sulle pieghe del tempo e sul futuro.

La città moderna aveva sfidato la forza di gravità per concepire i grattacieli che inauguravano la metropoli del XX secolo e oggi la città contemporanea sfida le dimensioni del tempo per prefigurare le nuove morfologie urbane e tipologie architettoniche.

La città contemporanea vuole conciliare *cronos* e *kairos*, mutando in continuazione le sue configurazioni, funzioni, habitat.

Gli edifici diventano organismi per assorbire le escursioni temporali delle differenti attività da ospitare. Le attività, che erano la matrice funzionalista di buona parte del moderno, non sono unicamente una unità di superficie, ma un algoritmo temporale che sincronizza tempi diversi, comprime e dilata lo spazio a seconda delle necessità e dei desideri.

Occuparsi di tempo nell'architettura è significato spesso occuparsi di storia, ma questo libro non è di questo che si vuole occupare, quanto dell'uso temporale degli spazi, della ricaduta di un approccio temporale alla progettazione dei luoghi, delle prestazioni architettoniche che migliorano attraverso un adeguato coinvolgimento delle qualità del tempo, della necessità di una programmazione e di un coordinamento temporale degli spazi già nel presente delle città. I temi architettonici che incrociano il tempo e le sue variabili sono molti, ma spesso sembrano avere un impatto sui programmi anziché sui progetti. Il libro non riesce ad esaurire le molte tematiche della progettazione che si incrociano o che si incrocerebbero con il tempo, ma ne indaga alcune che lo sono in maniera sempre più contingente, come:

- il consumo di nuovo territorio e il riuso di spazi svuotati
- la sincronia dei tempi differenti
- il nuovo rapporto tra abitare-lavorare-produrre
- le smart grids
- la mobilità interscalare
- il rapporto con i nuovi media della comunicazione
- l'interno globale/esterno locale
- le molte forme di prossimità
- ...

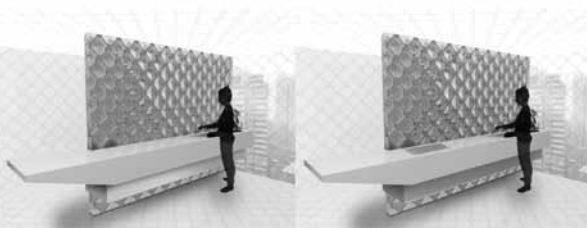
Demolizione del quartiere Pruitt-Igoe, Saint Louis luglio 1972



Il consumo di territorio è forse il primo pensiero, in quanto nell'economia degli spazi già costruiti, esistenti, si può pensare a una reinvenzione degli spazi svuotati. L'idea che molti degli edifici esistenti non possano essere riutilizzati perchè è scaduto il loro mandato funzionale è una sconfitta dell'ambiente, dell'economia, ma anche della progettualità (forse).

L'architettura, usando le sue intelligenze migliori, deve offrire agli edifici esistenti altre possibilità di vita, non cedere alla seduzione della monumentalizzazione, ma reinventare nuovi programmi temporali per la rigenerazione dell'architettura, altrimenti avere il coraggio di promuoverne la demolizione. Questo è un grande tema dell'architettura occidentale e in futuro diverrà quello dell'architettura delle megalopoli dell'estremo Oriente. Edifici concepiti per una durata di qualche secolo, che vengono destinati a programmi commerciali tarati sulla vita breve di un brand devono essere progettati con la capacità di trasformarsi, di consentire per esempio a un centro commerciale di trasformarsi in una scuola elementare e a un museo di diventare un residenza temporanea ogni qualvolta deve cambiare la propria destinazione d'uso.

Nell'analisi generale di cosa accade al tempo negli spazi, non si può trascurare la grande rivoluzione introdotta dai nuovi media, che riguarda la percezione, la produzione, la manipolazione, la proiezione dei luoghi.



Off Grid

L'uso, ma anche solo la presenza, di questi media negli spazi consentono mutamenti importanti, come ad esempio il rapporto tra abitare/lavorare che non è più un on-off funzionale, ma appartengono ad un'unica esistenza senza soluzioni di continuità. I media della comunicazione rendono gli spazi privati, pubblici, sociali, politici, presenti tutti insieme sullo stesso piano. La ricaduta di questo nello spazio dell'architettura significa lavorare in pigiama con un portatile in una camera d'albergo, partecipare a una riunione mentre si sta preparando la cena, controllare i compiti a casa dei propri figli in collegamento da un capo all'altro della terra sincronizzando fusi orari diversi.

Nei luoghi 2.0 sembra che ci possa essere maggiore libertà nel rapporto tra spazi e destinazioni, e che una delle questioni più significative sia quella dell'approvvigionamento di energia, ma su questo si sta lavorando con le *smart grid*.

I nuovi media non sono più da considerarsi semplici servizi per l'abitare, ma entrano a tutti gli effetti nel ridisegno degli spazi di vita come generatori di linguaggi, di priorità, di gesti, di immaginari.

L'architettura della temporalità contemporanea è connessa attraverso la modernità, ma è anche collegata attraverso sistemi di mobilità estremamente efficienti e intermodali, in grado di consentire l'uso di varie infrastrutture del trasporto modulate a seconda degli spostamenti.

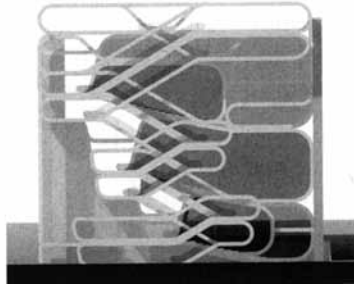
La libertà di movimento non dovrà fondarsi sull'uso privato del mezzo di trasporto, ma sulla libertà di movimento di ogni individuo dentro una rete straordinaria di possibilità sul territorio.

Il problema di sincronizzare i tempi della città con quelli dell'architettura e questi con quelli degli abitanti è sempre esistito. Ma il virtuale sembra produrre un'accelerazione temporale dall'interno dell'abitare pari a quella esterna della città, in mezzo alle quali l'architettura fatica ad adeguarsi.

Oggi, i tempi sono così rapidi che spesso un edificio è costretto a mutare ancora prima di essere ultimato, e prevalentemente muterà le sue destinazioni numerose volte nel corso della sua esistenza, come mai era accaduto finora. La risposta a questo stato di cose può venire dalla progettazione considerando gli aspetti della flessibilità delle piante, della indeterminazione funzionale, della sostenibilità dei materiali, della progettazione dei tempi.



Cineplex



MOTO RELATIVO: OSSERVATORE, MEZZO E LUOGO

È il Seicento che "vede" il tempo, tempo non solo della storia, che è anch'essa invenzione rinascimentale, ma tempo suscettibile di essere progettato... È il moto che correla lo spazio e il tempo e costruisce i termini della loro confrontabilità secondo la concezione di ratio che fu dei Greci, cioè di grandezze commensurabili.

Sandra Bonfiglioli

Nel rapporto tra spazio e tempo, un ruolo importante viene mediato attraverso il soggetto di questo rapporto: l'osservatore. Nel quadro delle analisi temporali sull'architettura va considerato che dalla staticità dei corpi e degli edifici dell'uomo rinascimentale, nel XX secolo si è passati al movimento, del *flâneur* con cui Walter Benjamin, che introduceva l'osservatore deambulante nella statica del costruito. Nel corso di quel secolo sono stati la macchina da ripresa, il treno, l'automobile a incrementare la dinamica dei corpi dentro la città, aggiungendo alla mobilità dell'osservatore anche quella del mezzo, entrambi immersi nel medesimo sistema di riferimento.

Il terzo millennio aggiunge un altro punto mobile nella trilaterazione: il mondo stesso. I video satellitari mostrano un movimento non solo dell'osservatore e del mezzo con cui lo rileva, ma anche del mondo che viene osservato. I vettori di questa mobilità non sono costanti né sempre prevedibili per direzione, verso, lunghezza... tempo.



Navicella di decompressione al ritorno dalle missioni dello spazio.
Presso ALtec

Robert Wiene, *Il gabinetto del dottor Caligari*, 1920

Il rapporto tra spazio e osservatore inizia nel Novecento a deformarsi, piegarsi, allungarsi, sentire la necessità di occupare la dimensione temporale oltre a quella spaziale. E proprio in quel periodo iniziano i primi palesi esperimenti di interazione tra spazio e tempo. Il primo fu quello stesso occhio dinamico che gli Espressionisti avevano sperimentato sulla tela e che divenne poi cinematografico. Quell'osservatore della quarta dimensione dello spazio è servito a comprendere la modernità – pensiero condiviso da Sigmund Kracauer, Walter Benjamin e Sergei Eisenstein - e ha forse tra le opere paradigmatiche *Il gabinetto del dottor Caligari*, un film muto del 1920 diretto da Robert Wiene. Questo film aveva una scenografia allucinante - nel vero senso del termine - con forme disarticolate e oblique enfatizzate dalle inquadrature, dalle ombre drammatiche, dalle strade contorte prive di logica. Il rapporto tra la cinepresa e la temporalità dello spazio architettonico e urbano è una grandissima trasformazione di cui ne comprendiamo la magnitudine soltanto da quando i media digitali sono alla portata di tutti.

*Da un'architettura così concepita non può nascere
nessuna abitudine plastica e lineare, perché i caratteri
fondamentali dell'architettura futurista saranno la caducità
e la transitorietà. Le case dureranno meno di noi. Ogni
generazione dovrà fabbricarsi la sua città*
Antonio Sant'Elia, *Manifesto per l'architettura Futurista*, 1914

In Italia furono i Futuristi a iniziare il percorso di sperimentazione del tempo nello spazio, incantanti dal movimento, dall'energia, dalla luce elettrica. Gli abitanti del loro mondo, erano viaggiatori, cittadini mobili, lavoratori in movimento. I corpi e gli spazi non erano sculture, ma volumi dinamici, tensioni, flussi, muscoli.

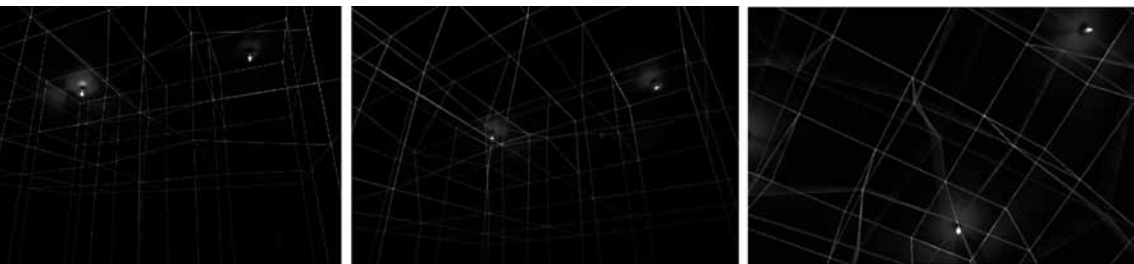
Non era l'essere, ma il divenire l'obiettivo della loro poetica, e su di essa fondarono i nuovi canoni dell'arte, della letteratura, dell'architettura.

Se per compiere questa operazione il baricentro si disassava e si perdeva un po' l'equilibrio, e il peso si smaterializzava, allora forse si può capire quanto i Futuristi e le loro visioni abbiano intravisto internet prima di tutti.

Ma era troppo presto per sistematizzare il virtuale, così fu l'automobile a farli allontanare dai canoni statici della classicità, a esercitare e provare a rappresentare le forme del tempo nello spazio che in una equazione molto semplice significava occuparsi della velocità.



Luigi Russolo, *Dinamismo di un'auto*, 1912-1913



Gianni Colombo, *Topoestesia 2*, 1977

Concepiamo la sintesi con una somma di elementi fisici: colore, suono, movimento, spazio, integranti un'unità ideale e materiale. Colore, l'elemento dello spazio, suono, l'elemento del tempo ed il movimento che si sviluppa nel tempo e nello spazio. Son le forme fondamentali dell'arte nuova che contiene le quattro dimensioni dell'esistenza.

Lucio Fontana, Manifesto tecnico dello Spazialismo, 1951

Gli eredi di questa ricerca di rapporto dinamico tra spazio e tempo, furono il Gruppo T che nacque nel 1959 a Milano fondato da Davide Boriani e Gabriele De Vecchi (si aggiunsero poi Giovanni Anceschi, Gianni Colombo e Grazia Varisco).

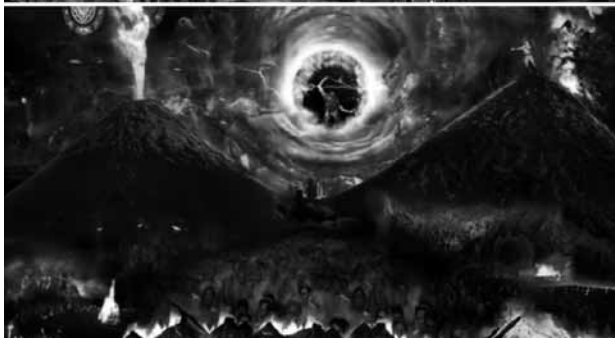
La "T" significava proprio che il tempo sarebbe stata la nuova variabile del futuro, in cui lo spazio-tempo avrebbe coinvolto completamente i sensi del fruitore.

Nelle opere di Gianni Colombo, *Topoestesia*, ma soprattutto *SpazioElastico*, così come in *Dilatazione spazio-temporale di un percorso* di Grazia Varisco e in *Ambiente Cronostatico* di Davide Boriani, lo spazio euclideo sembra deformarsi effettivamente in nuove coordinate temporali e percettive.

Daniel Birnbaum in *Cronologia* analizza il tempo nei video dell'arte contemporanea. Il video introduce la questione della dimensione "dinamica" che è utile nel racconto e nella rappresentazione del tempo. È per questo che il passeggiatore deambulante di Benjamin o il regista, o il videoartista diventano gli osservatori privilegiati nello spazio dell'architettura e della città delle temporalità. È la macchina da ripresa, con i video che registrano il presente, ma consentono movimenti verso il futuro e retroversioni nel passato, che crea quello che Derrida chiamava *différance*, ossia la differenza tra il presente percettivo e il presente semplice.

La ricerca di Birnbaum si concentra negli anni Settanta in cui ci fu una forte sperimentazione post-cinematografica e artisti come Dan Graham, Bruce Nauman e Joan Jonas "producessero tutti i lavori con feedback circolari provenienti da videocamere e monitor in diretta, installazioni che il pubblico era invitato a percorrere". In sostanza erano immagini sfalsate di sé stessi che producevano cortocircuiti percettivi. La macchina da presa, come lo specchio, si dichiarava uno strumento di illusione e di verità insieme.

In un mondo rilevato continuamente da webcam, videocellulari e gps, veri e propri scansionatori di spazi, il solo pensiero della possibile manipolazione o inattendibilità di questi "controllori" può produrre un senso di insicurezza profondo pari solo ad un altrettanto senso di libertà.



Marco Brambilla, videoinstallazione To Hell (and Heaven), ascensore
nel The Standard Hotel, New York, 2010

L'IMMAGINE DELLA CITTÀ

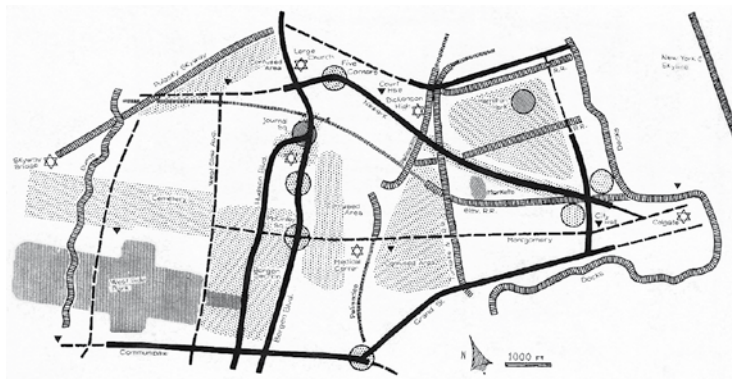
Il primo strumento impiegato per l'osservazione e l'analisi fenomenologica di alcuni fenomeni trattati in questo libro è il celebre famoso libro di Kevin Lynch, *L'immagine della città*, pubblicato nel 1960. Lynch indagava il modo di percepire lo spazio urbano (nelle forme dello spazio e del tempo) da parte dei cittadini e come essi elaboravano le loro informazioni traducendole in esperienze. Usando Boston, Jersey City e Los Angeles come casi studio, Lynch studiò per 5 anni i loro comportamenti e ne concluse che le persone percepiscono i luoghi attraverso degli schemi mentali.

L'approccio alla pianificazione urbana introdotto da Kevin Lynch era rivoluzionario perché *l'immaginabilità* diventava uno strumento per progettare la città. Partiva cioè dalla mappa mentale che ognuno crea nel cervello, come bussola imprescindibile per orientarsi nello spazio, ma anche nel tempo, e la utilizzava come mappa dei punti di riferimento per ogni decisione progettuale.

Le cinque categorie spaziali di Lynch per leggere la città divennero nei suoi studi la matrice analitica, mentre in questo libro sono i luoghi prescelti da cui osservare i fenomeni.

I cinque punti di Lynch sono:

- *percorsi* (canali dentro i quali l'osservatore si muove abitualmente),
- *margini* (confini dentro cui si muove l'osservatore),
- *quartieri* (aree omogenee dentro cui l'osservatore di muove e risiede),
- *nodi* (punti di convergenza di percorsi o fuochi)
- *riferimenti* (landmarks, punti di riferimento).



IL TEMPO DELLO SPAZIO

Le prime forme di governo del tempo nello spazio sono state soggette a forme di potere. Il tempo non esiste a priori, ma è strumento di governo voluto inizialmente da istituzioni religiose o nobiliari, successivamente mercantili e logistiche...





















Il tempo è espressione di potere anche nelle forme della sua quantificazione e misura, secondo unità di tempo codificato e parametrizzato come forma di valore. Infine il tempo è forma di potere laddove regola, pianifica attività, crea società e leggi.

Per Lynch esiste una fenomenologia che dà modo di qualificare il tempo. Fenomeni come la ripetizione ritmica, il mutamento progressivo, il governo del tempo, il coordinamento delle attività sociali producono:

- Il tempo naturale
- Il tempo individuale
- Il tempo sociale
- Il tempo cosmico
- Il tempo finito

Da queste qualità del tempo Lynch desume degli attributi utili ai fini della progettazione dei tempi negli spazi:

- grana (la dimensione delle parti in cui è suddiviso)
- periodo (il lasso di tempo in cui si considerano gli eventi)
- ampiezza (il grado di cambiamento dentro un ciclo)
- ritmo (velocità dei cambiamenti)
- sincronismo (eventi insieme)
- regolarità (costanza delle caratteristiche)
- orientamento (attenzione al prima, ora o dopo)

	PATH	EDGE	NODE	DISTRICT	LANDMARK
over 75% frequency					
50-75% ”					
25-50% ”					
12 ½ -25% ”					



Stefania Masseroni, Mappe temporali, Cremona 2010

LEGGERE LA CITTÀ

Una tesi svolta da Stefania Masseroni, nel gruppo di ricerca del Laboratorio di Progettazione architettonica e urbana del Politecnico di Milano, presso il polo di Piacenza, ha provato a esplorare l'attualità delle categorie spazio-temporali che Lynch aveva individuato negli anni Sessanta.

