



a cura di  
Silvia Bianchi



# abitare come

riflessioni e progetti



LetteraVentidue





**Comitato scientifico**

Edoardo Dotto  
Nicola Flora  
Antonella Greco  
Bruno Messina  
Stefano Munarin  
Giorgio Peghin

I volumi pubblicati in questa collana vengono sottoposti a procedura di peer-review

**ISBN 978-88-6242-384-7**

Prima edizione Settembre 2019

© LetteraVentidue Edizioni

© Testi e immagini: rispettivi autori

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura. Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyrights delle illustrazioni saremo lieti di correggerlo nella prossima ristampa.

Progetto grafico: Silvia Bianchi con  
Chiara Colombo e Roberta Reguzzoni

**LetteraVentidue Edizioni Srl**

Via L. Spagna 50 P  
96100 Siracusa, Italy

a cura di  
Silvia Bianchi

# abitare come

riflessioni e progetti

# indice

- 6 **abitare come**  
**lo spazio del racconto**  
di Pierluigi Salvadeo
- 14 **questioni di abitare contemporaneo**  
**uno sguardo sociologico**  
di Stefania Cerea
- 20 **luoghi di rappresentazione**  
**tra architettura e contesto**  
di Andrea Rolando
- 28 **il racconto**  
di Silvia Bianchi
- 36-37 **home sharing. abitare con un click**  
di Irene Lucca, Marta Nosenzo, Erica Pagetti
- 38-39 **feeling nature. la natura dell'abitare**  
di Chiara Gargan, Giulia Germagnoli, Roberta Tricarico
- 40-41 **emotional experience. man-specific architecture**  
di Alice Boccardo, Erica Mangiacotti, Stefano Premoli
- 42-43 **rifondare valsadeo. un'ode alla disobbedienza**  
di Claudia Piras, Marica Torresani, Federico Velludo
- 46-47 **a misura di io. stop city: umanesimo contemporaneo**  
di Clementina Chiarini, Francesca Pasta
- 48-49 **stra/abitare. la casa che evolve**  
di Beatrice Baracca, Luca Cristiani, Lorenzo Greco
- 50-51 **switching pattern. the social home revolution**  
di Cristina Belfanti, Eleonora Catozzi
- 53-53 **land ma(r)ker. una storia contemporanea**  
di Francesca Petrò, Gian Marco Ruocco, Arianna Travaglini
- 56-57 **nomad's ID living. progetto sull'abitare contemporaneo**  
di Margherita Canevari, Chiara Magli
- 58-59 **motihome. abitare in movimento**  
di Federica Amato, Maddalena Beretta, Margherita Manzo

- 60-61 **no-stop object. objects' landscape**  
di Simone Broglio, Riccardo Frigerio, Marco Paludo
- 62-63 **fast home. abitare sarà un gioco da ragazzi**  
di Matteo Lazzari, Michela Trentin
- 66-67 **cityhouse. stare da soli a casa con gli altri**  
di Stefano Pavia, Francesca Rossi
- 68-69 **doppia agorà. insieme per non sentirsi soli**  
di Michela Gallizioli, Cinthya Marca
- 72-73 **sinapsi. il senso dell'abitare**  
di Silvia Bianchi, Chiara Colombo, Roberta Reguzzoni
- 74-75 **doppleganger. therapy**  
di Lorenzo Brignoli, Daniele Ricciardi
- 76-77 **the network city. smart system, smart citizens**  
di Valentina Cortesi, Serena di Mino, Giulia Siano
- 78-79 **I need (s)pace. insieme alla giusta distanza**  
di Martina Dozio, Valentina Mariani
- 82-83 **abitare diagrammatico. lo spazio eterotopico**  
di Antonia Bertolino, Alessandra Gasperoni
- 84-85 **no-stop living. un nuovo modo di abitare**  
di Claudia Contini, Lisa Crosera, Martina Manca
- 86-87 **no-stop interior. organismi urbani multifunzionali**  
di Alessandro Crespi, Monica Galeotti
- 90-91 **live in a billboard. comunicare l'abitare**  
di Lorenzo Benna, Andrea Riva, Davide Zanoni
- 92-93 **pangea. abitare contemporaneo**  
di Gianluca Bonardi, Matteo Vincenti
- 94-95 **upside down. utopia**  
di Camilla Gazzotti, Marta Traversa

# abitare come

## lo spazio del racconto

### **Questo libro**

Questo è un libro di architettura, ed è anche un libro partecipato.

