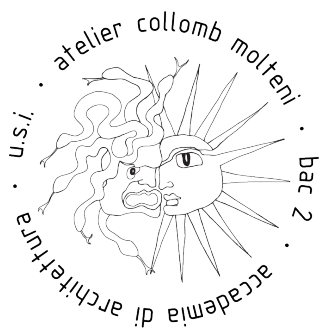


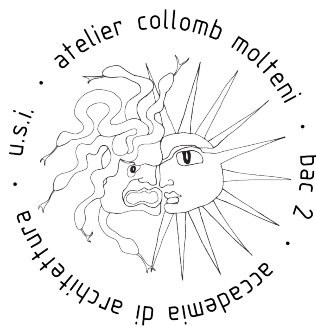


TIPOLOGIES

DICOTOMIA

edificio collettivo con deposito

DISPENSA



Semestre primaverile 2016

Professori:

Marc Henri Collomb

Enrico Molteni

Assistenti:

Carlotta Fantoni

Stefano Larotonda

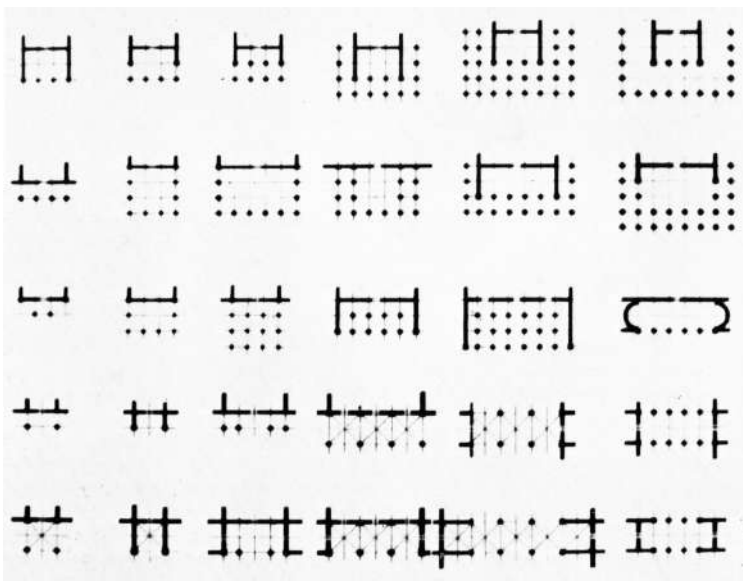
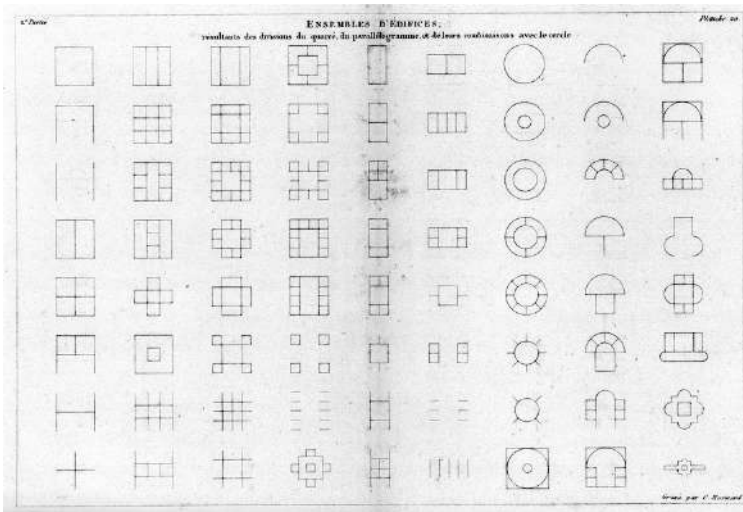
Andreanne Pochon

Invitati:

Esteban Bonell, Buchner+Bründler



Ciclo Typologies	05
Note sulla tipologia	07
Tema di progetto	10
Sito di progetto	13
Masterplan	19
Programma degli spazi	21
Fasi di progetto	24
Es1 "architetture dicotomiche"	26
Es2 "struttura"	28
Es3 "cadavre exquis"	31
Guida di viaggio	35
Bibliografia	37
Calendario	38



Ciclo Typologies

Il ciclo d'Atelier sull'housing, dal titolo TYPOLOGIES accompagna quello sulla casa.

Sono cicli didattici pensati su un arco temporale di 4 anni accademici, "un accordo di quattro suoni diversi", che nell'insieme tende a costituire un percorso di ricerca su temi comuni.

Se gli elementi fondamentali ripresi dalla cultura classica, terra-aria-acqua-fuoco, permettono di pensare ad una architettura che si confronta con temi concettuali e perenni, il ciclo sulla tipologia ha il compito di indagare i modi di abitare contemporaneo.