Mantenendo alla base le categorie di Lynch, sono state abbinata ad esse corrispettive categorie temporali:

- *percorso|tempo lineare*. Inteso come il tempo compreso tra un inizio e una fine senza impedimenti e interruzioni.
- *margineltempo discontinuo*. Inteso come linea che segna un cambio di stato spaziale e temporale.
- *nodo|tempo on-off*. Come punti che possono essere accesi o spenti a seconda delle ore del giorno.
- *riferimento|tempo ritmico*. Come elemento ricorrente in grado di misurare la texture spazio-temporale e l'orientamento.
- *quartiere|tempo ciclico*. In quanto il quartiere ha una sua temporalità naturale che è basata su cicli giornalieri, mensili, temporali.

OPEN: ESPACIO TIEMPO INFORMACIÓN

È la ricerca straordinaria svolta da Manuel Gausa che prova a intrecciare il tema del tempo nello spazio nell'era dell'informazione. Il volume, che ha un ricchissimo apparato iconografico, è diviso in sei parti: obiettivi, territori, disposizioni, dispositivi, strategie (e tattiche), risultati. La ricerca si presenta come una struttura "aperta" rivolta a comprendere come il sistema delle relazioni può essere (e lo è di fatto) matrice urbana e architettonica. Ma aperta è anche la formula metodologica che fa incrociare sul tema del tempo gli architetti con i fisici della città, gli artisti con i matematici, i teorici della comunicazione con gli urbanisti.

Tra i concetti importanti, emerge il "salto di scala" che sta diventando sempre più possibile grazie ai nuovi media, e che porta la scalarità ad essere una di quelle qualità del progetto che nel terzo millennio conferisce agli scenari architettonici e urbani dimensioni dinamiche, instabili, multiple.

ORDEN FORMAL UNIVERSAL LINEAL DETERMINISTA CERRADO		
ESPACIO Y TIEMPO	ESPACIO-TIEMPO	ESPACIO-TIEMPO-INFORMACIÓN
CLÁSICO	MODERNO	CONTEMPORÁNEO
<AB>: ABSOLUTO	<RE>: RELATIVO	<IN>: INTERACTIVO (SIMULTANEO Y MÚLTIPLE)
FIJO	ESTABLE	DINÁMICO
META-FÍSICO Y FÍSICO	FÍSICO - REAL	REAL - VIRTUAL
ESENCIAL(L)	MATERIAL(L)	INFORMACIÓN (INFORMACIONAL)
ÚNICO	DIVIDIDO	DIVERSO
ANALÓGICO	MECÁNICO	DIGITAL
RITUAL	FUNCIONAL	OPERATIVO
SIMBÓLICO	DOG MÁTICO	OPORTUNISTA (CONTINGENTE)
HARMÓNICO	AUTÓNOMO	ACORDADO
EVOCADOR	ABSENTE	REACTIVO
RELACIÓN JERÁRQUICA	RELACIÓN POSICIONAL	RELACIÓN TÁCTICA
CONTINUO	DISCONTINUO	INTERMITENTE
COMPACTO	FRAGMENTADO	FRACTAL
UNIFORME	VARIABLE	EVOLUTIVO
EXACTO	PRECISO	COMBINATORIO
PREDICIBLE	MEDIBLE	DIFERENCIAL
NORMA	TIPO	GEN
PROTO-LÓGICO	TIPO-LÓGICO	TOPO-LÓGICO
FORMAL	ABSTRACTO	MIXTO
FIGURATIVO	ESTRUCTURAL	INFRAESTRUCTURAL
SOLEMNE	SEVERO	DESENFADADO
CEREMONIAL	ESTRICTO	DESINHIBIDO
PURO	PURISTA	MESTIZO
CÓDIGO	RELACIÓN	COMBINACIÓN
CONTROL	ORDEN	SINERGIÁ
PLANO (2D)	VOLUMEN (3D)	PAISAJE (4D)
COMPOSICIÓN (REGULACIÓN)	POSICIÓN (CO-RELACIÓN)	DISPOSICIÓN (DECISIÓN - COMBINACIÓN)
NUEVOS DISPOSITIVOS: BEYOND LINKS - EXTROVERTED FORMS		
ESPACIO-TIEMPO - INFORMACIÓN Y NUEVA ARQUITECTURA		
ORDEN <IN> FORMAL MÚLTIPLE NO-LINEAL INDETERMINISTA ABIERTO		
PROPIEDADES <IN> <IN> DETERMINACIÓN <IN> FINITUD <IN> ESTABILIDAD <IN> TERACCIÓN <IN> COHERENCIA <IN> DISCIPLINA <IN> COMPLITUD <IN> FORMALIDAD		

Manuel Gausa, cuadro comparativo Espacio-tiempo-información

Era il titolo di una mostra curata da Mirko Zardini nel 2005 al Canadian Centre For Architecture di Montréal che aveva l'obiettivo di analizzare i fenomeni urbani attraverso un "urbanismo" sensoriale. La città veniva osservata in termini di luminosità e buio, stagionalità e clima, odore dell'aria, di superfici e di suoni.

Il catalogo della mostra, rimane uno dei volumi più vicini alla trattazione del tema del tempo intrecciato con la fenomenologia dei sensi come viene intesa nel presente libro. La città notturna, su cui il libro comincia, è forse la più evidente, nella sua capacità di configurarsi in un modo radicalmente diversa da quella diurna. Per notturno non si intende solo un buio di luce, ma anche un'acuirsi del senso dell'udito e un rapporto diverso con i suoni e con i materiali in una condizione di "paura latente" a cui solo la luce artificiale/commerciale sembra dare conforto. Questa osservazione di Zardini si comprende maggiormente se capita di girare per una metropoli araba di notte. L'uso in quei paesi di *musharabiye* e di finestre profonde e chiuse, impedisce di avere di notte quel paesaggio luminoso tipico delle finestre accese, che conforta ogni viandante occidentale e che aggiunge alla luce pubblica, una luce provata anche carica di storie e di persone. Lo spettacolo della facciata accesa che diventa "lanterna" urbana è profondamente consolatorio nel paesaggio della città notturna, senza il quale la città si trasforma in bosco, dentro cui notte solo in pochi sono abituati a muoversi.

Sempre Zardini, offre un'altra lettura del tempo, che è quella stagionale, intendendolo sia come cronologico, sia come meteorologico. Questo tema, così immanente nella città contemporanea, è interessante perchè non viene trattato nella sua ciclicità (attesa e quindi programmabile), ma nella sua straordinarietà, nella sua eccezione.

L'incidenza di questi avvenimenti metereologici straordinari (quindi per nulla ordinari e stagionali) sui tempi cronologici della città è sempre più devastante e imprevedibile, laddove persino i dimensionamenti a condizioni limite sono incalcolabili perchè il punto limite si sposta in tempo reale.



Family mart, Prefettura di Gifu, Giappone 2008

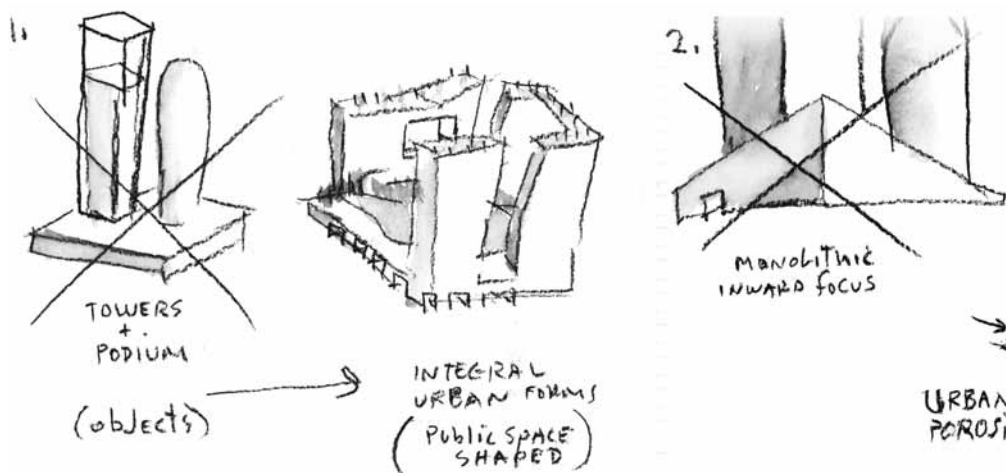
Questa inquadratura riprende il medesimo panorama durante due momenti differenti della giornata. Mentre nelle ore diurne il piccolo supermercato mimetizza nell'anonimo paesaggio urbano, nella notte diventa una lanterna luminosa che attrae avventori in ogni momento della notte.

WORKING WITH DOUBT

Lavorare con il dubbio è una condizione inevitabile; l'assoluto è interrotto dal relativo e dall'interattivo... invece che con sistemi stabili, dobbiamo lavorare con sistemi dinamici. Invece che di programmi semplici e chiari, ci occupiamo di programmi molteplici e contingenti...

Noi tendiamo verso un'architettura che sia integrata: paesaggio/architettura/urbanistica, un'architettura profondamente legata al territorio, alla cultura, al clima... Lavorare con un atteggiamento mentale aperto e allo stesso tempo lavorare con il dubbio, fin dall'inizio, rende possibile progetti che riunificano le riflessioni sul luogo e sulla cultura: molteplici urbanismi invece che un'unica teoria urbanistica.

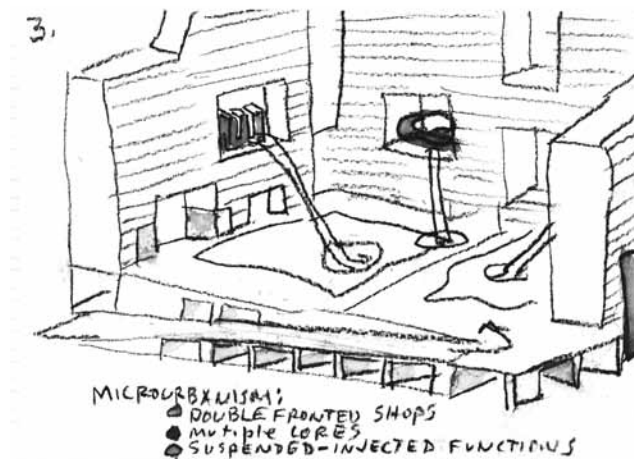
Steven Holl, Urbanisms. Lavorare con il dubbio, 2009



È il titolo di un libro *Urbanisms: Working with Doubt* di Steven Holl, ma forse è soprattutto l'atteggiamento con cui ho voluto affrontare alcuni raggruppamenti tematici.

Steven Holl sostiene che, così come solo di recente la medicina ha riconosciuto il potere irrazionale della psiche, i pianificatori urbani avrebbero bisogno di comprendere che il valore dell'esperienza urbana non può essere completamente razionalizzata e deve essere compresa soggettivamente, sensorialmente e percettivamente. Questo testo critico, che ripercorre i progetti di Holl degli ultimi trent'anni esamina come percezione e sensi siano intrecciati con i materiali, la luce, lo spazio e il tempo... l'esperienza dei luoghi.

Raggruppati per temi come: frammenti, porosità, intersezioni, preziosità e fusione, Holl esplora questi concetti come se le città possano crearsi da pezzi o margini; oppure muovendo dentro e fuori spazi tra gli edifici; inserendo elementi architettonici nella complessità delle situazioni urbane; costruendo mini-urbanità alla piccola scala; preservando paesaggi naturali.



Steven Holl, Sliced Porosity Block in Chengdu, Cina 2010

*Nella città del presente, sono contemporaneamente
compresenti forme di organizzazione spaziale e di
organizzazione temporale della propria vita.*

Gianpiero Calza

Un riferimento importante per il presente libro è la ricerca svolta da Roberto Zedda nel suo libro intitolato *Tempi della città. Metodi per l'analisi urbana*. Nello studio di Zedda emerge in maniera esplicita che nei fenomeni di urbanizzazione più recente - dallo *sprawl*, alla *endless city*, alla "città dei flussi" - non c'è crescita urbana e territoriale che non coinvolga sistemi di mobilità e conseguentemente che non debba fare i conti con i tempi di coordinamento e intermodalità tra tempi e sistemi di trasporto.

Ma non è solo la mobilità a essere coinvolta nella pianificazione dei tempi ma anche la cosiddetta *villes à la carte*, quella cioè volta a soddisfare *communities* di cittadini aggregati da comuni desideri, che necessitano di sintonizzarsi sui medesimi fusi orari per incontrarsi.

Le trasformazioni dal punto di vista temporale che questo genere di città innesca sono secondo Zedda:

- Allargamento dello spazio di vita degli abitanti
- Differente articolazione del loro tempo di vita (non tempo unico fordista)
- Aumento del tempo in condizioni di mobilità
- Eterogeneità urbana degli abitanti: permanenti, temporanei, users, ecc
- Aumento dei nodi
- Aumento della congestione del traffico (dal *just in time* alla *city logistics* ossia il passaggio dall'economia di stock ad un'economia di flusso).

I concetti che Zedda usa per l'analisi urbana della città contemporanea sono:

- Sistema urbano. La città senza fine, abitata da flussi zigzaganti di persone, merci e informazioni che gravitano intorno a uno o più nodi di un territorio.
- Cronotopo urbano. Un concetto che nomina i caratteri temporali di un luogo: tempi dei processi di costruzione storica; strutture temporali delle presenze delle popolazioni; orari e calendari dei servizi; struttura temporale dei flussi di mobilità.
- Prossimità
- Multiscalarità. Intesa come compresenza in un medesimo luogo di spazi, relazioni, scale differenti.

PER AMORE DELLA CITTÀ

È il titolo di un libro omonimo scritto da Gisella Bassanini che indaga il contributo apportato alla progettazione temporale dalle metodologie del “femminile”. Questo studio è interessante ai fini delle riflessioni sul tempo perché, oltre alle questioni di genere, indaga come l'uso che le pratiche femminili hanno fatto del tempo sia diventata oggi variabile progettuale diffusa. Nello specifico dalle pratiche femminili emergono infatti temi che oggi sembrano imprescindibili per la progettazione:

- la contestualizzazione sociale del problema
- la partecipazione dal basso
- il governo delle decisioni
- il corpo presente



Frauen-Werk-Stadt, Vienna 1996

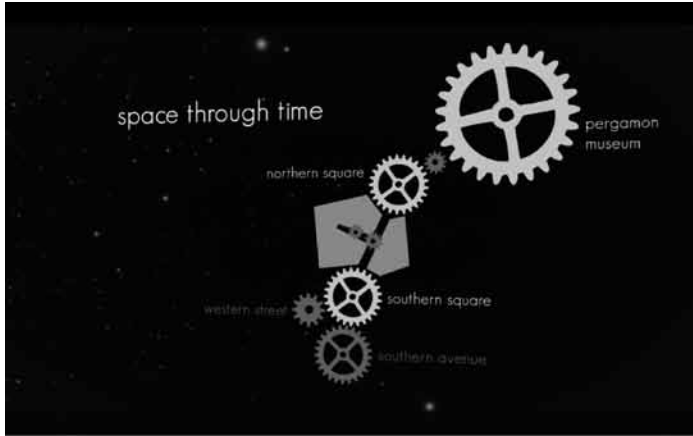
Non è la dimensione temporale *tout court* quella avanzata dalla cultura di genere, ma quella sociale, della conciliazione dei tempi nella progettazione e nelle pratiche introdotte dalle donne in condizione di “doppia presenza”, ossia presenti sul lavoro e in famiglia.

Una tesi di laurea in architettura condotta da Irene Zentilini, che partiva dagli studi di Bassanini, ha indagato i progetti di architettura che pongono inequivocabilmente l'attenzione alle temporalità e ne ha rintracciato delle ricorrenze. Tutti i progetti infatti:

- Pongono attenzione ai servizi di welfare sociale secondo il paradigma della cura per conciliare famiglia e lavoro.
- Presentano delle tipologie flessibili nel tempo (assecondando le trasformazioni della vita dei nuclei familiari).
- Ospitano spazi pubblici, comuni, sociali come punti di aggregazione.
- Considerano non solo la sicurezza effettiva, ma anche percepita.

I progetti più significativi sono: il Beginenhof di Jutta Kamper; il Dormitorio per donne Saishunkan Seiyaku di Kazuyo Sejima e il Frauen Werk Stadt a Vienna (F. Ulmann, L. Pered, G. Podrekka, E. Prochazka).

M. Gnocchi, M. Frusca, Time-Based Architecture, analisi temporale delle funzioni per il progetto di un museo, 2010.



TIME-BASED ARCHITECTURE

Tra le ricerche più esaustive che hanno posto il tema del tempo al centro del dibattito architettonico finalizzato alla progettazione, si colloca la ricerca nominata *Time-based architecture*, guidata da Bernard Leupen, René Heijne, Jasper van Zwol, che ebbe un momento di riflessione comune nel 2004 in occasione di un omonimo simposio. Il concetto di “time-based” fu preso in prestito dal mondo video e cinematografico perchè introduceva nella progettazione dell'architettura gli strumenti per un controllo dinamico della forma e del tempo.

Il gruppo di ricerca non è casualmente in prevalenza olandese, perchè proprio in quei paesi la logica architettonica e immobiliare cerca di conciliare la permanenza con la trasformabilità, il tempo sociale viene tradotto – attraverso politiche di welfare radicate nella cultura progettale - in economia e architettura. Già nel 1930 Jo Van den Broek e J. Bakema studiavano nei Paesi Bassi sistemi residenziali in grado di ospitare nei medesimi spazi attività differenti in ore diurne o in ore notturne, lavorando sul concetto di funzionalità in maniera straordinariamente orientata ai programmi temporali piuttosto che esclusivamente spaziali. Nella storia dell'architettura olandese il tema del tempo è un segno continuo che attraversa l'opera di Herman Herzberger e che arriva in maniera evidente fino ai progetti contemporanei di Rem Koolhaas e di O.M.A., di MVRDV, in cui è il programma temporale a dare forma all'architettura.

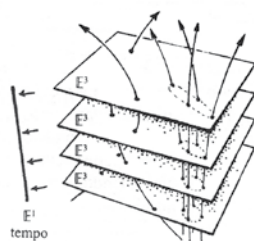
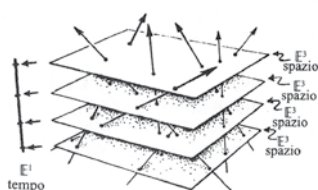
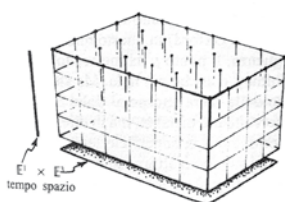
Alla base degli studi olandesi sul tema, l'idea è che gli edifici “time-based” siano:

- Polivalenti
- Parzialmente permanenti e parzialmente modificabili
- Semi-permanenti o smontabili.

DISEGNARE IL TEMPO

Quante domande.

Nel libro XI delle Confessioni, Sant'Agostino si chiedeva: Cos'è il tempo? Se nessuno m'interroga, lo so; se volessi spiegarlo a chi m'interroga, non lo so. A quasi duemila anni di distanza, dobbiamo ammettere che proviamo ancora la medesima sensazione: sappiamo misurare il tempo con precisione atomica ma non lo sappiamo descrivere se non in modo astratto. In generale, per come funziona il cervello umano, la strategia migliore per rappresentare un'idea astratta in maniera comprensibile passa attraverso un procedimento di *visualizzazione*, ovvero di espressione in forme visibili e facilmente riconoscibili. Cinema, teatro, performance, letteratura, impiegano già il tempo come una delle dimensioni del racconto. Ma per quanto riguarda il disegno, invece, la "rappresentabilità" del tempo è una questione ancora aperta: è possibile riuscire a disegnare il tempo - o per meglio dire, le quattro dimensioni dello spazio-tempo - sulle due sole dimensioni della superficie di un semplice foglio di carta? Più in generale, individuando differenti possibili soluzioni alla questione della rappresentabilità del tempo, si riuscirebbe anche a derivarne nuove interpretazioni e nuovi significati dell'idea di tempo?