È di architettura nel senso che parla di progettazione, di come le persone abitano lo spazio, e in fondo, anche di come potrebbero essere le nostre città. È partecipato nel senso che raccoglie le riflessioni svolte congiuntamente da un folto gruppo di studenti della *Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni del Politecnico di Milano*, che per un certo periodo ha lavorato insieme ad un piccolo gruppo di professori della stessa Scuola.

Siamo partiti insieme ed ora, con questo libro, stiamo arrivando insieme.

6

### **I progetti**

Nei progetti esposti prevale la narrazione, ma non nel senso che nel libro raccontiamo l'architettura, semmai nel senso che per noi l'architettura è racconto. È un racconto complesso che si esprime in parole e disegni, ed è del tutto indifferente *leggere un testo o guardare un disegno*, tanto è che, passando in rassegna i progetti, spesso ci si può trovare, all'inverso, a leggere un disegno o a guardare un testo, così come faceva Gio Ponti quando spediva, ad amici e clienti, le sue indimenticabili lettere disegnate<sup>1</sup>. Nei progetti esposti si mescolano la descrizione delle azioni quotidiane realmente svolte da ognuno di noi, con il disegno degli spazi dove queste stesse azioni avvengono o vorremmo che avvenissero. Sono riflessioni che partono dalla constatazione che insieme alle nostre società e alle nostre vite è cambiato il nostro concetto di abitare. È cambiata la quotidianità delle nostre azioni, investite oggi da un continuo processo creativo di ripensamento dello spazio in cui esse avvengono, spazio che non si ferma più soltanto all'abitazione, ma che emigra verso altri luoghi, interni o esterni, aperti o chiusi, pubblici o privati, reali o virtuali.

Gli elaborati esposti evidenziano percorsi di ricerca ampi e complessi e in essi nuove connessioni di significato tracciano spesso soluzioni parziali di grande forza, contraddistinte da acute connessioni deboli. Più delle risposte sembrano essere importanti le domande, più dei risultati i processi, e gli spazi immaginati si prestano più ad essere guardati come proposte sperimentali e laboratori di creatività, che non come asserzioni conclusive. Così, abbiamo voluto anteporre il progetto all'analisi, il supposto al presupposto, l'azione alla teoria. Mai! Ci fermiamo ad applicare nozioni date, mai! Intendiamo il progetto come semplice esercizio. Non sapevamo esattamente dove saremmo arrivati in questo modo, ma sapevamo la strada che volevamo percorrere.

Dunque, ci piaceva più l'idea di affrontare un percorso, che non quella di perseguire un risultato finito, ed eravamo certi che le risposte non potevano che essere aperte e prive di perimetro, se non addirittura coincidenti con il percorso stesso. A cose fatte, riguardando i risultati ottenuti, dietro alle soluzioni abitative proposte, l'ampiezza delle questioni toccate fa talvolta scorgere più ampi accenni a diverse visioni di città.

## **Il contesto**

E poi c'era il problema del contesto, che in qualche modo si sarebbe dovuto adeguare alla vocazione mutevole e non assertiva dei progetti. Al di là dei vari proclami sulla natura dei "non luoghi", o del fantomatico slogan "fuck the context" di Rem Koolhaas, o della ormai consolidata "location", terminologia d'uso comune che si sostituisce alla vecchia idea di luogo, oggi sembra davvero che si possa affermare la non fissità del contesto. È il progetto a stabilire le nuove regole del contesto, ma ancora di più sono le condizioni d'uso a determinare il carattere dello spazio. In un certo senso il progetto diventa contesto di se stesso e gli spazi che ne derivano, anche se spesso non sono classificabili secondo categorie note, appartengono di fatto alla complessità.

