

Premessa

L'involucro architettonico contemporaneo è costituito da molteplici strati, ciascuno dedicato a mediare il rapporto tra interno ed esterno in termini climatici, acustici, energetici ecc. ., ogni superficie è un'interfaccia tra due ambienti in cui regna un'attività costante sotto forma di scambio fra le due sostanze poste a contatto. La superficie limite diventa così una membrana osmotica individuando una mutazione attinente al concetto di delimitazione. *La delimitazione dello spazio diventa commutazione, la separazione radicale diviene passaggio obbligato, transito di una incessante attività di scambi incessanti, transfert tra due ambienti, tra due sostanze. Ormai l'apparenza delle facciate e delle superfici nasconde una trasparenza segreta, uno spessore senza spessore, un volume senza volume, una quantità impercettibile¹.*

Concept

La parete cieca viene concepita come la superficie mutilata di una qualsiasi parte del corpo dove si viene a formare un sistema di neuroni in grado di renderla nuovamente funzionale. La parete viene, così, rivitalizzata attraverso una rete neurale capace di ridefinirne l'identità. Lo stretto legame tra le proiezioni neurali, in grado di gestire i circuiti informativi, e il sistema cognitivo, capace di trasporre le informazioni in tensione emotiva, si traducono in modello concettuale per il funzionamento della nuova superficie. La pelle sensibile diventa così una macchina di input-output e l'interattività insieme all'interazione dei flussi ambientali diventano gli elementi catalizzatori della nuova interfaccia tecnologica.

Pro-getto

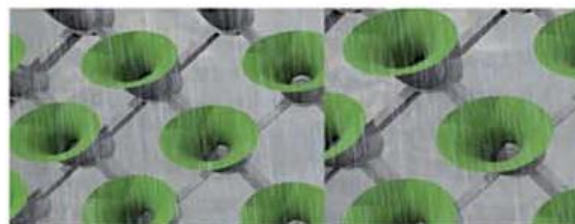
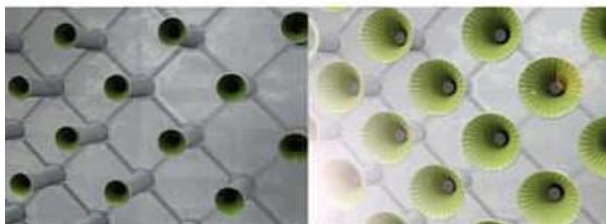
Interattività. È il meccanismo attraverso cui attivare il sistema di comunicazione contemporaneo basato sulla possibilità di creare metafore, di costruire sistemi ipertestuali e di creare modelli interconnessi, mutevoli di informazioni e continuamente riconfigurabili suggerendo un'idea di riconfigurazione spaziale che cambia i confini del tempo che dello spazio.

Interazione coi flussi ambientali. Sono i fattori che determinano la qualità di un ambiente attraverso l'utilizzo di tecnologie per lo sfruttamento delle fonti energetiche rinnovabili e materiali ecologici.

Il progetto è costituito da una pelle tecnologica ed un media station.

Uno spazio, quest'ultimo, interattivo e tecnologico dove poter ascoltare/fare musica e navigare su internet e dove poter anche vivere ed esplorare. La pelle che si piega e avvolge il media station è una vera e propria parete cibernetica in grado di costruire un linguaggio in tempo reale assorbendo i flussi di informazioni dei fruitori e traducendoli istantaneamente in luce colorata dinamica (variazioni cromatiche o immagini dinamiche). Il sistema viene calcolato dai centri di elaborazione, la rete neurale artificiale, basato su un set di regole preordinate, tracking, information, music, ecc. Il corpo della nuova pelle sensibile è costituita da una struttura leggera, una membrana in Ete, caratterizzata da particolari fiori, che rappresenta il nucleo fondamentale di tutto il funzionamento biomimetico dell'edificio.

¹ Paul Virilio, *Lo spazio critico*, Dedalo, Bari, 1998



La strategia bioclimatica, inoltre, mira a definire una pelle che proprio come un essere vivente reagisce e interagisce con l'ambiente ed è capace di mutare le proprie caratteristiche fisiche e di regolare diversi aspetti come luce, aria, acqua, rifiuti ed energia assolvendo alle principali funzioni ecologiche dell'ecosistema.

Luce. L'Ete è una membrana in fluoropolimeri simile al Teflon utilizzata sotto forma di cuscini in fogli spessi tra i 50 e i 250 micron. Trasparente, forte, particolarmente leggero, consente di catturare il 90% dell'energia solare che viene riutilizzata per scaldare l'edificio. Rispetto al tradizionale vetro, il rivestimento in Ete consente una maggiore penetrazione di luce e calore, con una conseguente diminuzione del 30% dei costi per l'energia. Grazie alla luce naturale che illumina durante il giorno lo stabile, i consumi di elettricità per l'illuminazione vengono ridotti al 55%.

Aria. I fiori, aperti e inclinati secondo le necessità, fungono da incanalatori di aria e vento. Il passaggio delle correnti di aria all'interno di essi genera energia pulita destinata ad alimentare l'edificio stesso fornendo aria pulita, depurata e privata di agenti allergici o tossici, all'interno dell'edificio, e raffrescando naturalmente nei diversi periodi estivi attraverso sistemi di canalizzazione.

Acqua. Attraverso i fiori è possibile recuperare tutta l'acqua piovana e l'umidità presente nell'aria che, una volta purificata e filtrata, viene riutilizzata nel circuito chiuso dell'edificio.

Rifiuti ed energia. I rifiuti organici vengono trasformati in energia di biogas utilizzabile per il riscaldamento dell'appartamento o dell'acqua per il lavaggio.

NEUR-IX....racconta

Sullo sfondo di una città futuristica e visionaria che prende ispirazione dalle ambientazioni cinematografiche di Metropolis di Lang e di Blade Runner di Scott, si inserisce la pelle tecnologica con le sue evoluzioni cromatiche.

In bilico tra reale e surreale attraverso la tecnica del fotomontaggio e della digital art si disegna una città in trasformazione, proiettata verso il futuro, dove è la pelle, attraverso le sue diverse configurazioni fermate nel tempo come tante istantanee in successione, a modificare la scena. La rete neurale, rappresentata in filigrana su una delle istantanee, racchiude in sé il concetto della proiezione della mente umana data dagli impulsi neurali. L'immagine del viso femminile, posizionata simmetricamente e non in opposizione rispetto alla pelle replicata, rimanda ad essa e rafforza la presenza dell'uomo nella città.