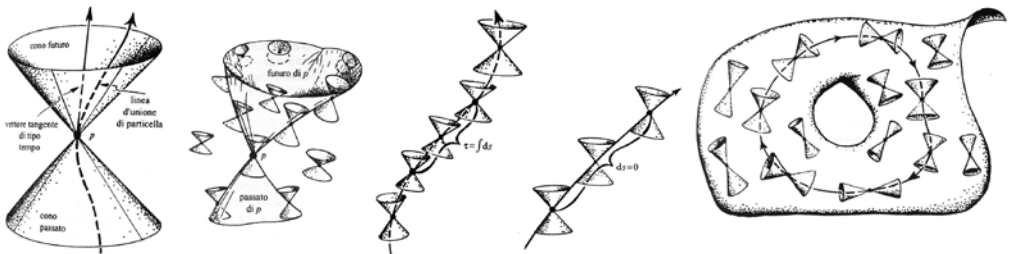


Roger Penrose, rappresentazione di tempo e spazio secondo le teorie di Aristotele, Galileo, Newton-Cartan

LO SPAZIO-TEMPO DELLA FISICA TEORICA

In ambito scientifico, ridurre il livello di astrazione delle teorie fisiche e matematiche a immagini disegnate è pratica piuttosto comune per facilitarne (ove possibile) la comprensione. Roger Penrose adotta una evidente metafora architettonica - diagrammi a piani sovrapposti - per disegnare il rapporto tra la coordinata del tempo e quelle dello spazio nelle differenti teorie della storia della fisica. Nella teoria della relatività, Albert Einstein riprende la geometria spaziotemporale elaborata pochi anni prima da Herman Minkowski, basata sulla descrizione di un evento mediante la visualizzazione di un doppio cono: figura generata da vettori di velocità. La superficie esterna dei coni è composta dalle infinite rette corrispondenti alla velocità della luce in un determinato punto dello spazio: il confine entro cui valgono le leggi della fisica. Il cono inferiore contiene tutti i possibili passati dell'evento, il cono superiore tutti i possibili futuri.

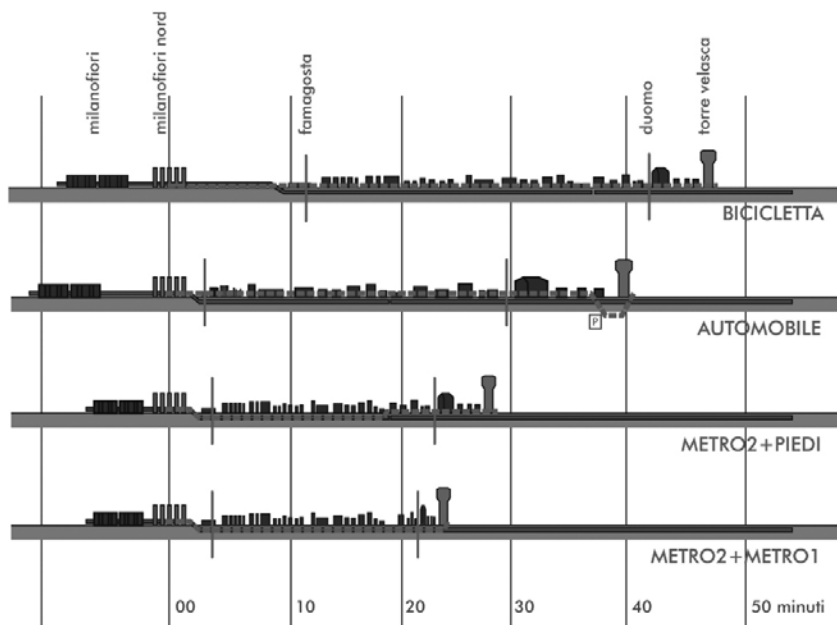
In questo senso, la natura topologica dello spazio-tempo relativistico non impedirebbe che il futuro di una linea di universo possa trasformarsi nel suo stesso passato. Solo negli anni Settanta, lo sviluppo delle cosiddette "scienze della complessità" condusse ad un nuovo paradigma scientifico in grado di dimostrare matematicamente che il tempo può scorrere soltanto in una direzione: che non è una dimensione reversibile.



Roger Penrose, il cono passato e il cono futuro di un universo p ; il movimento nell'universo di una particella; loop temporale sulla superficie topologica dell'universo

GEOGRAFIE TEMPORALI

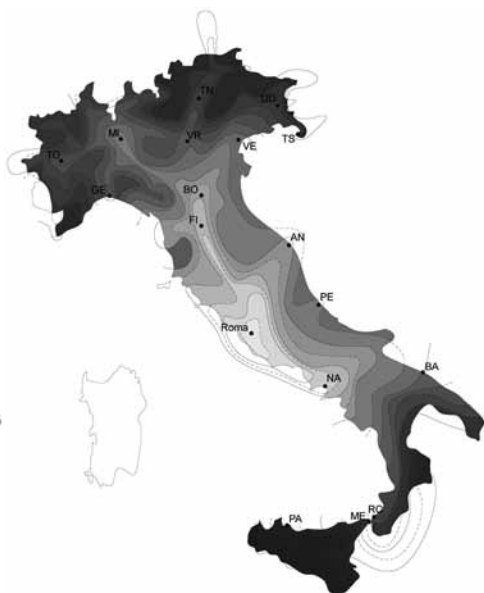
Ovvero, visualizzare le distanze in termini temporali e non spaziali. Siamo abituati a considerare che le rappresentazioni geografiche del mondo in cui viviamo siano basate su coordinate spaziali, dove il disegno restituisce - a meno di un fattore di scala - l'esatta proporzione tra distanze reali e distanze rappresentate. La misurazione delle distanze in termini di tempo, e non di spazio, produce una significativa distorsione delle immagini cartografiche tradizionali. Nella differenza tra le rappresentazioni emerge il ruolo implicito del tempo.



Sezione multipla del quartiere di Milanofiori basata sulle distanze temporali misurate lungo il percorso Assago Forum - Torre Velasca

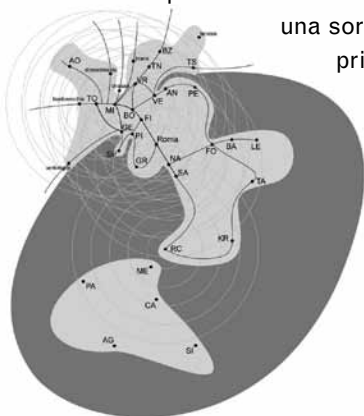


Mappa dell'Italia con linee isocrone di distanza temporale dalla stazione ferroviaria di Roma Termini

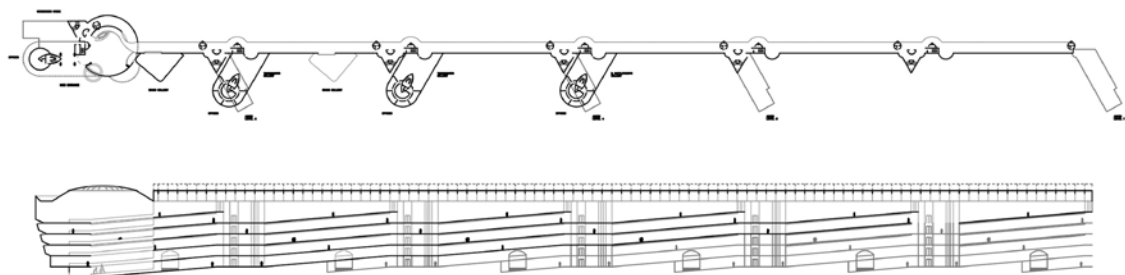


Mappa del territorio italiano con aree isocrone di distanza temporale dalla stazione ferroviaria di Roma Termini

L'entrata in funzione delle linee ferroviarie ad alta velocità in Italia offre lo spunto per ridisegnare la mappa del territorio nazionale in termini di distanze temporali, non spaziali, tra le principali città italiane. Tale rappresentazione mostra con evidenza la contrazione delle distanze sull'asse Torino-Milano-Roma-Napoli. Mutuando il linguaggio grafico delle carte altimetriche per la visualizzazione delle distanze temporali, è possibile generare una nuova immagine geografica di natura non esclusivamente spaziale ma spazio-temporale. La linea ad alta velocità Torino-Milano-Roma-Napoli definisce una sorta di "fondovalle", una direzione lineare di movimento privilegiato attraverso il territorio.

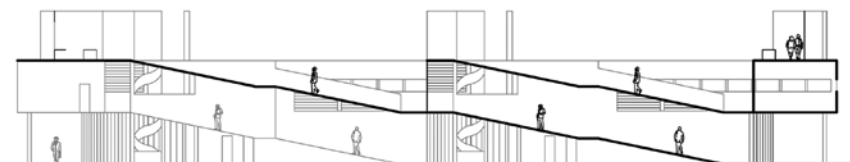
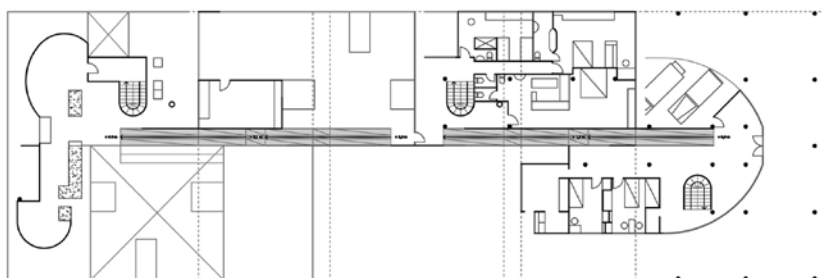


Mappa del territorio italiano per distanze temporali misurate lungo la rete ferroviaria nazionale. (dati tratti dal sito www.trenitalia.com)



PERCORRERE L'ARCHITETTURA

Ovvero, srotolare l'architettura. L'architettura viene solitamente rappresentata per mezzo di disegni in scala, riferiti ad un sistema di coordinate cartesiane. Ma l'esperienza dell'architettura è un fatto dinamico: come fare a raccontare e rappresentare il ruolo del tempo in una *promenade architecturale*? Un tentativo in questo senso è quello condotto da Andrea Reggi, che disegna le sezioni di alcuni famosi edifici secondo il punto di vista dell'osservatore che ne percorre a velocità costante il sistema di circolazione interna, con la regola di rappresentare sempre ciò che si trova sul proprio fianco destro. È nella differenza tra questi disegni e quelli canonici dell'architettura che emerge la dimensione del tempo.



Andrea Reggi, pianta e sezione "srotolate" del Guggenheim Museum, New York (F.L.Wright) e della Kunsthall, Rotterdam (Rem Koolhaas/OMA)

LA DIMENSIONE DEL TEMPO NELLO SPAZIO

Ovvero, verificare se l'architettura possa consistere non di spazi ma di tempi. Tentare di disegnare il tempo attribuendogli una dimensione fisica, spaziale, per poterlo rappresentare con le stesse tecniche con cui si disegna lo spazio.

In generale, la dimensione degli spazi in cui viviamo, lavoriamo, studiamo, ecc. è proporzionale alla funzione e alla quantità di persone che devono essere ospitate. Cosa succederebbe se fosse dipendente anche dalla quantità di tempo che vi si trascorre?

Il disegno rappresenta un tentativo di rappresentazione degli spazi di un edificio in funzione della sommatoria dei tempi di permanenza prevista di ogni singolo ospite.

Un sistema di visualizzazione di questo tipo permette di rendere immediatamente visibile il fabbisogno di servizi ed attrezzature (potenza dell'impianto di condizionamento, potenza del segnale wi-fi, ecc.) nei differenti settori di un edificio. Ma non solo: il risultato è a sua volta un'architettura, differente da quella originale.

Diagrammi individuali del tempo medio di occupazione degli spazi di un campus universitario a Milano; esempi suddivisi per categorie di utenti

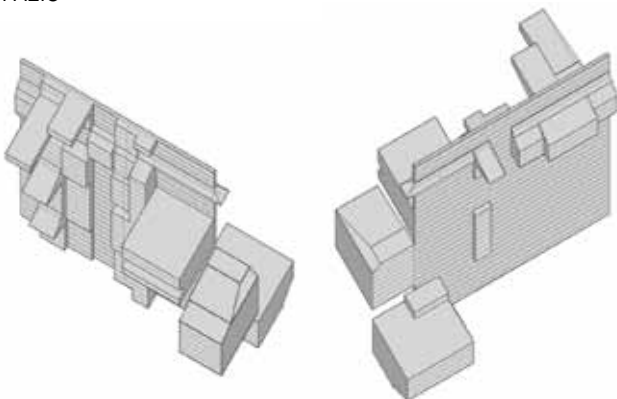
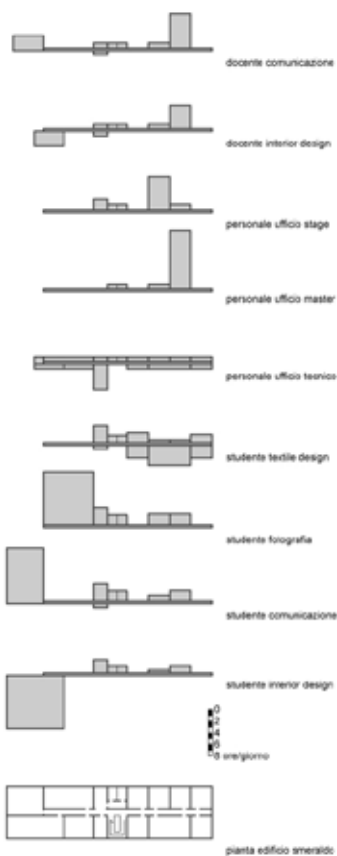


Diagramma assonometrico del tempo complessivo di occupazione degli spazi di un campus universitario a Milano, lato sud e lato nord



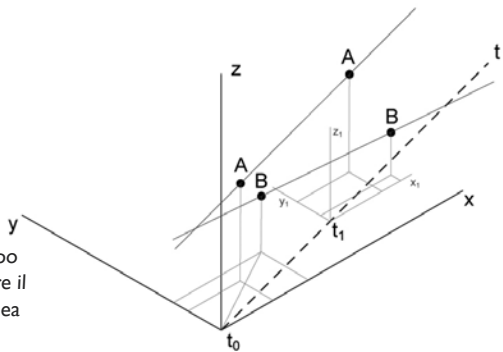
ASSONOMETRIE 4D

Ovvero, rappresentare un processo esteso nel tempo in un unico disegno. La tecnica di rappresentazione assonometrica è in grado di rappresentare multiple dimensioni in un unico sistema di coordinate. I disegni architettonici in assonometria ne indicano tre: sono le dimensioni cartesiane dello spazio. È però possibile inserire nel disegno anche la quarta dimensione, quella del tempo, per tentare di rappresentare in un'unica visualizzazione il processo di costruzione, crescita, sviluppo, di un oggetto o di un'architettura.

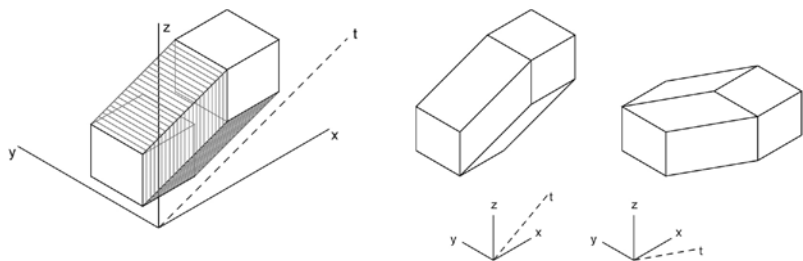
L'assonometria a 4 dimensioni (x,y,z,t) fu originariamente introdotta da Minkowski ed Einstein per la descrizione dei sistemi inerziali relativistici nell'elaborazione della teoria della relatività. Questo strumento viene qui invece applicato ad un caso-studio estremamente semplice: la costruzione di un piccolo chalet in muratura con camino.

L'assonometria a 4 dimensioni si avvicina concettualmente al mezzo fotografico: il risultato è un disegno che ricorda piuttosto da vicino una fotografia mossa, un'immagine di un oggetto in movimento captata da un obiettivo rimasto aperto per un tempo eccessivo. Anche in questo caso, si verifica il ribaltamento dei piani spazio-temporali: la coordinata temporale acquisisce una dimensione spaziale, visibile, o perlomeno visualizzabile.

Assonometria 4D; nell'intervallo di tempo t_0-t_1 , il punto A rimane immobile mentre il punto B percorre una traiettoria rettilinea



Assonometria 4D di una forma cubica immobile nell'intervallo di tempo t_0-t_1



CONTRAZIONE DEL PRESENTE

La velocità dei movimenti consentita dai veicoli della mobilità e la forza dirompente delle simultaneità percettive agevolata dai nuovi media, deformano il rapporto tra la *consecutio* dei tempi e degli spazi. Questa contrazione è una qualità di quello che in molti chiamano “l’eterno presente”, ossia quella superficie temporale, piana o curva che sia, che consente una distanza costante tra gli eventi. La contrazione dei tempi impone allo spazio piegature e sovrapposizioni e nuove regole di distanza e prossimità.

Secondo Vittorio Gregotti, in *La forma del territorio*, la crisi insediativa dipende da due tendenze differenti: l’espansione spaziale e l’accelerazione temporale; la compressione spazio-temporale dei territori. Gli effetti sono: l’annullamento dello spazio nel tempo che comporta la frammentazione dello spazio, oppure al contrario, la spazializzazione del tempo che comporta una imitazione del reale attraverso delle immagini che riproducono lo spazio attraverso il tempo.



Christopher Locke, *Modern Fossils*, 2009



La città satellitare e la città prospettica

LA CRISI DELL'OSSERVATORE

Datando la sua nascita nel Rinascimento oculocentrico e prospettico, la città moderna ha sempre dato sede all'umano, al suo corpo, alle relazioni che costruiva nei luoghi con gli spazi e con i suoi simili e soprattutto attraverso la vista. Il corpo umano era la misura dell'architettura e la sua vista la destinazione delle formule estetiche. L'osservatore coincideva con il soggetto e con il protagonista anche quando l'automobile ha modificato così radicalmente la forma della città.

Oggi l'osservatore è fuori dal proprio corpo, insediato su un satellite che restituisce al soggetto le informazioni sulla realtà. Non vedo quanto mi sta di fronte, ma quanto mi viene comunicato dal mio sistema gps e di quello mi fido più che di me stesso. È una rivoluzione copernicana questa, copernicana proprio perché pone l'osservatore fuori dalla realtà in cui è immerso, su un piano altro rispetto all'esperienza, su un piano di astrazione che gli consente di analizzare oggettivamente il mondo.

SEPARAZIONE TRA PERCEZIONE ED EMOZIONE

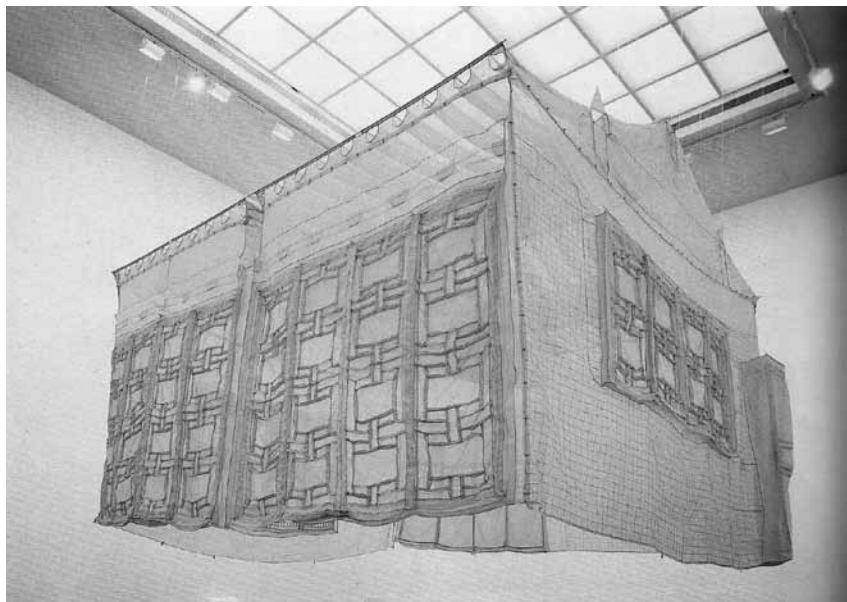
Il presente, contratto in derivate vertiginose, accelera a tal punto l'esperienza percettiva da distaccarla da quella emotiva. La percezione adotta la mediazione delle tecnologie digitali mentre l'emozione sublima in differita le proprie esperienze.