Dunque, i nostri progetti non hanno fissato a priori un contesto nel quale inserirsi, proponendo da subito un'inversione di direzione che ha trasformato la sequenza *contesto* -> *progetto* nella sequenza *progetto* -> *contesto*. Un cambio di direzione che ha posto davanti allo specchio il buon vecchio *genius loci* invertendone il capo e la coda, e concedendo anche al progetto di architettura un suo *genius* in grado di produrre un proprio contesto. Così, per noi il contesto è arrivato dopo, e anziché partire da un luogo siamo partiti da un *sogno*, esattamente quello che ognuno di noi ha dell'abitare. Chiunque di noi pensa a come vorrebbe abitare, a quali azioni vorrebbe fare, a cosa vorrebbe essere, con chi vorrebbe avere relazioni e scambi, e di conseguenza a quali dovrebbero essere gli spazi ideali per assecondare i propri sogni.

## **Alcuni riferimenti**

Il cosiddetto *Parco della via Appia Antica a Roma* si insedia sulle tracce della città romana svelandone soltanto alcune parti attraverso un minuzioso lavoro di sottrazione selettiva di quanto è sembrato in quel momento superfluo alla rideterminazione del luogo. È l'architetto Luigi Canina che realizza tra il 1851 e il 1855 il progetto di risistemazione, di ripulitura e di selezione dei monumenti, trasformando da questo momento in poi la via Appia in una vera e propria passeggiata archeologica. Ecco allora che le tracce dell'antica strada e i resti più o meno ricostruiti dei monumenti, delle chiese e delle catacombe, diventano gli elementi architettonici in grado di attribuire un NUOVO SIGNIFICATO ALLO SPAZIO. Assolutamente un altro senso rispetto a quello originario e a quello che si è andato consolidando nel corso dei secoli. L'idea di parco che si sovrappone a quella di strada.

L'*Unità di Abitazione* di Le Corbusier è CONTESTO DI SE STESSA descrivendo una città diversa da quella storica dove era realmente inserita. La *cellula abitativa* dell'edificio è insieme elemento di verifica e di costruzione di una nuova città alla quale viene completamente a mancare il tessuto connettivo e la morfologia della città precedente.

Alison e Peter Smithson cercano di superare la separazione tra città esistente e città futura inseguendo una maggiore integrazione tra individui ed edifici. È il superamento del semplice funzionalismo, per un'architettura maggiormente capace di entrare in relazione con la complessità dei centri urbani. In quest'ottica vanno lette le *Streets in the Sky*, le cosiddette strade nel cielo, intese come percorsi in quota, il cui obiettivo è quello di separare il traffico veicolare



rispetto alla circolazione pedonale. È con questo sistema, col quale i pedoni potevano sentirsi maggiormente protetti e a loro agio, che i due architetti cercano di ricreare il senso di comunità all'interno dei loro complessi abitativi. Ma anche in questo caso, così come in fondo nell'Unità di Le Corbusier, L'ARCHITETTURA SI SEPARAVA SEMPRE PIÙ DALLA CITTÀ SOSTITUENDOSI AD ESSA IN TUTTO E PER TUTTO E RICOSTITUENDO UN PROPRIO AUTONOMO CONTESTO.

Aldo Rossi, proclamando in architettura il PRIMATO DEL RAPPORTO TRA REALTÀ E IMMAGINAZIONE disegna la *Città Analoga*, che mette insieme passato e presente, memoria e proiezioni future. In una successiva edizione di *L'architettura della città*, Rossi, per spiegare la *Città Analoga*, introduce l'immagine del quadro del Canaletto, *Capriccio con la Basilica di Vicenza, il progetto di Palladio per il ponte di Rialto a Venezia* e una vista di Palazzo Chiericati di Vicenza. "I tre monumenti palladiani, di cui uno è progetto, costituiscono così una Venezia analoga la cui formazione è compiuta con elementi certi e legati alla storia dell'architettura come della città. La trasposizione geografica dei monumenti attorno al progetto costituisce una città che conosciamo, pur costituendosi come luogo di puri valori architettonici"<sup>3</sup>.

