

## **Il dormitorio diventa il tempio della <<geek culture >> UN'UNICA TRIBU' PER ASPIRANTI BIOLOGI MOLECOLARI E INGEGNERI INFORMATICI CON ABITUDINI E LINGUAGGI IN CONTINUA EVOLUZIONE**

Pubblicazione: [18-10-2006, TUTTOSCIENZE, NAZIONALE, pag.1] -

Sezione: TUTTOSCIENZE

Autore: RATTI CARLO

Carlo Ratti CON una struttura a forma di spugna, oltre 5 mila finestre, uno scheletro in calcestruzzo armato unico nel suo genere e grandi spazi cavernosi che la attraversano, <<Simmons Hall>>, residenza universitaria del Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston e' stato uno degli edifici piu' pubblicati sulle riviste di architettura negli ultimi anni, fin dalla sua inaugurazione nel 2002. Ma come si vive al suo interno? In che modo un edificio di questo genere influenza la comunita' dei residenti? E in che modo questi ultimi si appropriano dello spazio in cui vivono, a volte trasformandolo e violentandolo? Queste alcune delle domande al centro della mostra <<Vivere nella Spugna>>, che abbiamo curato al <<Centre Canadien d'Architecture>> di Montreal (fino al 19 novembre). Non si tratta di temi inediti nella ricerca sull'architettura. Un precedente illustre e' quello di Philippe Boudon e della sua analisi dei Quartiers Modernes Fruges, progettati da Le Corbusier a Pessac, vicino a Bordeaux. Abitazioni modello, costruite alla fine degli Anni 20 e composte da volumi puri, che si stagliano nel cielo della Gironda, con le loro finestre a nastro, i tetti piani e tutte quelle tecnologie d'avanguardia (per l'epoca) che ne facevano delle vere e proprie macchine per abitare. Ma che vennero progressivamente colonizzate dai residenti e trasformate, nell'arco di pochi decenni, in un mix tra villette suburbane e condomini di periferia: falde spioventi, boiserie, orpelli kitsch di ogni genere. Persino Le Corbusier ne convenne: <<E' l'architetto che ha torto, la vita ha sempre ragione...>>. E l'analisi di Philippe Boudon divenne un caso da manuale. A <<Simmons Hall>> ci e' parso importante dare la parola ai residenti. Studenti di tutte le discipline, dall'ingegneria elettronica alla biologia molecolare, si sono sbizzarriti non soltanto nell'analizzare le condizioni di vita all'interno dell'edificio con gli strumenti tradizionali (questionari, ecc.), ma anche sviluppando nuove tecniche di lettura. Mappando in tempo reale l'utilizzazione di Internet senza fili, per esempio, e' possibile tastare il poso della comunita' e capire in ogni momento quali sono le zone piu' affollate. Sviluppando nuove tecniche di trattamento digitale delle immagini, si riescono a visualizzare le

modalita' di utilizzazione dell'edificio in modo sintetico nell'arco di un'intera giornata (i pixel vengono registrati e assemblati). Esaminando con criteri statistici il lessico utilizzato su <<Sponge-Talk>>, la mailing list di discussione interna, si ha un'idea dell'impatto dell'architettura sull'immaginario dei residenti (se vivete li', avete delle probabilita' molto maggiori di usare le parole <<window>>, finestra, e <<lounge>>, spazio comune). Da queste e da altre analisi emerge un quadro complesso. Non tutto funziona secondo le intenzioni dell'architetto, sebbene si tratti pur sempre di uno dei dormitori piu' popolari del MIT. D'altronde la mostra vorrebbe fornire un contributo piu' ampio: porre l'enfasi sui processi progettuali e non solo sugli esiti formali conclusivi, come troppo spesso accade oggi. Come scrisse il premio Nobel Herbert Simon nel saggio <<The Science of the Artificial>>, l'iter progettuale si svolge sempre in modo circolare. Si comincia con una serie di alternative che vengono sottoposte al vaglio dei requisiti richiesti. E cosi' via, con cicli progetto-verifica innestati uno nell'altro. E quale verifica migliore per un architetto dell'analisi di come viene vissuto l'edificio da lui costruito? Massachusetts Institute of Technology - Boston