Il presente diventa quindi un momento di scansione della realtà, di accumulo di informazioni, per poi viverle altrove in un altro momento, magari coadiuvati da accessori che guidino e rendano più efficace la metafora. In questa proiezione temporale la percezione della città contemporanea è dinamica, spesso trilaterata. Si ingenera un disorientamento collegato alla simultaneità percettiva simile a quella del conducente, che ha una triplicazione del punto di vista: parabrezza, specchietti laterali e specchio retrovisore.

E proprio come su un'automobile, il presente viene percorso senza essere vissuto, viene intrapreso come tempo di *uploading*, la cui visione del futuro è appunto una retrovisione del presente.



Retrovisioni; Biennale di Architettura, Venezia, 2008



Do-ho Suh, Seoul Home/L.A. Home/New York Home, 1999

ETERO-CRONOLOGIA DEL COMPRESENTE

Le nuove architetture di temporalità che rendono fluida ed eteropica la città che vive, il groviglio intricato di sistemi di relazione che si affastellano, si propagano, si urtano, scombinano anche la parentela fra lì del luogo e la genealogia delle genti che in quel lì precariamente stanno accanto senza con-vivere.

Sandra Bonfiglioli

Il filosofo Boris Groys sostiene che “Tutti abitiamo simultaneamente diverse zone temporali. Questa “etero-cronologia”, è la più normale delle condizioni. Noi viviamo in tempi diversi”.

Forse è proprio questa una delle condizioni più frequenti all'interno degli spazi della città contemporanea. È il tempo dei media, dell'*augmented reality*, della sovrapposizione di più azioni, più esperienze, più paesaggi nel medesimo tempo. Questo tempo si potrebbe chiamare “compresente” perchè presuppone spazi polifunzionali, che non prevedano distinzioni di destinazione d'uso, ma soprattutto che non sottendono a formule di pubblico-privato come quelle su cui si è formato lo spazio dell'abitare, del lavorare, del produrre, nella modernità.



Christo, The Gates, New York, February 2005

DALLA PROFONDITÀ ALLA TEMPORALITÀ

Nello spazio dinamico, la dimensione della profondità è messa in crisi dagli strumenti di navigazione-percezione dello spazio e viene sostituita con una coordinata in movimento che è una sequenza temporale.

In questo panorama, la struttura della città occidentale, matrice di intere metropoli contemporanee, oggi sembra risultare inadeguato per i modelli di crescita in corso. In esse l'idea di profondità, di dimensione cartesiana in grado di dare volume all'architettura e percorso allo spazio urbano, itinerario di narrazione che univa punti significativi di territorio, si è estinta, tra i punti A e B non c'è esperienza dei luoghi, ma astensione semantica, *stand-by*.

Lo spazio del racconto, della deduzione, che ha fatto traghettare la modernità, si è sostituito con lo spazio ipertestuale, con l'intuizione.



Diller Scofidio+Renfro, Travelogues, 2008

UNA SEQUENZA DI SPAZI SOTTILI

In questa nuova configurazione gli estremi sono poggiati sul medesimo piano temporale e spaziale e il cavernicolo e l'astronauta – per dirla con Sigmund Freud - diventano compagni o conviventi.

La prossimità spaziale è fragile, perché i piani non hanno contatti, ma interferenze, su di essi si poggiano i corpi in movimento, reale o virtuale.

L'attraversamento dei luoghi si configura come sequenza di *layers*, di spazi affettati, di architetture sottili senza ombra luminosa né spaziale.

I flussi di persone e trasporti si incanalano in percorsi vincolati e circoscritti dove il movimento è un moto peristaltico privo di libertà individuale.

Layerable è quindi una condizione di alcuni luoghi che abitiamo, discontinui, frammentari, e nei quali l'attraversamento non è più misura di alcunché perché si è persa la quota della distanza, equazione primaria che legava spazio e tempo.



Città di fondazione nel deserto del Qatar

CUT AND PASTE

Il genius loci, ovvero lo spirito del luogo, è quanto sopravvive alle modifiche funzionali e conferisce un carattere indelebile a città e paesaggi, rendendo forme architettoniche differenti nelle forme e nel tempo.

Christian Norberg Schulz

Quando nel 1979 Norberg-Schulz scrisse in merito all'intimo rapporto tra città e paesaggio il pensiero considerava la necessità di un radicamento territoriale e locale molto forte. Eppure l'architettura globalizzata sembra radicalizzare l'indifferenza al luogo di fondazione degli edifici. Gli edifici contemporanei nascono quasi nell'indifferenza dei luoghi, con una logica "copia-incolla" che replica modelli architettonici in differenti punti del mondo. Questo accade più facilmente laddove una *holding* internazionale necessita per esempio di aprire i propri uffici in città diverse e quindi replica un *layout* distributivo collegato alle regole aziendali e demanda solo alla facciata una personalizzazione, che però sovente è puro *packaging*.



Apple Store, New York

GENIUS TEMPORIS

Un'altra questione riguarda il rapporto tra esterno/interno e tra globale/locale e la ricerca di sincronizzare i loro tempi, non dando per scontato che debbano necessariamente essere gli stessi. Un concetto molto vicino a quanto accade nell'architettura contemporanea è simile a quello espresso da Paul Virilio in *La bomba informatica*, in cui si sostiene che, per esempio, il Pentagono funziona con un meccanismo tale per cui l'esterno è il locale mentre l'interno è il globale.

Quello che accade per via dei collegamenti internet nelle nostre case, ma anche all'interno di catene commerciali, produttive o terziarie è che gli interni si avvalgono di regole distributive e microambientali, mentre le parti più esterne, anche in termini di interazione con l'intorno, devono per forza soggiacere a regole e climi locali, mentre l'organizzazione temporale interna soggiace a schemi temporali che hanno a che fare con una sorta di mondo condiviso globale.

MOBILITÀ/MODALITÀ/MODEMITÀ

La prima tessitura di questa rete connettiva è formata dalle nuove strade che, integrando la velocità e la continuità, trasformano il nostro rapporto col paesaggio e col mondo: vie di circolazione continue nelle città, quali autostrade urbane che operano una metamorfosi nella nostra visione diacronica della città; scambiatori e grandi ponti che fanno vivere intuitivamente la dinamica e la logica soggiacenti alla tecnologia contemporanea, binari a cuscini d'aria che catapultano la città nella campagna e viceversa, interdiciendo loro per sempre di esistere separatamente.

Françoise Choay

Il tema del tempo è di sua natura collegato allo spazio attraverso il movimento e alle sue equazioni. L'espansione delle infrastrutture dell'alta velocità e della virtualità continuano a mutare il rapporto tra mobilità e tempo ingenerando relazioni tra luoghi che sembrano sottendere più all'elettromagnetismo che alla geometria cartesiana. Le differenti temporalità in atto simultaneamente nello svolgersi di azioni meccaniche, virtuali e fisiologiche comportano una schizofrenia simile al *jet-lag* tipico del mondo della mobilità senza movimento.

L'alta velocità avvicina - traversina dopo traversina - poli importanti del continente a prescindere dalla loro distanza effettiva, dai loro legami storici, ridisegnando nuove affinità, nuove reti di interesse, nuove alleanze.

Il tempo che le nuove reti infrastrutturali ridisegnano non diventa più proporzionale alla misura della distanza, ma alla tipologia di trasporto e alla sua velocità. In questi spazi gli abitanti sono stati sostituiti da passeggeri, users, consumatori, ascoltatori, spettatori, identificati da nome, indirizzo, data di nascita, passaporto e PIN.



Installazione alla Biennale d'arte di Venezia, 2009

SINCRONISMO E SINCRONICITÀ

*Spazio e tempo sono le coordinate mentali del corpo
in movimento, sono in fondo una stessa e unica cosa:
perciò si parla di "spazi di tempo".*

Carl Jung

L'architettura dei flussi è un gioco esatto di coincidenze, di incastri cronologici perfetti e inderogabili. La città si trasforma in orologio pieno di ingranaggi con rotelle di ogni dimensione, ognuna a una sua velocità, ognuna con una propria ciclicità. I sistemi che lavorano sulla contemporaneità temporale necessitano un grado di precisione che se disatteso fa collassare il sistema.

I mondi "multitemporali" di Daniel Birnbaum devono incrociarsi tra di loro per consentire i passaggi da una velocità ad un'altra. Sono le grandi stazioni, i nodi intermodali, gli aeroporti... che consentono questi passaggi di stato.

Per Françoise Choay in *Espacements*: "il quadro non più anacronico, ma sincronico dei rapporti umani attuali è uno spazio di connessione che assicura la coincidenza dell'informazione e della circolazione".



Stazione ferroviaria, Osaka, Giappone

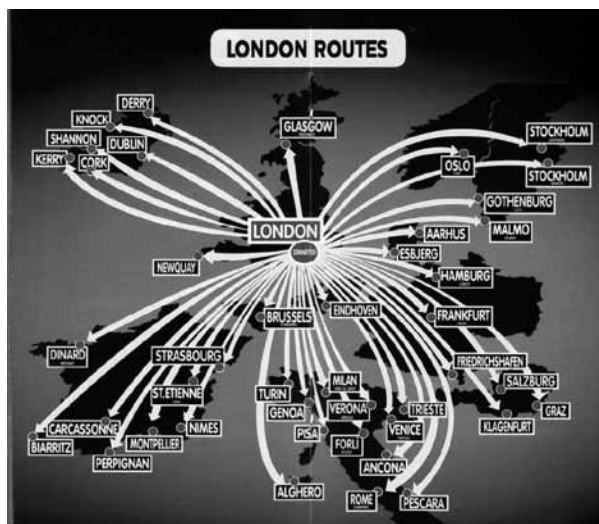
PINcity

Nella modernità appena gli individui entrano in contatto formano e organizzano dei luoghi, mentre nella surmodernità gli individui vengono identificati solo all'entrata e all'uscita, sono grandi parentesi in cui si accolgono individui.

Marc Augé

PIN è l'acronimo di *Personal Identification Number* che viene usato come codice di identificazione di una persona, per autorizzarla ad accedere a qualche luogo, servizio e con il quale diventa membro di una *community*. In tal senso si viene a modificare radicalmente il rapporto tra comunità e città, perchè la città non è una entità unica, smette di essere solo un territorio, un confine, e la sua identità diventa un brand che segue più le logiche del marketing che non quelle delle politiche territoriali.

Siamo nuovamente dentro una deformazione temporale dello spazio, come quella introdotta dall'affermarsi delle compagnie aeree *lowcost* che hanno comportato delle insolite rinominazioni di città-binate: Francoforte-Hahn, London-Luton, Milano-Orio al Serio, Parigi-Beauvais. Le nuove realtà aeroportuali attirano proprio per questa loro presunta vicinanza ad alcune metropoli, che ne fanno attivare servizi e performance. Queste nuove città doppie, ribattezzate "air city", sono terminal senza alcun legame effettivo se non che l'una è il *discount* dell'altra, una fittizia appendice. Per dirla con Augé: "Questi non-luoghi sono riservati a singoli utilizzatori e non implicano la creazione di relazioni sociali specifiche e durevoli. Mettono solo provvisoriamente in coabitazione individualità, passeggeri, passanti".



LA CITTÀ DIGERENTE

Le condizioni estreme, l'ansia di sicurezza, la necessità di luoghi umbratili che consentano la visione degli schermi digitali, il desiderio di ambienti sintonizzati sui nostri desideri e quindi governabili rendono sempre più introiettati gli spazi abitati e sempre meno aperte le città. Esistono città dove raramente si incontra qualcuno che cammina a piedi per strada, ma tutti passano da luoghi chiusi ad altri luoghi chiusi senza mai uscire all'aperto.

La città digerente è una sequenza di spazi continui, privi di orizzonte, dell'architettura claustrofobica. È la città fagocitata da teorie di spazi concatenati privi di prospettiva, dove lo spazio è confinato e non c'è mai squarcio di cielo. È un apparato di luoghi collegati e successivi l'uno all'altro senza libertà di scelta. In questa città, pluricellulare e funzionale, il movimento principale è peristaltico, che spinge merci e persone verso sensi imposti e ingranaggi temporali prestabiliti.

La città digerente è angosciante, ma anche rassicurante, perché i suoi organi provvedono all'assunzione e trasformazione dei beni per estrarre energia, nutrire la città stessa e i suoi abitanti, eliminare i suoi scarti: è un ventre. A questa città non serve la vista, perché il paesaggio non può più orientare perché è troppo vicino per metterlo a fuoco. È architettura chimica di gusto e olfatto, è una città d'interni senza un intorno né un fuori, uno spazio chiuso senza limiti che fa ricordare le utopie architettoniche di Etienne-Louis Boullée e Claude-Nicolas Ledoux.



Réseau, Montréal, Canada

Andrew Stanton, *Wall-e*, 2008

DA FOUCAULT A WALL-E: LA CITTÀ SENZA UMANI

Quell'uomo soggetto e osservatore della città moderna sembra essere emigrato dal baricentro degli interessi dell'architettura e della città lasciando configurare la città postumana, presunta da Michel Foucault ne, *Le parole e le cose*. La nascita e il proliferare di luoghi in cui la presenza dell'umano non sembra necessaria, è oggi realtà in quell'informe che per Georges Bataille nasce laddove spazio e tempo divorano l'oggetto, quel non-spazio che può esistere senza che ci sia l'umano. L'esistenza umana aveva una ragione cardinale nel disegno e nella costruzione della città non solo perché ne era il soggetto ma anche perché ne era l'osservatore privilegiato. Gli strumenti erano a sua disposizione per rilevare, rappresentare, raccontare e progettare, ma sempre comunque il suo occhio governava le scelte e le inquadrature.

Nessuno tuttavia è in grado di prevedere se gli spazi di questa postumanità saranno quelli vuoti e tecnici dei luoghi abbandonati come nel film *Wall-e* della Pixar Animation Studios, uscito nel 2008 che racconta di un mondo di robot che ripuliscono il pianeta o quelli dei mondi cyborg di Roy Ascott dove la cyberarchitettura si rivolge alle attitudini della mente oltre che a quelle del corpo.



Philippe Rahm, Jacques Decosterd, Hormonarium, Biennale di architettura di Venezia, 2000

UBIQUO: L'IMPENSATO E L'IMPENSABILE

Il “compresente” è anche la qualità di uno dei più grandi desideri umani: di essere in più luoghi simultaneamente. Il qui/li vincolato al medesimo istante temporale fa da ponte tra alcune realtà realmente distanti: le duplica, le comprime, le esalta.

Il desiderio di ubiquità porta a dover lavorare sulla fisiologia dei corpi, sulla sovraeccitazione o relax di alcune ghiandole per produrre effetti *doping* a scala dell'edificio, sulla simulazione delle realtà in grado di riprodurre contesti sovrapponibili e immersivi.

Quello che Marc Augè chiama “ambivalenza dell'impensato e dell'impensabile: l'impensato del consumo e l'impensabile della scienza” ha comportato cambiamenti di scala e di scenario, di cui nessuno è in grado di prevedere fino in fondo le conseguenze effettive.



Solarium e allevamento di polli in batteria

L'ARCHITETTURA E L'HABITAT

*La città degli uomini si fa fluida tanto la città costruita
è un caravanserraglio che ospita come una pelle, un
albergo esteso, i flussi in transito che si combinano e si
incontrano per lo spazio di tempo insufficiente a decretare
una nuova identità del luogo.*

Sandra Bonfiglioli

Se un giorno solare di 24 ore, dentro uno di questi edifici equivale a 3 giorni da 8 ore, semplicemente basta attivare un *timer* e gli incassi si triplicano. Tanto nessuno ha una resistenza tale da sciare per più di 8 ore. In questo caso per 3 volte il sole sorge e tramonta e la luminosità della pista è sempre perfetta.

In questo scenario il naturale lascia l'esperienza al fisiologico e la costruzione di architettura a quella di habitat. Il centro dell'interesse non è quindi più l'edificio in sé, ma l'habitat che si viene a riprodurre, costi quel che costi.

La manipolazione del timer garantisce profitti alti, come ben sanno gli allevatori di polli che su questi sistemi produttivi hanno costruito la loro fortuna.



Mall, Dubai, Emirati Arabi Uniti

A' LA CARTE

È stato il tempo dei centri commerciali giapponesi, dei parchi tematici, dei luoghi sensorialisti in cui l'esperienza veniva accelerata e contratta a seconda della durata del biglietto. E poi, rapidamente queste las-vegas del quotidiano, sono entrate nel nostro comune abitare in forma di *solarium* per colorire aperitivi anemici, di piste di neve artificiale per sublimare sciate in montagna, di spiagge ondose per somministrarci ferie omeopatiche durante *weekend* troppo urbani.

Perché il trasferimento di realtà ambientali in luoghi altri sia efficace, si lavora sulla fisiologia dei corpi, sulla sovraeccitazione o relax di alcune ghiandole per produrre effetti *doping* a scala dell'edificio.

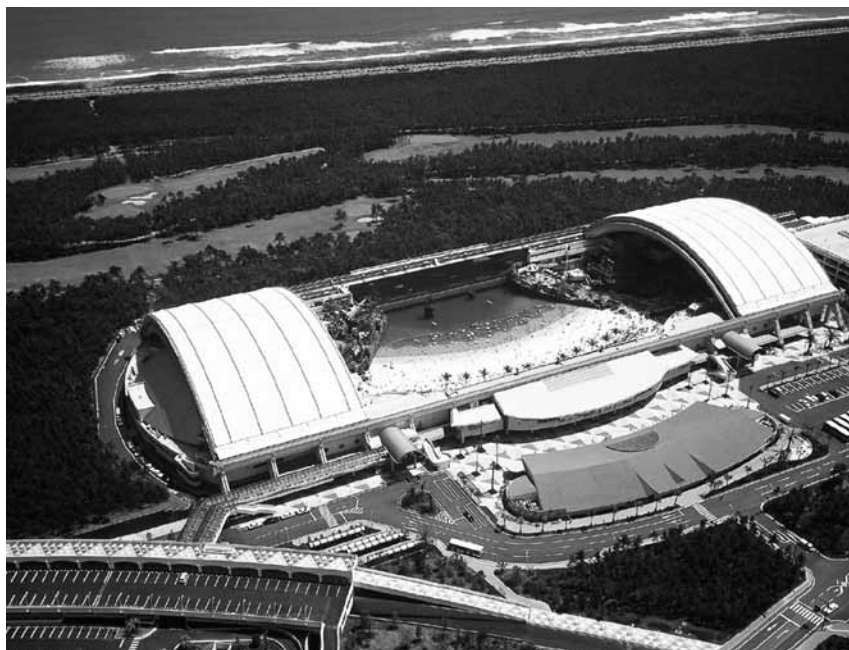
Non è sufficiente produrre la neve artificiale per coadiuvare l'esperienza della neve in montagna, c'è bisogno di aria ipossigenata, di una luce alpina che abbagliando dal basso ci faccia diminuire la produzione di melatonina, e magari che ci sia un finto chalet con tanto di abete artificiale sulla porta di ingresso. Ma la metafora si regge su qualcosa di meno visibile ed evidente: la manipolazione del tempo.