Anche per Robert Venturi il CONTESTO È UNA NOZIONE MUTEVOLE E SOGGETTA ALLE CONDIZIONI POSTE DALL'ARCHITETTURA. Con *Learning from Las Vegas* Robert Venturi propone una città dove il valore simbolico si sostituisce alla sostanza materiale dell'architettura. Egli sostituisce il significato simbolico dell'immagine all'idea di processo o di forma. Addirittura gli *elementi simbolici* o di *rappresentazione* possono entrare in contraddizione con la forma stessa del manufatto in cui essi sono contenuti, con la struttura e con il programma funzionale. L'architettura è per Venturi un involucro con sopra dei simboli e delle decorazioni<sup>4</sup>. È come una sorta di astrazione, che predomina e che viene a questo punto considerata la realtà fondamentale dell'oggetto, ma è proprio da questa nuova realtà che è possibile governare le trasformazioni dell'ambiente.

Tra la fine del vecchio millennio e il primo scorcio di quello attuale vengono coniate le DEFINIZIONI PIÙ DISPARATE DI CITTÀ, le quali non si riferiscono tanto alla loro morfologia, alla loro posizione nel territorio, o al loro carattere simbolico, quanto alle facoltà di impiego della città stessa da parte degli abitanti del mondo, alla stregua di un servizio o di una piattaforma complessa. Ecco allora, solo per citarne alcuni, tra i primi, William J. Mitchell, descrive *La città dei bits*<sup>5</sup>, intesa come la somma di edifici e ambienti digitali disseminati nel territorio, senza apparenti frontiere, collegati da *superhighways* dell'informazione, con una prevalenza dei *bits* e del software sulla materializzazione fisica delle forme. Pochi anni dopo, Rem Koolhaas conia il termine *Città Generica*<sup>6</sup>, che a suo dire è una città senza uno stile, senza un'urbanizzazione, senza un progetto. In definitiva, una città che nasce e vive soltanto su quello che la condizione politica, economica e d'uso impone. Il *Junk Space*<sup>7</sup> non è altro che questo: una proliferazione di forme e di cose senza un progetto specifico se non quello delle ragioni economiche e d'uso dello spazio. E ancora per continuare la lista, ecco la *Città Merceologica*<sup>8</sup> di cui parla Andrea Branzi, la *Las Vegas* degli anni Cinquanta e di oggi, l'area di *Ginza* a Tokyo, la *Rodeo Drive* a Beverly Hills, le aree del *waterfront* di Shanghai, ecc. Tutti luoghi dove l'unico scenario realistico

è quello della mercificazione di ogni cosa, dall'architettura alla natura, dalle persone alle cose. Sembra che l'immaginario che queste città suscitano in ognuno di noi preceda di molto i contesti fisici di cui sono realmente fatte. Un fenomeno che sembra ancora più evidente se pensiamo che l'esistenza delle persone è ormai fatta in buona parte di reti e di nodi in un mondo in cui i confini tendono a sparire e l'individuo non *conosce* gli spazi ma li *ricosce*. Milioni di persone si spostano di conseguenza da un lato all'altro della Terra, costituendo nuovi insediamenti multi-raziali, nuovi tipi di identità urbane e dando seguito a differenti modalità abitative.