TIMER DESIGN

Il presidio del presente è fortemente assediato da azioni che sbilanciano nello spazio e nel tempo il progetto. I cellulari, così come i computer, ma anche i sistemi satellitari non vanno a sostituire la realtà, ma a sovrapporsi ad essa. Le esperienze dei nuovi media non prendono il posto della vita reale, ma le impongono compressioni e dilatazioni spazio-temporali a cui non siamo ancora abituati, dove alle volte non si lascia neppure al corpo, nella sua accezione più fisiologica, la possibilità di ambientarsi.

Progettare il tempo nei suoi ingranaggi spaziali più efficienti diventa quindi un compito non estraneo all'architettura, all'urbanistica, al design laddove la multifunzionalità, l'assenza di contesto, la vocazione al commercio e al *leisure* diventano programmatici.

La scansione temporale dentro questi luoghi non ha nulla a che fare con il tempo cronologico segnato sui nostri orologi, con il tempo all'esterno, ma si accorda con un timer interno che scansisce le necessità della metafora. Il tempo dei luoghi sensorialisti, che siano montagne innevate, isole caraibiche o stanze sottomarine, è accelerato o contratto a seconda dell'esperienza che si intende produrre, i sensi sono il fine e non il mezzo dell'architettura.





BULIMIA EMOZIONALE

Alla base di queste esperienze c'è una sorta di bulimia emozionale da soddisfare: quell'ansia contemporanea di saturare l'esperienza dei luoghi e dei tempi.

Sembra un presente terribile senza uscite di fuga, in cui il tempo offre allo spazio le variabili logistiche, multifunzionali, programmatiche per renderlo più efficiente e simulato, eppure esistono evidenti segnali che stia per compiersi un ribaltamento, e che sarà lo spazio a offrirsi al tempo per lo sviluppo di nuove azioni progettuali, nuove forme di abitare, nuove composizioni architettoniche per nulla apocalittiche.

Questa sensazione sembra figlia dell'*horror vacui* romantico, che è insana paura del vuoto emotivo, dello spazio insipido, dell'attesa.

Forse i luoghi più fortemente bulimici, sono infatti quei cosiddetti "non luoghi" che per loro nativo insapore devono inventarsi metafore da offrire agli abitanti per tenerli attivi.

La risposta dei luoghi è quasi esclusivamente commerciale traducendo l'esperienza nel più compulsivo istinto allo *shopping*.

APERTURA CONTINUATA

Tra le accuse ai mercanti, figura in primo piano il rimprovero che il loro guadagno presuppone un'ipoteca sul tempo che appartiene solo a Dio.

J. Le Goff

La produttività continuata, senza interruzione è stata per secoli considerata dalla Chiesa una usurpazione del potere di Dio, che richiedeva di “santificare le feste” e il riposo del “settimo giorno”.

Questo genere di ostacolo rimane talvolta, anche nelle società più secolarizzate del Vecchio Continente, come opposizione a una ottimizzazione degli orari, una visione teologica dell'uso del tempo.

Gli edifici *open 24 hours* sono temporalmente intermodali perché sincronizzano tempi diversi, comprimono e dilatano lo spazio a seconda delle necessità e dei desideri, non producono tempi densi, ma addentandosi su una catena temporale più lunga possono essere paradossalmente decongestionati, offrendo servizi a tutte le ore, e lasciando vivere nelle fasce orarie preferite.

Questa modalità di uso temporale dello spazio incide anche sulle tipologie di trasporto sviluppando i mezzi pubblici per regimentare i flussi collettivi e nel contempo sperimentando altre mobilità per garantire una circolazione individuale sulle piccole distanze. La città sempre aperta garantirà una libera scelta della fascia oraria in cui vivere, dormire, amare, lavorare, sincronizzando i propri tempi e orari al fuso orario della comunità con cui ha scelto di convivere che non sarà necessariamente quella del luogo più prossimo.



*Il problema del tempo mi annoia. Insisto
sulle mie esperienze delle sensazioni
temporali: non il senso del tempo ma la
sensazione fisica del tempo.
Barnett Newman*

CIRCADIANO

Circadiano è il ritmo di veglia-sonno degli umani nelle 24 ore. Viene infatti dal latino *circa diem* che significa “intorno al giorno”. Trasposto sul piano dell'architettura, senza entrare nella dimensione bioclimatica degli edifici, possiamo dire che la temporalità circadiana degli edifici si oppone all'idea degli edifici accesi o spenti. Questa categoria di edifici ha una pianificazione delle attività diurna e una notturna cercando di ottimizzare le volumetrie con un continuo programma delle attività. Negli anni '30 J.H. Van den Broek progettò degli appartamenti usati in maniera differente di giorno e di notte e anche Mart Stam aveva previsto delle stanze di una residenza che cambiavano la funzione di giorno e di notte. Non si trattava di semplice flessibilità, ma di capacità di immaginare spazi la cui funzione diurna mutava la notte offrendo agli spazi altre possibilità.



Baupiloten, Scuola elementare Erika-Mann, Berlino, 2010

BREVE

È la qualità degli edifici che hanno un programma a scadenza oppure di quei materiali che per loro natura si consumano in fretta. Un progetto che ha le caratteristiche di brevità perchè è già prevista una sua dismissione o semplicemente perchè i materiali impiegati vogliono inequivocabilmente fissare la data di scadenza è un concetto difficile da immaginare nella cultura occidentale avvezza a costruire opere longeve, con materiali a durata millenaria.

In Occidente è la "durata" la misura della qualità di un'opera o della prestazione di un materiale, purtroppo a prescindere dalla previsione di vita dell'edificio stesso.



Shigeru Ban, Paper Bridge Remoulin, Francia, 2007

E' un ponte in carta progeLo come installazione es?va per i turis? nei pressi del Pont du Gard, un acqedoLo Romano. Il contrasto di matericit  tra le due opere – una in pietra e l'altro in tubi di cartone ingenera una tensione che non riguarda le forme, ma la durata cos  radicalmente diversa dei materiali impiega?

ETERNITÀ



Anselm Kiefer, I Sette Palazzi Celesti, Milano 2004

MEMORIA

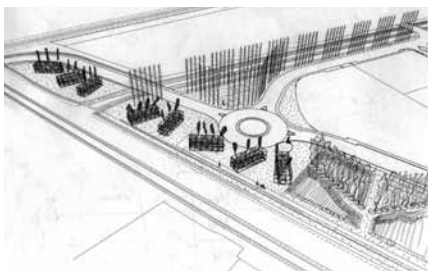


Rachel Whiteread, House, 1993

MAGGESE

In agricoltura c'è un periodo che è estremamente importante, perchè è metafora di un tempo disfunzionale rispetto a una prospettiva produttiva breve, ma fondamentale per lasciare al campo il tempo per riattivare la propria produttività.

Il maggese è un tempo di pausa dentro una partitura funzionale delle aree, che diventa fondamentale per la manutenzione e l'adattamento. Progettare il maggese è fondamentalmente intervenire nell'evoluzione di un'area o di un edificio predisponendo modalità, tempi e spazi per queste pause programmatiche. Un esempio molto simile è quanto esiste nella cultura scintoista. Il tempio di Ise, per esempio, ogni 20 anni viene smontato e ricostruito in un terreno vuoto e i simboli della loro *kami* sono presi dal vecchio santuario e riposti in quello rinnovato. È la cultura del fare spazio dando tempo.



ARCH+DUE, VERDE DELLA ZONA INDUSTRIALE, STANGHELLA, 2006

Il progetto è una risistemazione di un'area a verde prossima all'autostrada e a un'area ex-industriale. Il progetto prevede delle strutture di servizio fisse che siano funzionali alle attività differenti che possono avvenire: l'albero d'acciaio per irrigare ma anche per ospitare la fauna locale; i "muri gialli" per i recapiti delle diverse utenze (luce, acquedotto, fognatura) utili in caso di manifestazioni pubbliche; le gabbie a "manutenzione zero", che sono paesaggi incerti che tengono fuori l'uomo e racchiudono la vegetazione in modo che cresca seguendo le proprie temporalità.

TERZO PAESAGGIO

È il tempo introdotto da Gilles Clément nel *Manifesto del Terzo paesaggio*, testo scritto nel 2006. È quello degli spazi di risulta, delle pieghe, dei sottopassaggi, del vuoto e dello svuotato: del paesaggio indefinito. Il piccolo manifesto apolitico di Clément pone il tema di quella diversità sfuggita alle griglie della progettazione. Non è necessariamente un luogo positivo, né propositivo, ma è un tempo aperto da mantenere come rifugio e come possibile.



Gilles Clément, Giardino in movimento, Parc Citroën, Parigi 1990



Elisabeth Diller, Ricardo Scofidio, Charles Renfro, The Highline, New York 2008

Il parco volante sulla High Line, il chilometro e mezzo di vecchia ferrovia aerea nel cuore del Meatpacking District è un frattempo progettuale, ma anche urbano. Posto in altezza, sospeso sulla frenesia di Manhattan ospita un tempo “da terzo paesaggio” con inserti di verde naturale, percorsi pedonali per camminare, e una spiaggia per abbronzarsi d'estate.



Clay Ketter, Buena Vista Neighbors, 2007

IMMOBILE



Marina Abramović, *The Artist Is Present*, New York 2010



5+ IAA, Frigoriferi Milanesi, Milano, 2005

L'edificio dei Frigoriferi Milanesi nato come ghiacciaia della città a cui venne abbinato il Palazzo del Ghiaccio è anche sede per la conservazione di opere d'arte e caveau. Il rapporto freddo-conservazione come risposta all'invecchiamento sembra trovare in questo luogo un paradigma.

SINTROPIA

Quando il matematico tedesco Clausius affermava il principio di entropia legava il tempo alla perdita di calore e quindi di movimento delle molecole, ma anche affermava una inequivocabile direzione verso la fine delle cose. Il principio della sintropia ne è per certi versi la compensazione, non nega l'entropia, ma la considera come evento interno a un singolo sistema, mentre su una scala più estesa vi è un processo di reintegrazione. Questa sintropia sembra essere l'energia che regola il tempo dei luoghi della conservazione (del cibo, dell'arte...) e della cura delle persone e delle cose.

Un tempo della cura, che si muove lento e controcorrente, sottraendo calore e raffreddando per decelerare l'invecchiamento.

FRATTEMPO

Esistono edifici che smettono il loro mandato funzionale e trascorrono un periodo incerto prima di raggiungere la loro seconda vita. Alcuni vengono quindi abbandonati in attesa di una prossima demolizione, mentre altri invece provano a inventarsi questo frattempo che talvolta ha una potenza tale da diventare definitivo.

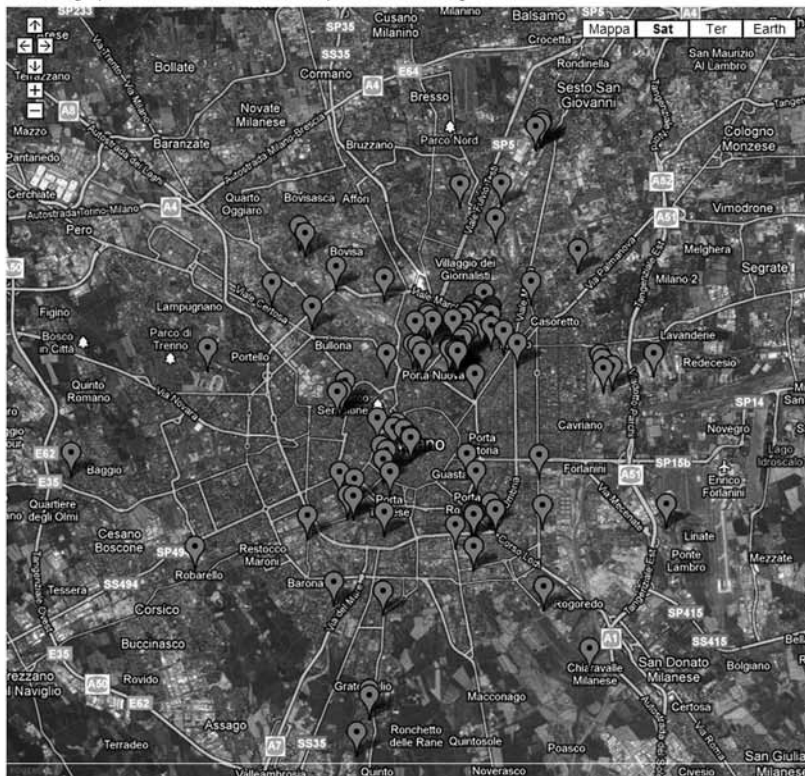
Questi edifici, sono stati progettati con una previsione temporale sul corpo e un programma temporale collegato alle attività previste all'interno. Nella temporalità *ad interim* l'edificio assume un tempo evenemenziale. Questo tempo lascia lo spazio come traccia/contenitore, allestisce gli spazi interni con attrezzature impiantistiche temporanee e si anima di provvisorietà.



PALAIS DE TOKYO, ANNE LACATON E JEAN PHILIPPE VASSAL, PARIGI 2001

Il progetto entra nell'esistente come una installazione, lascia le qualità spaziali ed estetiche del palazzo e prova ad aumentare la porosità tra interno ed esterno. L'edificio è una piazza, una superficie a terra senza demarcazioni, senza arredi fissi, senza costrizioni, aperta, vuota di notte e gremita di giorno, che si rinnova in continuazione in base ai movimenti delle persone.

Conosci degli spazi inutilizzati o sottoutilizzati nel tuo quartiere o in città? Segnalaci!



TEMPORIU.SO, CANTIERI ISOLA, MULTIPLICITY.LAB DEL DIAP POLITECNICO DI MILANO E PRECARE.IT, MILANO 2008

Il progetto si propone di utilizzare il patrimonio edilizio esistente e gli spazi aperti vuoti, in abbondano o sottoutilizzati di proprietà pubblica o privata, per riattivarli con progetti legati al mondo della cultura e associazionismo, dell'artigianato e piccola impresa, dell'accoglienza, ad uso temporaneo. Le mappe delle Opere Incompiute e Spazi Inutilizzati e sottoutilizzati sono piattaforme di condivisione a cui segnalare e proporre in merito a luoghi del "frattempo".



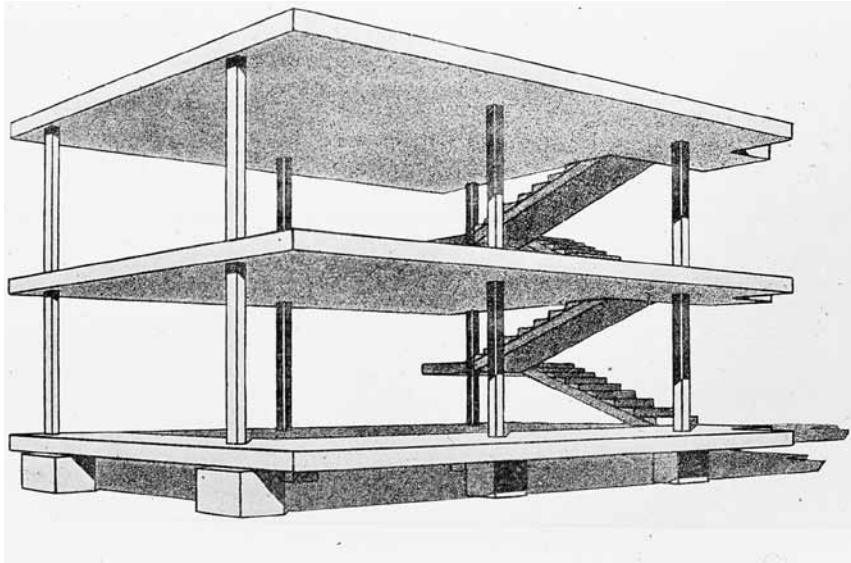
ELEMENTAL, QUINTA MONROY, IQUIQUE, CHILE 2003

A partire da un importo basso, il modello abitativo scelto può espandersi nel tempo fino a raddoppiare le volumetrie. Ogni corpo attrezzato viene impiegato da due nuclei familiari, di cui uno sfrutta la parte a terra e l'altro quella verticale. L'architettura offre l'hardware mentre l'abitante aggiunge il software.

FLESSIBILE

Adeguare l'architettura nel tempo è una questione collegata alla flessibilità, e all'adattabilità degli edifici alle nuove funzioni ed esigenze. Nelle varie possibilità di trasformare l'architettura c'è anche quella che prevede una riduzione ed espansione dei volumi in base alle esigenze contingenti. Una configurazione di pieni/vuoti in grado di assolvere ad esigenze variabili nel tempo supera i limiti di un'architettura sovradimensionata, indifferente all'uso effettivo di quel momento.

L'architettura che lavora sui pieni-vuoti propone degli elementi fissi e degli spazi disponibili ad accogliere l'eventuale espansione, che può avvenire nel tempo, oppure semplicemente avvenire parzialmente. L'espansione ha la qualità della personalizzazione estrema. Talvolta assume forma architettonica, compiuta, talvolta rimane temporanea, stagionale, o addirittura tessile.



LE CORBUSIER, MAISON A DOMINO, PARIGI, 1912

L'idea di avere delle case basate su un struttura prodotta industrialmente come le automobili e lasciare il completamento nella fase di personalizzazione del committente.

INCOMPLETO

L'incompletezza programmatica in architettura è un altro modo di affrontare l'adattabilità temporale di un edificio.

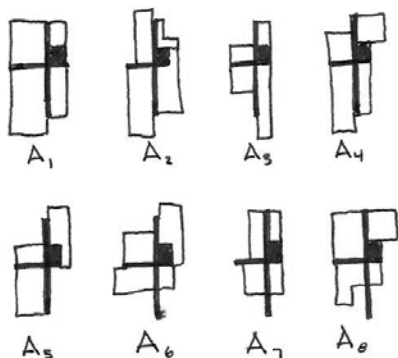
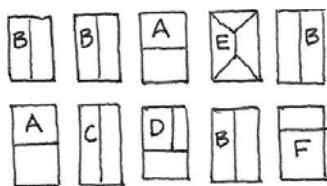
Nella storia dell'architettura sono molti gli esempi celebri di questo tipo di interpretazione. Tra i più noti gli studi sulle Maison a Domino (1910) di Le Corbusier e la Diagoon House di Herman Hertzberger (1971).

Nella Diagoon House le abitazioni sono progettate in un modo che gli stessi abitanti possono decidere come dividere lo spazio e abitarlo, dove dormire e dove mangiare. Se la composizione della famiglia cambia, la casa può essere adattata e allargata. Hertzberger chiama la struttura usata in questo progetto "meta-prodotto" nel senso che ognuno può completarlo in accordo con i propri bisogni e desideri. Ci sono due parti fisse: una contiene la scala e l'altro la cucina e il bagno a piani differenti.