### **Come abitiamo**

Credo che si possa ormai affermare con ragionevole certezza, che oggi la maggior parte delle persone, quantomeno in Occidente, ha ormai accolto l'idea di essere nel centro di una rivoluzione del loro modo di abitare il mondo. È una rivoluzione politica e sociale, ma sicuramente è anche una rivoluzione tecnologica, e non vi è dubbio che quest'ultima si porti dietro un altro sovvertimento, che si potrebbe definire di tipo comportamentale e più legato alla sfera personale degli individui. Cambiano i nostri gesti, cambia la sequenza delle nostre azioni quotidiane, cambia il modo di relazionarsi alle cose e alle persone, cambia la qualità dello spazio nel quale viviamo o vorremmo vivere. In breve, cambia la nostra idea di esperienza. Ciò che fino a poco tempo fa poteva sembrare una nuova esperienza, oggi si è trasformato in consuetudine. Lo dice Alessandro Baricco, molto attento al problema, che circa dieci anni fa scriveva *I Barbari. Saggio sulla mutazione*<sup>9</sup>, nel quale spiegava come stessimo subendo un'invasione da parte di un futuro che era urgente inventare. Quei "Barbari", che poi non eravamo altro che noi, ci stavano invadendo, non per spezzare brutalmente la nostra civiltà, ma molto più sottilmente per mutare la nostra condizione, per generare in noi un'altra civiltà anche migliore di quella che ci saremmo lasciati alle spalle. Oggi, a distanza di un decennio, Baricco riesamina la propria posizione e riconosce che rispetto ad allora, abbiamo "acquisito una postura mentale che vent'anni fa poteva ancora sembrarci grottesca, deforme e barbarica, e che ora è, stando ai fatti, il nostro modo di stare comodi, vivi e perfino *eleganti* nella corrente della vita quotidiana. L'impressione di essere stati invasi si è dissolta, e ora prevale la sensazione di esserci sporti al di là del mondo conosciuto, e di aver iniziato a colonizzare zone di noi stessi che non avevamo mai esplorato e in parte neanche ancora generato. L'idea di UN'UMANITÀ AUMENTATA ha iniziato a farsi strada e l'idea di farne parte è risultata più avvincente di quanto paurosa non fosse, in partenza, l'eventualità di esservi deportati"<sup>10</sup>. Siamo nel pieno di una rivoluzione del modo di essere degli individui, una rivoluzione del loro modo di comportarsi e quindi di abitare lo spazio. E alla domanda se questo modo di essere diverso e nuovo rispetto a prima sia frutto di una rivoluzione tecnologica (il digitale, internet e la rete, con tutte le conseguenze che ne derivano) la risposta di Baricco è definitivamente NO. È evidentemente, egli spiega, un fatto più complesso, una vera e propria rivoluzione della mente degli uomini con origini molto più profonde e meno dirette del riferimento alla semplice rivoluzione tecnologica: "Intuiamo in quella rivoluzione minore, perché tecnologica, il passo di una rivoluzione maggiore, apertamente mentale"<sup>11</sup>.

"... CREDIAMO CHE LA RIVOLUZIONE MENTALE SIA UN EFFETTO DELLA RIVOLUZIONE

TECNOLOGICA, E INVECE DOVREMMO CAPIRE CHE È VERO IL CONTRARIO. Pensiamo che il mondo digitale sia la causa di tutto e dovremmo, al contrario, leggerlo per quello che probabilmente è, cioè un effetto: la conseguenza di una qualche rivoluzione mentale<sup>12</sup>. Se dunque è vero che le nostre azioni sono diventate tali per una concatenazione profonda di eventi, i quali sono stati in grado di cambiare le nostre menti, allora dovremmo davvero interrogarci su quale sia la natura degli spazi che a queste diverse azioni corrispondono.

### Quale spazio

10 Come viaggiamo, come lavoriamo, come ci relazioniamo con gli altri, come riposiamo, come abitiamo nelle nostre case; tutto questo ha subito un processo di trasformazione che mette fortemente in crisi la relazione classica tra azione e spazio, ma anche tra tempo e spazio.

Solo per citare un caso, attraversando oggi il terminal di alcuni aeroporti delle più grandi metropoli cinesi, si trova l'immagine di una nuova *Città Analoga*, come fosse la *Città Analoga* di Aldo Rossi versione anno 2018. È l'immagine pubblicitaria di un prodotto commerciale dove sullo sfondo si staglia uno skyline metropolitano formato da grattacieli del mondo costruiti in varie città e megalopoli. È un manifesto dove anche l'architettura si confonde con la merce, e dove lo spazio che ne deriva ricorda un qualche spazio che sta nelle nostre menti, frutto della somma di edifici noti sparsi in molti luoghi, le cui immagini, una volta o l'altra ci sono passate davanti agli occhi. È uno spazio mentale che si fa luogo. È l'immagine di una città deterritorializzata per spettatori che, come sostiene Arjun Appadurai, abitano un mondo mutevole nel quale agiscono simultaneamente i residenti, i turisti, gli immigrati, i rifugiati, i lavoratori ospiti, ma anche gli innumerevoli media costituiti da complicati repertori di immagini nei quali si mescolano il mondo delle merci, delle notizie e della politica, supportate da un complesso repertorio di schermi elettronici, ma anche di supporti in celluloidi, stampe riprodotte a qualunque scala, dal flyer al cartellone pubblicitario<sup>13</sup>. Sto parlando di un tipo di spazio, quello nel quale siamo sempre più abituati a stare, che per sua natura è inclusivo e capace di riassumere in sé categorie molto differenti. Sovrapponiamo tranquillamente lo spazio reale e quello virtuale, e all'interno di essi riusciamo a condurre azioni che si sovrappongono con naturalezza una all'altra. Perfino l'atto del progettare cambia in relazione alle mutate condizioni dello spazio. È il caso, ad esempio, del cosiddetto BIM: *Building Information Modelling*, sistema di rappresentazione digitale in grado di descrivere, di un manufatto, sia le sue caratteristiche fisiche, sia i suoi caratteri funzionali. Il BIM non è propriamente un software, semmai un contenitore di informazioni utile ad elaborare dati grafici, attributi tecnici, ma anche informazioni relative all'uso dell'edificio nel tempo, dal loro ciclo di vita ad informazioni come la trasmittanza termica, l'isolamento acustico, o altro. Vale a dire che esso non si limita a dare informazioni visive, ma attraverso di esso è possibile gestire dati relativi alla funzionalità e alle prestazioni immateriali dell'edificio progettato, controllando l'integrazione tra le parti e tra i processi. Si rende finalmente esplicita la parte immateriale dell'edificio, intendendo con questo le sue condizioni d'uso, le sue caratteristiche microclimatiche, il suo rapporto con gli agenti esterni, sia legati al tempo, sia alle caratteristiche fisiche dell'intorno nel quale l'edificio è immerso, fino alle sue caratteristiche di sostenibilità

ambientale ed economica. Si può parlare a pieno titolo di un metodo di progettazione collaborativo, come una sorta di co-progettazione partecipativa, che ad oggi coinvolge soltanto il folto numero di addetti ai lavori, ma che pone indubbiamente le basi per una più ampia ed eterogenea partecipazione e coinvolgimento degli utilizzatori finali, sia nelle preliminari fasi di progettazione, sia nelle fasi di utilizzo. In poche parole, sembra che si siano rotti i confini tra le parti, dove queste ultime non sono più le semplici nozioni di esterno e interno, di dentro e fuori, di architettura e oggetto, ma si sono aggiunte altre condizioni di rottura, come la fusione dei ruoli del progettista e dell'utente, la necessità di considerare il carattere curatoriale del processo progettuale, il controllo delle condizioni microclimatiche dello spazio architettonico, il tema del tempo di utilizzo dell'architettura e le conseguenti scelte d'uso che non coincidono più con i caratteri spaziali per cui l'edificio è stato originariamente pensato. Oggi il tempo corre ad una velocità diversa rispetto allo spazio, la materia non ha più l'aspetto tattile e volumetrico che solitamente le veniva attribuito, gli oggetti si caricano di valori spaziali che debordano rispetto allo spazio che li contiene. Tutto questo evidenzia una diversa maniera di abitare, e ciò significa per l'architetto la rottura dei propri confini disciplinari e un diverso modo di disegnare gli spazi.