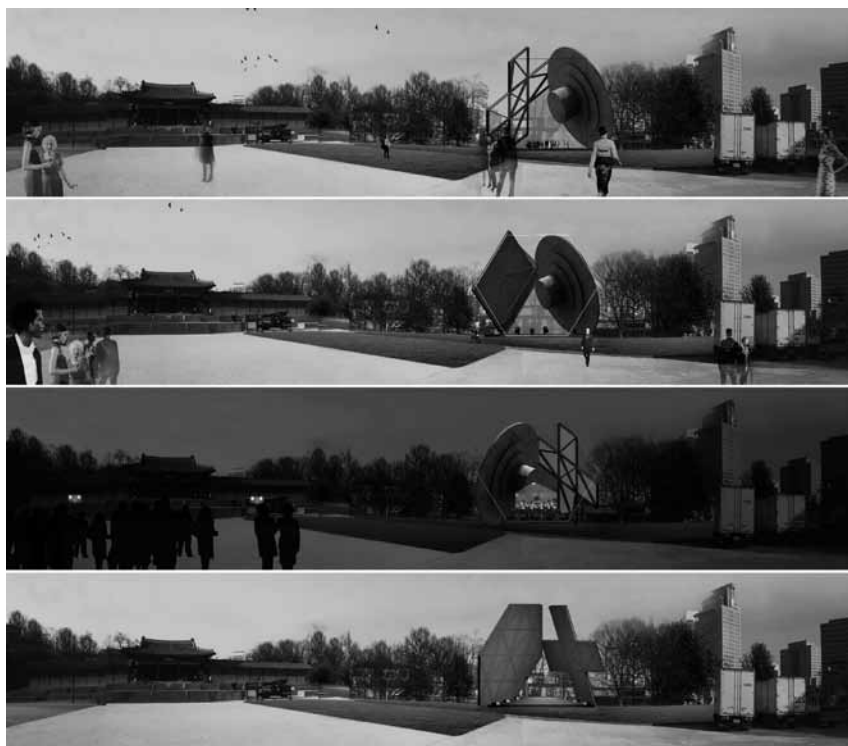
Growing Urban Habitats, Herman Hertzberger, Diagoon, Delft, Paesi Bassi 1967-1970

L'idea che sottende Diagoon House è quella di immaginare la "creatività" dell'abitante come un requisito. Diagoon si presenta ai suoi abitanti con un nucleo e alcuni blocchi in calcestruzzo: il resto deve venire fuori da loro. La personalizzazione rende tangibile la proprietà. Le centinaia di combinazioni e giustapposizioni creano una matrice di differenti unità, differenziate da piccoli cambiamenti che conferiscono al progetto varietà visuale pur mantenendo un comune linguaggio architettonico.



TRASFORMABILE

È un architettura che può mutare completamente a seconda degli usi necessari. L'adattamento alle differenti necessità comporta una traslazione, o rotazione, un capovolgimento, quindi una modifica di tipo volumetrico, ma anche formale. In tal senso l'adattamento spaziale è anche una trasformazione nel rapporto con il tempo, il cui scorrimento coincide con il centro di rotazione, o l'asse di traslazione o di rotazione.



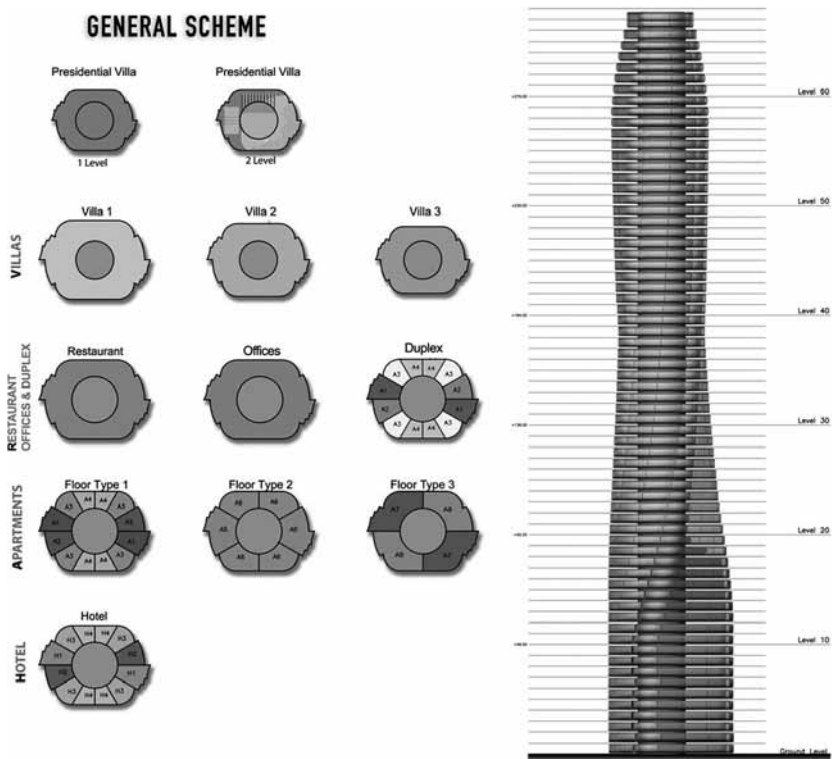
OMA, PRADA TRANSFORMER, SEOUL 2008

È un padiglione temporaneo con una forma irregolare che viene ruotato su se stesso, capovolgendosi a seconda degli eventi culturali. Il padiglione consiste in 4 forme base geometriche: un cerchio, una croce, un esagono, un rettangolo. Ogni forma è un potenziale pavimento progettato per essere ideale per il programma culturale previsto: una mostra di moda, un film festival, un'esposizione d'arte o una sfilata.



DRMM ARCHITECTS, SLIDING HOUSE, SUFFOLK, UK, 2010

La casa è dotata di un corpo fisso e di una scocca che può scorrere raddoppiando il volume coperto e consentendo uno spazio open-air, per vari usi. La Sliding House nega il concetto statico di architettura e consente programmi flessibili per il migliore rendimento degli spazi a seconda dei tempi di vita dei suoi abitanti.



DAVID FISCHER, MARCO SALA, FABIO BETTAZZI, PROGETTO PER LA DA VINCI TOWER, DUBAI

È il tema delle torri panoramiche che oltre a lavorare sull'innalzamento del punto di osservazione, aggiungono il tema della rotazione a 360°. il progetto per una torre pivotante su se stessa introduce il tema della rotazione nel tempo. Nello specifico la torre Da Vinci, proprio grazie a questa rotazione, ha un sistema in grado di soddisfare tutte le necessità energetiche perchè "segue" il sole nella sua rotazione.



JULIA PEYTON-JONES, SERPENTINE GALLERY, LONDRA, 2000-2011

È il primo ed unico progetto al mondo che propone la realizzazione di un'opera architettonica temporanea da parte di un architetto o designer di fama internazionale il quale però, nel momento in cui riceve l'incarico non deve aver ancora realizzato o ultimato alcuna sua opera nel Regno Unito. Ogni anno viene realizzato un nuovo padiglione in una variazione unicamente formale, posto che il programma funzionale e temporale è uguale.

VARIAZIONE

La variazione è un tema importante nella progettazione delle temporalità, così come la metamorfosi. Sono modalità di trasformazione della forma nel tempo ricreando ricorrenze, ripetizioni, trasformazioni, metamorfosi.

Nella ripetizione-trasformazione le coordinate sono il tempo e l'algoritmo di mutazione che stabiliscono cosa ritorna e cosa muta.

La periodicità è una forma di appuntamento, uno spazio-tempo che ricorre, in grado di risvegliare l'attenzione soprattutto se il soggetto è quanto di più immutabile come l'architettura.



J. Herzog & P. De Meuron, Allianz Arena, Monaco di Baviera, Germania, 2004

Lo stadio è famoso per la sua pelle in ETFE che si accende quando lo stadio è in funzione comunicando informazioni in merito al gioco in corso, dei risultati raggiunti come un gigantesco corpo interattivo. L'impianto ospita al suo interno anche centri commerciali, sale conferenze, ristoranti, negozi sportivi, spazi per l'intrattenimento, lo svago e il tempo libero e spazi per i più piccoli, attività che coprono i costi di un edificio che avrebbe altrimenti una escursione insostenibile tra i giorni delle partite e il resto del tempo.

ON-OFF

La maggior parte degli edifici che viviamo quotidianamente si accendono e si spengono. Cosa accade a un edificio per uffici durante la notte? Perché una scuola elementare chiude alle 5 di pomeriggio e rimane inutilizzata fino alla mattina successiva? Alcuni edifici estremizzano questo uso parziale dell'architettura nel tempo, diventando edifici-evento, solo in occasione di alcuni fenomeni. Questo è molto evidente negli edifici sportivi (ma anche in quelli turistici e in quelli sacri). Il costo di gestione e mantenimento di questi edifici diventa sempre di più una questione anche progettuale laddove vanno considerate sin da subito una serie di attività satelliti in grado di occupare l'edificio nei tempi "morti" per ammortizzarne i costi. Questa è la ragione per la quale, molti stadi ospitano palestre, sale di registrazione, veri e propri centri commerciali che animano l'edificio anche in assenza dell'evento.



GOLLIFER LANGSTON, CLASSROOM OF THE FUTURE, RIBA AWARDS, LONDRA, 2007

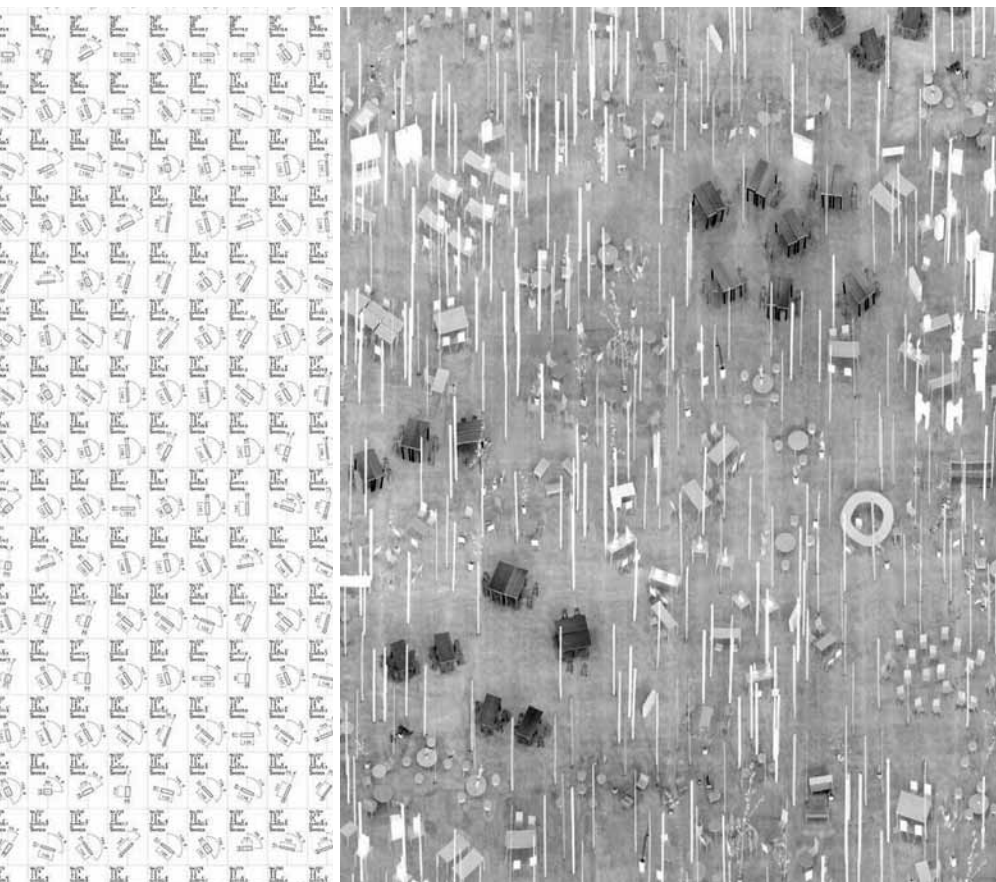
Progetto che prevede un modulo smontabile “clip-on” per un gruppo di studenti attrezzato per proiezioni video, musica, etc. Il principio è di avere all'interno tutti i servizi necessari alla formazione nel terzo millennio e spostare il modulo-aula dove necessario.

OPENSOURCE

Si tratta di un termine importato dal web, eppure sembra che sia perfettamente proiettato sul piano della realtà da alcuni luoghi che si predispongono come vere e proprie piattaforme di condivisione.

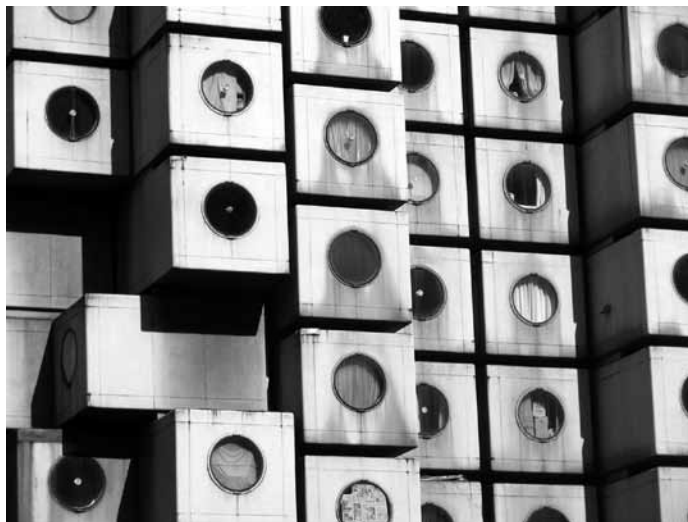
I sistemi a banda larga e il wi-fi rendono sempre più flessibili alcuni spazi, che non richiedono più punti fissi per l'alimentazione e per l'arredo.

I cosiddetti *hub* sono dei luoghi di lavoro per uso temporaneo. La logica è di avere una rete diffusa di uffici, luoghi creativi, laboratori disponibili ovunque nel mondo, come se si trattasse del proprio. Questo modello è una traduzione digitale di un centro sociale, nell'accezione più socialdemocratica, ossia di laboratorio in cui *hardware*, *software* e strumenti sono disponibili e condivisi, e gli spazi aperti e flessibili per ogni declinazione.



JUNYA ISHIGAMI, KANAGAWA INSTITUTE OF TECHNOLOGY WORKSHOP, TOKYO, GIAPPONE, 2010

È la trasposizione di una piattaforma collaborativa in rete. Si tratta di un luogo dove gli studenti imparano, collaborano, fanno progetti. Lo spazio non ha gerarchie e il tetto sostenuto da esilissimi pilastri aiuta un senso di trasparenza e di orizzontalità. Le colonne che sembrano poste arbitrariamente sono invece collocate per dare la sensazione di aree disegnate, ma invece le qualità non restrittive lasciano ampio spazio di flessibilità. La disposizione dei pilastri e la indeterminata trasparenza dello spazio comportano un movimento delle persone nello spazio molto simile a quello ipertestuale dentro la rete, ossia per geometrie mentali anziché funzionali.



TIME CAPSULE

Sono luoghi in cui l'architettura è un contenitore di temporalità individuali a seconda delle necessità. La capsula è una macchina ad ore dentro cui si riproduce un habitat essenziale nelle funzioni e nei ritmi. Esistono capsule temporali dentro gli alberghi, dentro i centri benessere, dentro luoghi esclusivi e talvolta anche dentro luoghi produttivi usati come isolatori.

Grazie ad una dimensione contenuta, la capsula ha un'elevata mobilità e forse si configura come la cosa più simile a un "personal device" dell'era digitale, ma fondamentale è l'orologio temporale della propria individualità.

Kisho Kurokawa, Nakagin Capsule Tower, Tokyo, 1970-72

È stata la prima torre di capsule inserite in una mega struttura per uso dormitorio. La capsula è l'essenza del tempo di quello che è il Giappone contemporaneo: funzionale fino all'esasperazione, individuale come una cella di alveare, tecnologicamente sofisticato come l'utero della madre.





SCHEMATA ARCHITECTURE OFFICE + JO NAGASAKA, PACO, 2009

Unità minima di 3m x 3m x 3m, mobile, con il minimo necessario per vivere ovinque a prescindere dalla propria taglia. Il tempo di Paco è quello del sè, personale, intimo.



SHIGERU BAN, THE NOMADIC MUSEUM, SANTA MONICA, CALIFORNIA, 2006

Padiglione realizzato componendo 144 container che vengono recuperati in ogni nuovo sito della mostra. Tutta la mostra riesce ad essere stoccata dentro 8 containers per poter facilmente essere spostata. Il tempo in questo progetto è quello tipico delle strutture mobili, che consiste nel tempo della logistica, e in quello del montaggio.

MOBILE

È il termine legato a quelle architetture che vengono fisicamente spostate e trasferite da un luogo ad un altro. La questione del tempo in questi luoghi è spesso collegata alla logistica e ai tempi di montaggio/smontaggio e conseguentemente alle scelte tecnologiche che ne comportano la costruzione. L'architettura mobile, che presenta una forma di temporaneità nel rapporto con i luoghi in cui si insedia è sin dalla preistoria la più temporanea e versatile architettura che si confronta con il tempo in tutte le sue limitazioni e possibilità.



THE CUBE DI PARK ASSOCIATI, 2011

Il ristorante itinerante THE CUBE realizzato da Park Associati è un modulo di volta in volta riassemblabile, capace di adattarsi ad ogni situazione climatica, anche la più estrema. La logica di assemblaggio e trasportabilità diventano una qualità imprescindibile per far posizionare THE CUBE nei migliori belvedere d'Europa: Bruxelles, poi in Svezia, Russia, Svizzera e Italia, rimanendo per un massimo di tre mesi in ogni luogo.





Olafur Eliasson, The weather project, Tate Modern, Londra 2003

FISIOLOGICA

Esiste il tempo come misura, il tempo come percezione, il tempo come reazione fisiologica. Su quest'ultima possibilità, l'architettura gioca un ruolo chimico, intracorporeo. Le ghiandole del nostro organismo regolano la funzionalità del corpo durante le varie ore del giorno, dalla fame, al sonno, a seconda dei cicli naturali o da stimoli indotti. L'ossigenazione dell'aria, le frequenze della luce, le vibrazioni dei suoni, inducono attraverso i sensi alcune reazioni fisiologiche a scala architettonica.

Quest'architettura, così chiamata da Philippe Rahm per denominare i propri esperimenti spaziali, ha in sé una provocazione estremamente interessante per lo studio dei luoghi climaticamente estremi o forzatamente iperartificiali nei sensi e nel tempo.



Transsolar + Tetsuo Kondo, Cloud Spaces, 12a Biennale di Architettura di Venezia, 2010



DILLER SCOFIDIO + RENFRO, BLUR BUILDING, VERDON-LES-BAINS, SWITZERLAND 2006

L'edificio temporaneo vaporizza l'acqua del lago producendo una nuvola artificiale che ha ruolo di edificio.

SENSORIALISTA

I parchi tematici, i solarium, i grandi centri commerciali, i poli del divertimento e dell'intrattenimento diventano i luoghi iperartificiali dove il tempo interno fa parte dell'allegoria che tiene insieme i pezzi dell'esperienza anziché di un progetto urbano. La sensazione di claustrofobia non è legata esclusivamente al fatto che questi luoghi hanno un alto potenziale di introversione, ma alla dilatazione e contrazione del tempo che avviene repentinamente quasi a prescindere dai corpi. Questa categoria di edifici hanno timer interni che si attivano all'inizio dell'esperienza e si chiudono alla scadenza del biglietto. Sono scenografie permanenti complesse come edifici rivolte a enfatizzare le esperienze sensoriali dentro il costruito, radicalizzando l'emozione e non lasciando mai alcun vuoto di significato.



PHILIPPE RAHM, SPLIT TIMES CAFÉ, GRAZ 2007

Si tratta del progetto per un café che intende lavorare su tre tempi paralleli, compresenti nello stesso momento: primo tempo, naturale, dentro un involucro trasparente; secondo tempo, artificiale, dentro un involucro giallo per la produzione di melatonina che riproduce la notte fisiologica; terzo tempo con luce blu per bloccare la produzione di melatonina in una sorta di giorno perenne.