11

### ***Che qualità***

Sfumano i perimetri entro i quali solitamente si articolano i processi di progettazione dell'architettura, consentendo a differenti discipline di sovrapporsi una all'altra espandendo la loro influenza oltre i propri consueti limiti. Ne derivano spazialità sovrapposte e compresenti caratterizzate da una inclusività che abbraccia ogni cosa, naturale o artificiale, materiale o immateriale. Cambia il rapporto tra *uso e figura*, un binomio che l'architettura ha da sempre protetto e conservato mantenendo tra i due termini una certa consequenzialità e dipendenza, ma che oggi si esprime secondo direzioni diverse e non parallele. Lo spazio è più fluido e meno perimetrato. La materia di cui sono costituiti i manufatti tende a dissolversi e talvolta è anche impalpabile. È come se ci fossimo liberati di qualcosa, qualcosa che ci costringeva dentro a dei limiti, qualcosa che ci obbligava a classificare lo spazio e i suoi derivati come appartenenti a categorie note. Oggi, al contrario, sono meno certe le definizioni dei luoghi che abitiamo, e responsabile di ciò è in buona parte la tecnologia che ci consente di abitare nel miglior modo possibile luoghi di differenti nature e vocazioni funzionali, permettendoci di modificare a piacimento le condizioni microclimatiche degli spazi, interni o esterni che siano, di muoverci tra reale e virtuale, di essere qui e là simultaneamente. Mutano molto velocemente le condizioni d'uso e cambia la sequenza logica con la quale i differenti spazi si posizionano uno rispetto all'altro. Così, come per un effetto cinematografico di dissolvenza, ogni cosa e ogni azione sfuma in quella precedente o in quella successiva mettendo insieme culture diverse e spesso anche molto lontane.

**Note**

1. Cfr. Gio Ponti, Silvana Sermisoni (a cura di), *Cento lettere*, Archinto, Milano, 2004.
2. Cfr. Christian Norberg-Schulz, *Genius loci: paesaggio ambiente architettura*, Electa, Milano, 1979.
3. Aldo Rossi, *L'architettura della città*, Clup, Milano, 1978 (ed. or. 1966).
4. Cfr. Robert Venturi, Denise Scott Brown and Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, The MIT Press, Cambridge (MA), 1972.
5. Cfr. William J. Mitchell, *La città dei bits: spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Electa, Milano, 1997 (ed. or. 1995).
6. Cfr. Rem Koolhaas, *The Generic City* (1995), in: Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006.
7. Cfr. Rem Koolhaas, *Junkspace* (2001), in: Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006.
8. Cfr. Andrea Branzi, *La metropoli merceologica* (2010), in: *People meet in Architecture*, Biennale Architettura 2010-Venezia. Marsilio, Venezia, 2010.
9. Cfr. Alessandro Baricco, *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano, 2006.
10. Alessandro Baricco, *The game*, Einaudi, Torino, 2018 p. 14.
11. *Ivi*, p. 30.
12. *Ivi*, p. 31.
13. Cfr. Arjun Appadurai, *Modernità in polvere*, Roma, Meltemi, 2007 (ed. or. 1996).

### **Riferimenti bibliografici**

- Arjun Appadurai, *Modernità in polvere*, Meltemi, Roma, 2007.
- Marc Augé, *Per una antropologia della mobilità*, Jaca Book, Milano, 2010.
- Marc Augé, *Tra i confini: città, luoghi, integrazioni*, Mondadori, Milano, 2007.
- Alessandro Baricco, *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano, 2006.
- Alessandro Baricco, *The game*, Einaudi, Torino, 2018.
- Nicolas Bourriaud, *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les Presses du Réel, Dijon, 2002.
- Andrea Branzi, *Per una Nuova Carta di Atene*, in: *People meet in Architecture*, Biennale Architettura 2010-Venezia. Marsilio, Venezia, 2010.
- Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp, *Digital\_Humanities*, Massachusetts Institute of Technology, New York, 2012.
- Matthew Claudel, Carlo Ratti, *Architettura open source: verso una progettazione aperta*, Einaudi, Torino, 2014.
- William Gibson, *Neuromante*, Oscar Mondadori, Milano, 2003.
- Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006.
- Laurence Lessing, *Remix: making art and commerce thrive In hybrid economy*, The Penguin Press, New York, 2008.
- Toshiko Mori, *Immateriale / Ultrmateriale*, Postmedia, Milano, 2004.
- Italo Rota, *Cosmologia portatile*, Quodlibet, Milano, 2013.