SANAA, NEGOZIO DIOR, OMOTESANDO, TOKYO, 2003

L'edificio è concepito di giorno come un packaging che segue alla scala dell'architettura le medesime logiche dei prodotti in vendita, e la notte, grazie ad un progetto molto curato delle luci, diventa un abito da sera dotato di trasparenze e ombre in assoluta fedeltà stilistica al marchio.

BRANDIZZATA

È l'architettura *corporate* che ospita uffici, i quartieri generali, i *flagshipstore* di importanti marchi di moda, design, arredamento, elettronica. Questi edifici hanno molti mandati: oltre a quello funzionale - che di solito decide sui *layout* distributivi interni - dettato dalla casa-madre, replicato ovunque nel mondo, ne hanno anche uno pubblicitario a cui viene dedicata la facciata, che deve inequivocabilmente rimandare al marchio. La facciata è un *packaging* alla scala dell'edificio, privo di dialogo con il luogo in cui si inserisce e declinato in una logica di mercato globalizzato dell'architettura come i prodotti che vende. Il loro tempo è stagionale come quello della moda che è sovente il settore di riferimento. Questi edifici pongono il problema di come riutilizzarli quando il marchio non esiste più.



MEDIA FACADE, D'STRICT AND SEOUL NATIONAL UNIVERSITY, 2009

Esperimenti di trasformazione mediatica di una medesima facciata. La forma dell'edificio e la sua facciata scompaiono a favore della proiezione e del programma video.

MEDIA SKINS

Nell'architettura le *media skin* si comportano come degli schermi in continuo mutamento. Mediamente si sviluppano in quei paesi dove la proprietà degli edifici commercializza l'uso della facciata per garantirsi l'investimento nell'edificio stesso. L'architettura digitale diventa interfaccia per varie prestazioni: informative, pubblicitarie, interattive... creative. Le tecnologie più avanzate e recenti rendono visibili le informazioni anche durante le ore solari, come nel caso più celebre di Times Square a New York. L'impatto dei nuovi media sull'architettura non è una novità (da leggere sempre *Learning from Las Vegas* di Venturi, Scott-Brown, Izenour), ma lo è quando diventa il punto di partenza del progetto anziché il punto di arrivo.

GENERATIVA

L'architettura generativa o parametrica parte dal presupposto che l'architettura del passato era dinamicamente statica, quindi si dà come metodo l'uso del "movimento" per generare dinamicamente l'architettura.

Greg Lynn che è il pioniere della *Transarchitettura* descrive il processo: "Per dare il via alla trasformazione e alla mutazione, vengono esercitate delle pressioni esterne su questi prototipi regolati dall'interno. Il risultato di questa interazione tra un'organizzazione generalizzata e flessibile e delle particolari costrizioni esterne è un procedimento di progettazione dai risultati indicibili che dà libero spazio alle attitudini improvvisative del design". La critica di formalismo che viene rivolta all'architettura generativa la considera nel prodotto finale, che forse è meno interessante del considerarla come metodo, come strumento di controllo e governo del progetto nel tempo. Questo non si andrebbe a sostituire alla variabile umana del progettista e degli abitanti, ma potrebbe fornire indicazioni utili lungo l'asse del tempo.



Greg Lynn, Peter Frankfurt, Alex McDowell, New City Concept, 2008

CONNETTIVA

“L'architettura connettiva provvede all'interconnettività fisica e mentale dei corpi e delle menti... È basata sulla nozione che esiste qualcosa come le menti interconnesse e che le loro connessioni siano sostenute da tecnologie che permettono loro di riunirsi in momenti specifici per raggiungere obiettivi specifici”.

Derrick De Kerckhove



Emotive House di Kas Oosterhuis, Rotterdam 2002

I progetti di Kas Oosterhuis esplorano l'idea di connettività tra spazio fisico e spazio virtuale. Al fine di aumentare l'interazione, nella fase di sperimentazione virtuale è necessario uno scambio di dati in tempo reale per favorire sistemi collaborativi. Nel processo di sviluppo dell'architettura i cittadini comunicano con gli architetti mediante hubs, riuscendo persino a comunicare con le loro stesse, considerate delle «estensioni sociali semi indipendenti dei corpi umani.

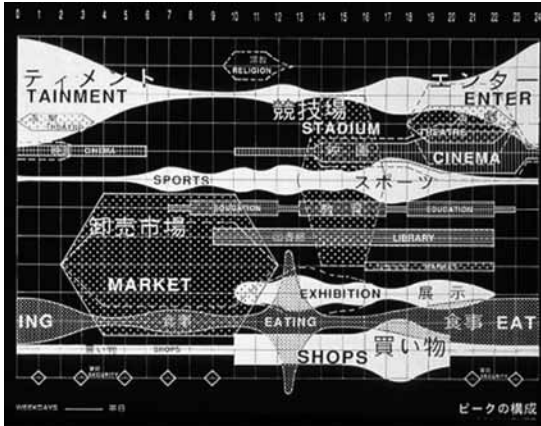
INTERMODALE

Ci sono città che terminano in un grande parcheggio che circonda un centro commerciale, altre che si diradano lungo stecche di residenze popolari, altre che si interrompono ai margini di un grande fiume... molte terminano in un capolinea. Una volta c'erano le mura, che si aprivano nelle porte, unici varchi per gli accessi e il pagamento dei relativi dazi. Le porte non stavano in una posizione casuale, ma erano nodi nevralgici di incrocio tra vie lunghissime che talvolta arrivavano da lontanissimo. Intorno alle porte si concretizzava una vita straordinaria, di scambi di merci, di informazioni, di racconti... di importanza vitale per entrambe le parti. Queste porte non

ALDO CIBIC E CIBIC&PARTNERS, PROGETTO MICROREALITIES, CASCINA
GOBBA, MILANO, 2004

È un esperimento sui possibili interventi progettuali nei nuovi margini urbani visti non esclusivamente dal centro. I servizi previsti da Microrealities sono: il car-pooling, il car sharing, il baby e dog sitting, il trucker club per ristorare i viaggiatori e un servizio di informazioni.





YOKOHAMA TERMINAL PROJECT: TEMPORAL USE CHART, OMA, 2002

Il progetto di OMA per il Terminal di Yokohama non lavora sui singoli edifici, ma sul connettivo tra di essi in una proposta di progetto continuo e senza forma, una “lava” programmaticamente organizzata. Tre livelli di attività pubbliche sono configurate in modo da consentire forme diverse di eventi con un quoziente minimo di strutture fisse. Considerando che il picco di frequentazione dell’area mercato avveniva la mattina presto, fu proposto un altro spettro di eventi per coprire le 24 ore: alcune parti sono usate come strade, parcheggi, con interventi minimi si creano spazi per teatri, cinema e ristoranti, inoltre le nuove tecnologie della comunicazione consentono un uso più libero dello spazio.



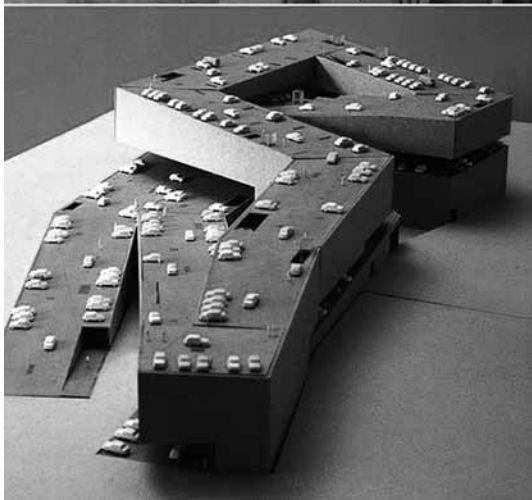
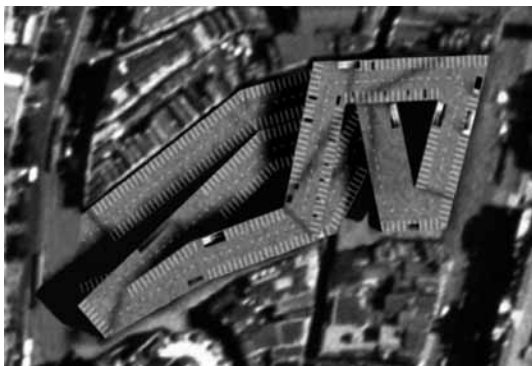


erano uscite di sicurezza dimenticate dalla metropoli, ma erano entrate vitali e imprescindibili.

CARARCHITECTURE

Definizione fornita da Zaha Hadid rispetto all'uso dell'auto come mezzo di trasporto prevalente che presuppone una percezione dell'architettura (e una sua concezione) esterna ad una velocità automobilistica anzichè pedonale. La differente velocità di un pedone, da un'automobile fa comprendere alcune forme affusolate o aerodinamiche usate da Hadid, ma anche lascia presupporre matrici compositive tra l'esterno e l'interno degli edifici.

All'interno del moto relativo tra il dentro e il fuori degli edifici porta di conseguenza a una deformazione dell'edificio distorto, ritmato, allungato in base all'affaccio del fronte stradale. Un edificio affacciato sull'autostrada risponde a presupposti diversi da un edificio antistante una piazza, ad uno



NL Architects, Parkhouse/Carstadt,
Amsterdam, 1995

È una proposta che affronta il rapporto tra automobile e città realizzando un edificio di circa un chilometro che ha sul tetto un piano inclinato e ripiegato su se stesso per parcheggiare le auto.

prospiciente a un parco o al mare.

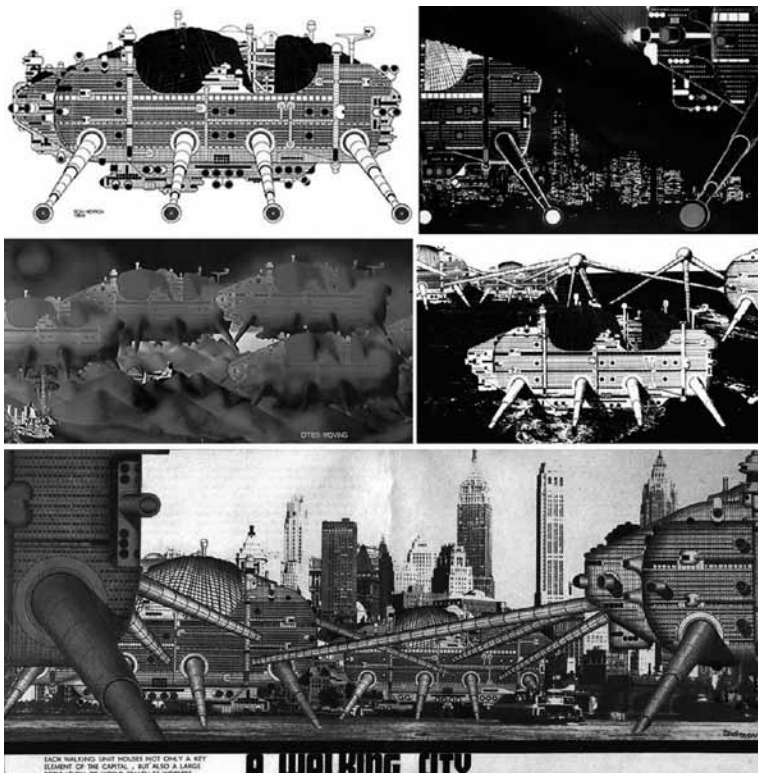
VISIONARIA

La visionarietà è fondamentale per progettare, come sguardo al futuro che è sempre lontano se si pensa alla durata media degli edifici che vengono costruiti. Talvolta risulta fondamentale esasperare la visione per aiutare il progetto a prevedere forme di vita diverse nel tempo. L'uomo volante è una utopia che inizia nel 1906 nelle pagine di *Popular Mechanics* e poi è sostanzialmente rimasta come "icona del futuro" per tutto il XX secolo. La ritroviamo nella Città Nuova di Sant'Elia in cui la città si concretizza solo in quei nodi dove le infrastrutture del trasporto e dell'informazione si intersecano. Alcune delle utopie del XX secolo le portiamo ancora con



SKYCAR CITY, MVRDV, GRACE LA, UNIVERSITY OF WISCONSIN_MILWAUKEE, 2006

Esiste un lavoro teorico di Winy Maas di MVRDV e di Grace La della University of Wisconsin_Milwaukee svolto con 12 studenti dal titolo Skycar city. In questo lavoro si ipotizza un futuro in cui le auto volano e da questo cambio nel mondo dei trasporti viene prefigurata una nuova città che muta nelle sue sezioni, nei suoi impianti più cardinali. Verificato in 2 scenari (reale a Tianjin in Cina e uno puramente teorico). Skycar city è popolata da 5 milioni di abitanti e sale fino a 800 metri di altezza, in essa persone, merci e veicoli sfruttano le 4 dimensioni a seconda delle distanze che devono coprire.



PLUG-IN-CITY, PETER COOK, 1964

Plug-in-City (città connessa) è una mega struttura senza edifici, giusto una massicciata in cui le abitazioni sono a forma di celle o componenti standardizzati.

THE WALKING CITY, RON HERRON, 1964

La città a piedi è costituita da edifici intelligenti o robot in formato gigante che potrebbero vagare per la città. Il cittadino è quindi un nomade non totalmente differente dall'attuale automobile.

INSTANT CITY, ARCHIGRAM, 1964

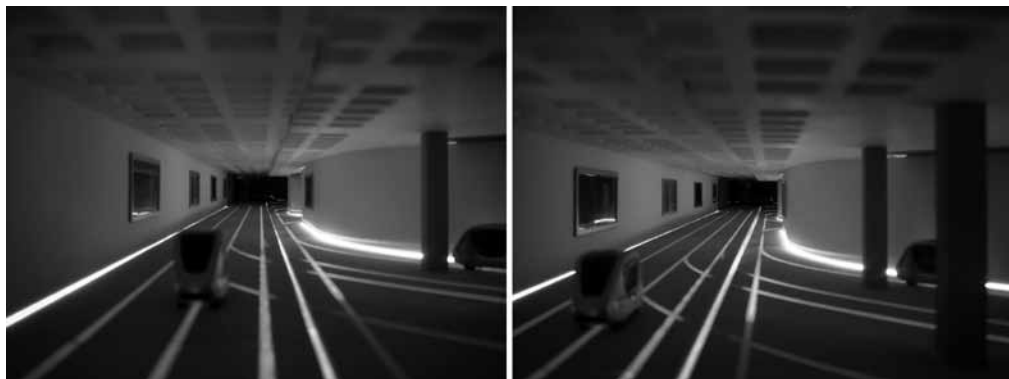
Instant City (città istantanea) è una fiera della tecnologia mobile che si sviluppa nei quartieri degradati, nella squallida città volante (come un palloncino) con strutture provvisorie. L'effetto è una deliberata sovra stimolazione per produrre una cultura di massa.



SENS

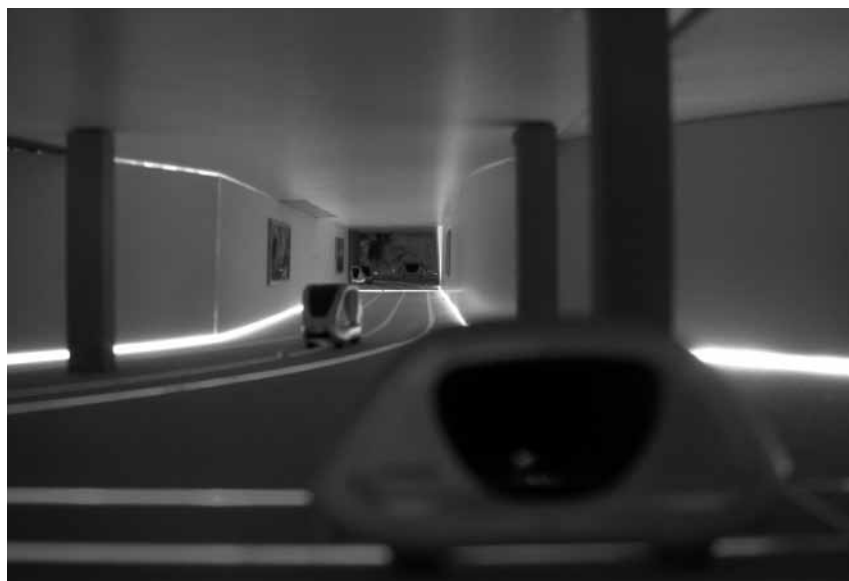
SQUINT OPERA – FLOODED LONDON, 2008

È una serie di immagini 3D che esplorano la vita nel futuro di una Londra sommersa. L'immaginario di Squint Opera non è catastrofista, anzi tende a mostrare come gli uomini si potrebbero adattare comunque a una città completamente stravolta.



MASDAR CITY, FOSTER AND PARTNERS, IN COSTRUZIONE, EMIRATI UNITI

È una città in costruzione nel deserto intorno ad Abu Dhabi, che cercherà esclusivamente sull'energia solare, senza produrre rifiuti e a emissioni zero. Il progetto a concretizzare una utopia spazio-temporale soprattutto sul progetto della mobilità: le auto normali non potranno circolare e verranno sostituite da 2.500 navette per 150.000 al giorno.



6

RICERCA PROGETTUALE

PROGETTO BURDARCHITECTURE (CON E123), BANGKOK, TAILANDIA

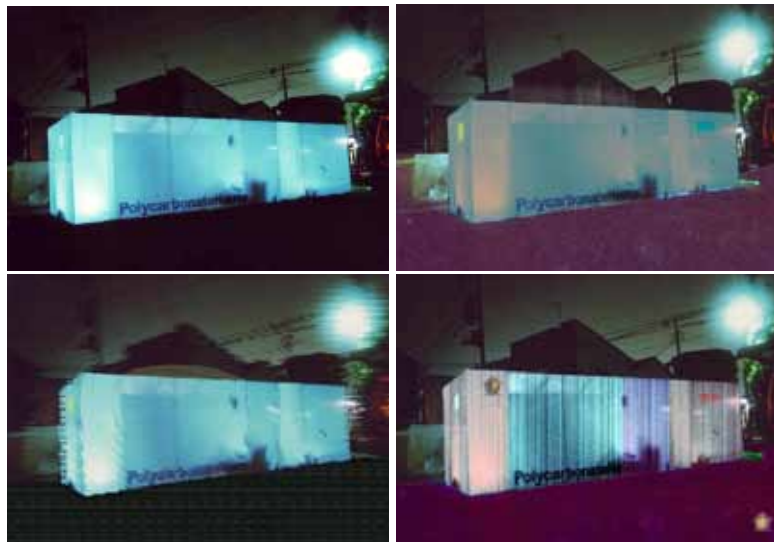
L'installazione lavorava sulle ombre come proiezioni temporali in grado di riprodurre gli spazi e la loro dimensione affettiva.





PROGETTO BRACIERI URBANI (CON E123), PIAZZA DEI MERCANTI, MILANO

L'installazione lavorava sui sensi e sulla dimensione relazionale del tempo nei luoghi pubblici della città.



PC_HOUSE (CON BRIGATA TOGNAZZI), MUKOJIMA, TOKYO

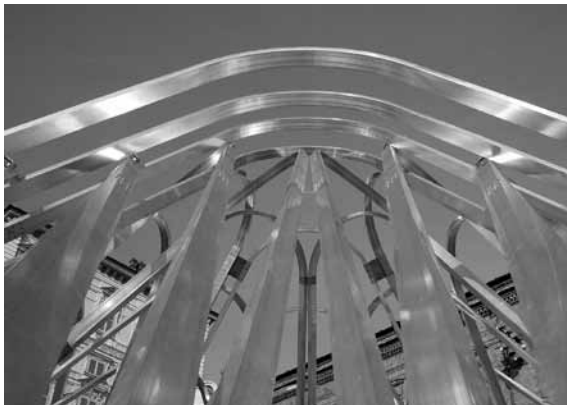
È il progetto di una casa mobile che occupa lo spazio di un parcheggio per due persone e servita – per luce e acqua - dalla casa che la ospita. La PC-house, completamente realizzata in policarbonato alveolare, ha un sistema di montaggio in grado di essere montata, smontata e staccata per almeno venti volte.