**Silvia Bianchi**, aspirante architetto degli interni, si occupa di grafica ed editoria soprattutto per passione. Nel 2019 si laurea in magistrale con 110L in "Architettura degli Interni" presso il Politecnico di Milano, con la tesi progettuale "Parchiamo! Nuove azioni per la Innocenti tra parco, fabbrica e residenza" (coautrice Carlotta Barbieri; relatore Pierluigi Salvadeo). Nell'anno accademico 2017/2018 frequenta il Laboratorio di Progettazione degli Interni II presso il Politecnico di Milano tenuto dai professori P. Salvadeo, S. Cerea e A. Rolando ed insieme decidono di rielaborare e raccontare in un libro i risultati ottenuti, in seguito all'interesse ricevuto esponendo i lavori presso la mostra "Abitare Contemporaneo" della stessa università. È appassionata di abitare, architettura ed interni, ma anche di fotografia, video-making, illustrazione, artigianato e disegno.

**Stefania Cerea** è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano e dal 2004 collabora con il Laboratorio di Politiche Sociali dello stesso Ateneo. A partire dal 2009 ha insegnato Sociologia Urbana, dello Spazio e del Territorio ed Etnografia dei Luoghi. Fra i suoi principali interessi di ricerca, lo studio dei luoghi affrontato da una duplice prospettiva: la natura socialmente costruita dello spazio fisico e gli effetti in diversa misura abilitanti o viceversa costrittivi che l'ambiente costruito è in grado di esercitare sulla società. Due questioni chiave che s'intrecciano inestricabilmente e per studiare le quali utilizza principalmente il metodo etnografico, che si concretizza con l'ingresso e la permanenza più o meno prolungata del ricercatore all'interno di un luogo.

**Andrea Rolando** è ingegnere e professore ordinario al Politecnico di Milano (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani), dove insegna Analisi e Rappresentazione della Città e del Territorio presso i corsi di laurea in "Pianificazione Urbana e Politiche territoriali" e di "Landscape Architecture". Dal 2009 tiene il corso di Architettura e Turismo presso il corso di laurea in "Scienze del Turismo e Comunità Locale" all'Università di Milano Bicocca. È responsabile scientifico del laboratorio E-Scapes del Politecnico di Milano ([www.e-scapes.polimi.it](http://www.e-scapes.polimi.it)). Gli interessi di ricerca principali riguardano l'analisi e la rappresentazione di sistemi urbani complessi, tra la scala urbana e quella regionale, con un'attenzione specifica sui territori di margine e sulle relazioni tra infrastrutture e paesaggio. Lavori recenti trattano del concetto di Smart Region, del ruolo delle ICTs come driver di innovazione territoriale e dei processi di sviluppo spaziale ed economico generati dal turismo lento.

**Pierluigi Salvadeo**, PhD in Architettura degli Interni e Allestimento, è professore associato nella Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni del Politecnico di Milano, dove insegna Progettazione dell'Architettura di Interni e Scenografia e Spazi della Rappresentazione e dove è membro del Collegio dei Docenti del Dottorato PAUI (Progettazione Architettonica Urbanistica Interni). È autore di diverse pubblicazioni con case editrici nazionali ed estere. Partecipa e cura molti workshop di progettazione architettonica e scenografica, sia in Italia che all'estero. Partecipa e cura convegni nazionali e internazionali. È membro di comitati editoriali di collane scientifiche. È membro fondatore dello studio di progettazione Stefano Guidarini-Pierluigi Salvadeo architetti associati, che si occupa di progettazione architettonica di edifici, di interni, di design, di allestimenti espositivi e teatrali, e che partecipa a diversi concorsi di architettura nazionali ed internazionali, ottenendo diversi premi e riconoscimenti, tra cui il Premio Compasso d'Oro 2018.

Questo è un libro di architettura, ed è anche un libro partecipato.

È di architettura nel senso che parla di progetti di architettura, di come le persone abitano lo spazio e, in fondo, anche di come potrebbero essere le nostre città. È partecipato nel senso che raccoglie le riflessioni svolte congiuntamente da un gruppo di studenti della Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni del Politecnico di Milano, che ha lavorato insieme ad un gruppo di professori della stessa Scuola.



€ 12,00

ISBN 978-88-6242-384-7



9 788862 423847