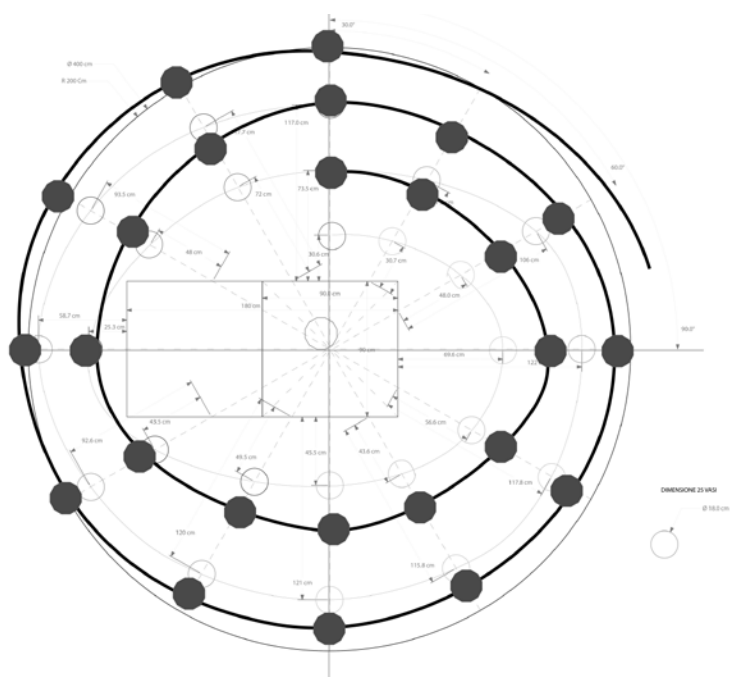




DUMIA (CON BRIGATA TOGNAZZI), PIAZZETTA REALE, TORINO

Il progetto consisteva in un luogo interreligioso che usava il tempo e i sensi come piano di condivisione possibile tra le differenti fedi.





CRONOS E KAIROS: ARCH_TEMP OPEN 24 HOURS; ANNA BARBARA, PADIGLIONE ITALIA, 12 BIENNALE DI VENEZIA, CURATORE LUCA MOLINARI, 2010

Il progetto kronos e kairos: arch_temp open 24 hours è stato un esercizio sul grattacielo Pirelli in una ipotetica giornata del 2050 come se fosse diventato un nodo di intermodalità temporale tra la città e la stazione ferroviaria.

Analizzando i dati statistici relativi alla città di Milano nel 2010 si rilevano delle ingiustificate deformazioni temporali nella vita ordinaria che comprimono fino al collasso alcune attività dentro alcune fasce orarie molto strette e lasciano completamente vacanti lunghi periodi rispondendo a presupposti prestazionali profondamente mutati e inadeguati al futuro che si sta configurando.

L'architettura 24hours open inizierà nei prossimi anni dalle attività che oggi già vivono su questo arco di tempo e di servizio: ospedali, sicurezza, farmacie, banche, tabacchi... - non esistono luoghi sacri aperti 24 ore - e nel corso dei tempi proseguirà ospitando quelle attività che oggi hanno un ingiustificato orario di chiusura: la cultura, la formazione, lo sport, il cibo...

Le funzioni che verranno ospitate si distribuiranno su una fascia oraria di 24 ore e non solo delle 8 ore lavorative degli attuali uffici ospitanti.

Il progetto presentato alla Biennale di Architettura di Venezia ha sviluppato dei prototipi in vetro realizzati a Murano dalle vetrerie Venini.

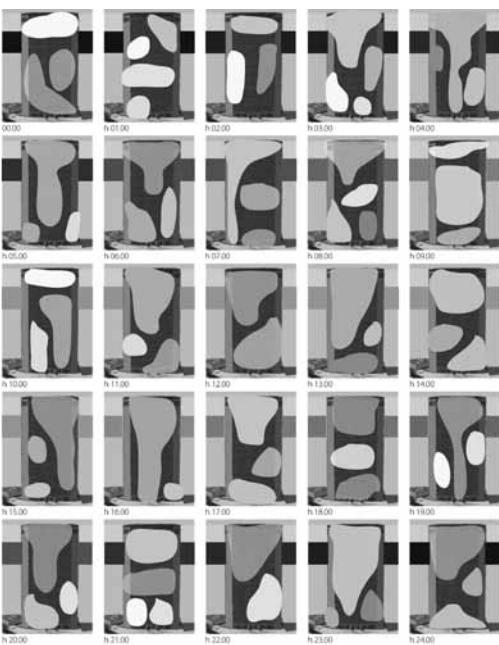
legenda

A: Formazione: permanente e continua

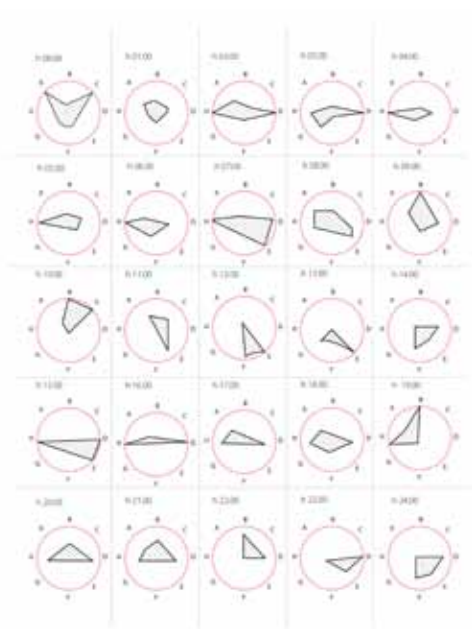
B: Cura: bambini, anziani, pet, piante

C: Sacro: crematorio

D: Commercio: distributori e recharge di energia, soldi, cibo, musica, informazioni, merci...



Legenda
 A: Formazione: permanente e continua
 B: Cure bambini, anziani, pet, piante
 C: Sacro: crematorio
 D: Commercio: distributori e recharge di energia, soldi, cibo, musica, informazioni, merci...
 E: Intrattenimento: sport, cultura, musica
 F: Benessere: medico, igienico, psichico, estetico
 G: Ospitalità: residenze a ore
 H: Sicurezza: controllo e custodia



Legenda
 A: Formazione: permanente e continua
 B: Cure bambini, anziani, pet, piante
 C: Sacro: crematorio
 D: Commercio: distributori e recharge di energia, soldi, cibo, musica, informazioni, merci...
 E: Intrattenimento: sport, cultura, musica
 F: Benessere: medico, igienico, psichico, estetico
 G: Ospitalità: residenze a ore
 H: Sicurezza: controllo e custodia

- E: Intrattenimento: sport, cultura, musica
- F: Benessere: medico, igienico, psichico, estetico
- G: Ospitalità: residenze a ore
- H: Sicurezza: controllo e custodia

Igiene: 50.000 persone usufruiscono di docce pubbliche
 Biblioteche rionali: 71.561 presenze
 Planetario: 104918 visitatori
 Cinema: 5mil biglietti
 Centri sportivi: 1.572.532 persone
 Palestre: 614.000 persone
 Pasti a domicilio: 289.000
 Attività per anziani e socioricreative 18.439 iscritti
 Voci spesa: casa, cibo, trasporti, sanità
 Aumento vendite via internet e distributori
 1 campeggio e 2 ostelli

Fonti statistiche: Comune di Milano, CCIAA, Agenzia delle entrate, SIAE, Anagrafe Scolastica, MIUR, Ministero Pubblica Istruzione, PRO di Milano.

BIBLIOGRAFIA

- Agostino, *Le Confessioni*, Rizzoli, Milano, 1980
- Augé M., *Che fine ha fatto il futuro?*, Elèuthera, 2009
- Augé M., *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Eleuthera, 1993
- Barbara A., *Storie di architettura attraverso i sensi*, Postmedia Books, Milano, 2011
- Bassanini G., *Per amore della città. Donne, partecipazione, progetto*. Franco Angeli, Milano, 2008
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2002
- Benjamin W., *i "passaggi" di Parigi*, vol. IX, Einaudi, Torino, 2000
- Birnbaum D., *Cronologia*, postmedia books, Milano, 2007
- Bonfiglioli S., *L'architettura del tempo*, Liguori editore, Napoli 1990
- Braghieri G., *Architettura senza tempo*, Palermo, 2000
- Braudel F., *Scritti sulla storia*, Mondadori, Milano, 1980
- Braudel F., *I tempi della storia*, Dedalo, Bari, 1986
- Butlin R.A., *Historical Geography: Through The Gates of Space and Time*, London 1993
- Casiroli F., *Khronopolis*, Idea Books, Viareggio, 2008
- Carta M., *Next City: culture city*, Meltemi, Roma, 2004
- Certeau M. de, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2005
- Choay F., *Espacements. Figure di spazi urbani nel tempo*, Skira, Milano, 2003
- Cipolla C.M., *Le macchine del tempo*, Il Mulino, Bologna, 1996
- Comi U.C., *Spazio tempo e città*, Maggiori editore
- Deleuze G., *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1989
- Deleuze G., *La piega. Leibniz e il Barocco*, Einaudi, Torino, 1990
- Derrida J., *La scrittura e la differenza*, Einaudi, 1990
- Faré I., *Il discorso dei luoghi: genesi e avventure dell'ordine moderno*, Liguori, Napoli, 1992
- Fiorani E., *Panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano, 2009
- Flink J.J., *The automobile age*, Cambridge Mass., 2000
- Garofalo F., *Learning from cities*, postmedia books, Milano, 2008
- Gausa M., *Espacio Tiempo Información*, Actar, Barcelona, 2010
- Giedion S., *Breviario di architettura*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008

- Giedion S., *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, Cambridge/Mass, 1967
- Gwiazdzinski L., *La Ville 24 heures sur 24*, editions de l'aube datar, 2003
- Harvey D., *Between Space and Time: reflections of geographical imagination*, Berkeley, 2000
- Heidegger M., *Il concetto di tempo*, Adelphi, Milano, 1998
- Heidegger M., *Essere e tempo*, UTET, Torino, 1986
- Holford-Strevens L., *Storia del tempo*, Codice ed., 2007
- Holl S., *Urbanisms, Lavorare con il dubbio*, Libria 2010
- Howes D., *The Empire of senses*, Berg, 2005
- Jacobs J., *The death and life of Great American Cities*, ed. Comunità, Torino, 2000
- Jacok M., *Paesaggio e Tempo*, Meltemi ed., Roma, 2009
- Jung C.G., *La sincronicità*, Bollati Boringhieri, Torino, 1980
- Kern S., *Il tempo e lo spazio: la percezione del mondo tra Otto e Novecento*, il Mulino, Bologna, 2007
- Le Goff J., *La cività dell'Occidente Medievale*, Einaudi, Torino, 1981
- Leupen B., Heijne R., Van Zwol J., *Time-Based architecture*, 010 Publishers, 2005, Rotterdam
- Levine R., *A geography of Time: the temporal misadventures of a social psychologist or How every culture keeps Time just a little bit differently*, New York 1997
- Lynch K., *Il tempo dello spazio*, Il Saggiatore, Milano, 1977
- Lynch K., *L'immagine della città*, Marsilio, Padova, 1964
- Lynch K., *View from the road*, M.I.T., 1964
- Mau B., *Cinematic Migration*, Phaidon; London, 2000
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano, 2003
- MVRDV/UWM, *Skycar City. A pre-emptive History*, Actar, 2007
- Norberg-Schulz C., *Genius Loci: paesaggio, ambiente, architetturai*, Electa, Milano, 1979
- Pinto R., Sgarbi G., *Time at work*, Postmedia books, Milano, 2007
- Platone, *Timeo*, dialogo 37, Bompiani, Milano, 2000
- Rossi A., *Autobiografia Scientifica*, Pratiche, Parma, 1990
- Rossi A., *L'architettura della città*, Marsilio, Padova, 1966
- Rykwert J., *La seduzione del luogo. Storia e futuro della città*, Einaudi,

Torino, 2003

Schlogel K., *Leggere il tempo nello spazio*, Bruno Mondadori, Milano, 2010

Sebald W.G., *Austerlitz*, Adelphi, Milano, 2002

Secchi B., *La città del XX secolo*, Laterza, Bari, 2005

Touraine A., *La società postindustriale*, Il Mulino, Bologna, 1970

Virilio P., *La bomba informatica*, Cortina, Milano, 2000

Virilio P., *Polar Inertia*, Sage, Londra, 2000

Zajczyk F., *Tempi di vita e orari della città. La ricerca sociale e il governo urbano*, Franco Angeli, Milano, 2000

Zardini M. (a cura di), *Sense of the city. An alternte approach to Urbanism*, Lars Canadian Center for Architecture and Muller Publishers, Montreal, 2005

Zedda R., *Tempi della città. Metodi per l'analisi urbana. Principi e pratiche dell'urbanistica temporale*, Franco Angeli, 2010



SITOGRAFIA

Ymag.it

www.spacesyntax.com

www.visualcomplexity.com

www.openhouse-int.com/tba.htm

Archdaily

archibase

archiblog

archinform

archiplanet

archiseek

architectenweb

architectmagazine

architectural records

architecturelab

architecturephoto

Architectureweek

architekturclips.de

archityperreview

architypes

archiweb

archmaaik

arcspace

bdonlinede

zaindezonalalin

skygreatbuildings

livingbox

Mimoamy

archnnoticias

arquitectura

openarchitecture

networkspaceout

architect's newspaperworld

architecture communityworl-archi-
tectworldarchitecturenews



TESI CONSULATE

Le seguenti tesi sono state svolte all'interno del Laboratorio di Progettazione architettonica e urbana del terzo anno, della facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, polo Piacenza, dal 2008 al 2011, tenuto da Anna Barbara, Michele Calzavara e Luca Ponceolini.

Le tesi qui sotto riportate hanno specificatamente il tema del rapporto tra tempo-architettura-città come nucleo di indagine teorica e progettuale.

Alcune di queste tesi hanno riferimenti espliciti dentro il libro, altre sono comunque un contributo fondamentale alla ricerca.

Negrini C., Luce dinamica e temporale. Poetica della luce in Jean Nouvel

Marina V., Situazioni: tecniche di indagine dei percorsi all'interno del tessuto urbano di una città

Campolonghi C., Analisi temporale della realtà abitativa del cohousing e progettazione di un layout

Garbelli S., Architettura 4d: "form follows algorithm"

Reggi A. Architettura srotolata

Cialona M., Architettura sonora

Rancati P., La dimensione digitale dell'involucro architettonico

Lanzarini A., Architettura fisiologica

Muchetti E., Autocostruzione e tempo

Sverzellati M., Tempo stagionale, tempo degli effetti ecologici, tempo degli usi sociali

Speroni D., Infrastrutture della mobilità e tempi della città: il caso di Via Negri – Piacenza

Molinelli S., I tempi e gli spazi dei mercati coperti

Bernazzani R., Gli studenti abita(va) no così

Maggi S., Progetto di un parco: le forme e i colori del tempo

Cerati S., L'Automobile, il Tempo e la Percezione

Gnocchi M., Frusca M., Time-based Architecture

Cagnolati E., Architetto e fotografia

Losi C., Il tempo vegetale, un giardino lineare

Masseroni S., Leggere la città. Analisi spazio-temporale dei paesaggi invisibili

Fornari M., Dal ritmo alla linea passo dopo passo

Fellegara A., Architettura in Tempo d'Emergenza

Calvi S., Moda e architettura

Bassi I., L'abitazione: tempi della quotidianità e tempi della vita

Ganassali E., La capsula-tempo minimo spazio e tempo private

Perfetti S., Officina d'Arte , Berlino

Tei S., 24hours Library

Zanelli I., Rappresentare il tempo: rapporti tra spazio e tempo nell'architettura del fumetto in Occidente

Conti C., Esercizi temporali in uno spazio museale

Freschi F., Il tempo in Nucleocity. La città Post-automobilistica

Zentilini I., L'approccio di genere nella progettazione architettonica temporale

Giamminola L., Progetto di un museo a Berlino aperto 24h

Laghi A., IPER-A.T. magazine - progetto editoriale per l'architettura temporale

Romanini M., Città-palazzo e palazzo-città. ipotesi per un possibile modello di sviluppo urbano



RINGRAZIAMENTI

Questo libro sarebbe stato impossibile senza che una comunità scientifica guidata da Sandra Bonfiglioli e composta da Roberto Zedda, Stefano Stabilini, Gian Piero Calza, Marco Albinì, Alberico Belgioioso, Marco Mareggi, Paola Di Carlo, Gisella Bassanini, Lorenza Perelli, Ricciarda Belgioioso, Alain Guez e tanti altri, non avessero aperto questo straordinario filone di ricerca a cui mi sono appassionata. A loro va la mia riconoscenza e la mia attenzione. Un ringraziamento speciale va a Renzo Marchesi e a Piercarlo Palermo che mi hanno sostenuto sin dall'inizio e a Guya Bertelli che continua a promuovere i miei studi sul tempo.

Un ringraziamento forte è per Michele Calzavara e Luca Poncellini, che durante questi anni hanno studiato e condiviso con me i temi e la passione per il tempo l'architettura. Con me hanno sostenuto il laboratorio delle tesi che è stato un luogo di riflessione intenso, ma anche molto faticoso. Senza di loro questo libro sarebbe stato impossibile da concepire e scrivere.

Con loro ringrazio anche gli studenti che hanno partecipato ai nostri corsi e laboratori con apertura e fiducia anche quando i percorsi erano troppo acrobatici e sperimentali.

Vorrei ringraziare viapiranesi, Luca Molinari, Simona Galateo, Ludovica Brigalli, Davide Gamba, Luca Giamminola, Alessia Mendichi, Tse Hun, Lene Utbjoe, Raphael Monzini che mi hanno aiutato con perizia e pazienza nella lunga redazione di questo libro e soprattutto grazie a Milena Sacchi che legge e rilegge i miei testi con gli occhi belli, esperti e amichevoli.

Grazie a NABA, ad Alessandro Guerriero e a molti amici che lavorano lì. Grazie a Gianni Romano che è un editore colto e generoso, che ha creduto in questo libro e nei miei periodici smarrimenti.

Grazie a Marco e a Francesco per quel tempo amico che mi regalano puntualmente quando arrivo allo stremo.

Grazie a mia madre, a mio padre, per il tempo di cura e di amore con cui mi nutrono ogni giorno.

Grazie a Rocco ed Enrico, ma soprattutto grazie a mia figlia Margherita e alle mie signore, donne della "doppia, tripla, multipla presenza", a tutte quelle della mia famiglia, a Ida Farè, Silvia Piardi, Nicoletta Morozzi, Susan Yelavich, Stefania Vaccari, Nicole Janigro... alle amiche che mi sopportano nei tempi frenetici, e a tutte le donne che incontro ogni giorno che a loro modo sono sempre, tutte, straordinarie progettiste di temporalità.

Finito di stampare nel mese di aprile 2012
presso Nuova Litoeffe, Piacenza
tutti i diritti riservati | all rights reserved
È vietata la riproduzione non autorizzata
con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

Postmedia Srl
Milano

www.postmediabooks.it