La dicotomia proposta nei due cicli didattici mette lo studente di fronte a questioni permanenti, durature, immutate nel tempo e, per contrasto, -nel semestre successivo- a questioni di natura più precaria e sperimentale, emerse nell'attualità in cui viviamo.

Sono modi di abitare non più centrati sull'individuo e sul suo rapporto con il mondo, preso per elementi singoli, ma centrati sull'aggregazione di più persone e sulla loro forma di condividere lo spazio abitativo.

Le tipologie individuate sono per il momento 3:

Cluster, Temporary, Dicotomia, a cui si aggiungerà un modo di abitare ancora da definire.

"Dicotomia", la tipologia del semestre 2016, si riferisce a forme ibride di abitazione contemporanee e mette in relazione l'abitare con un'altra attività ad essa "non" compatibile. In questo semestre si tratterà di pensare ad alloggi collettivi insieme a magazzini di deposito logistico.

I luoghi su cui si troveranno i progetti di queste "tipologie" corrispondono alle caratteristiche culturali e politiche che questi modi di abitare esprimono: Cluster è un alloggio che si troverà nel Nord Europa, in Germania, Temporary in un Campus universitario britannico, in Scozia, e "Dicotomia" in un'area industriale di Basilea, chiamata Dreispitz, in Svizzera.

Nell'insieme il ciclo Elements e il ciclo Typologies produrranno un unico lavoro con l'intenzione di prescindere da soluzioni convenzionali, consuete -o potenzialmente desuete- e con l'obiettivo di costruire un piccolo ma ambizioso atlante di ricerca sull'abitare contemporaneo.

Lo spazio di Atelier diviene uno spazio di ricerca, di critica e di creatività, di conoscenza condivisa e di espressione personale.



«La tipologia di un edificio è un insieme di dati geometrici, tecnici e storici che stanno alla base di ogni progetto».

Aldo Rossi

“Tutto è preciso e dato nel modello;
tutto è più o meno vago nel tipo”.

Quatremère de Quincy

«Quel che resiste nel tempo è il carattere direbbero gli antichi, la natura dico io, legata alla vita alla quale ogni edificio è destinato.

Il carattere degli edifici ne rivela la natura. Noi dobbiamo conoscere la natura delle cose e rappresentarla».

Ignazio Gardella

Anziché modelli da copiare, le tipologie architettoniche assumono la fisionomia di schemi compositivi dove poter esercitare infinite varianti.

Il “tipo” non è architettura, ma la struttura interna di un'opera di architettura; non è forma ma intenzione o progetto di forma.

Dalla nozione di “tipo” in architettura si evince un modo in cui la società trasmette, attraverso l'opera mediatrice dell'architetto, le sue conquiste culturali. Queste conquiste o trasformazioni prendono una forma spaziale (funzionale e costruttiva). E in tale modo emergono alla coscienza collettiva e divengono parte di una storia.

La conoscenza delle esperienze precedenti alimenta ciò che normalmente si chiama l'idea, rendendola colta e pertinente alla domanda a cui stiamo cercando di dare risposta attraverso il progetto di uno spazio. In buona sostanza, la conoscenza di almeno parte dell'ampissima produzione architettonica a disposizione permette di non dover “inventare” soluzioni che, evidentemente, hanno già trovato – se non

nell'insieme almeno per parti – una risposta stabile in passato.

Tipologia è dunque una impronta e un modello espressione di modi di abitare. Proprio nel momento in cui, come in seno a questo semestre, si affronta una “nuova” tipologia, la nozione di tipo si renderà necessaria e la ricerca di un principio astratto e di esempi conosciuti sarà utile per modificarne alcune parti, trasformando ciò che è noto verso ciò che non lo è.

Campo di possibilità prima che catalogo di soluzione, il tipo in definitiva deve essere tradito. Oppure, come è più preciso dire, il tipo “nasce” già malato, impuro, modificato, (adatto e adattato) e non può che continuare ad esprimersi concretamente e manifestarsi nell'opera costruita solo in quel medesimo stato di perenne immutabilità e perenne trasformazione.

Per le finalità del semestre si considera sufficiente attraverso le citazioni che si propongono, porre in luce alcune nozioni teoriche ancora attuali o che suggeriscono nuove possibili “aperture”.

Alcune definizioni:

1.

La parola tipo non presenta tanto l'immagine d'una cosa da copiarsi o da imitarsi perfettamente, quanto l'idea di un elemento che deve egli stesso servire di regola al modello.

Il modello, inteso secondo la esecuzione pratica dell'arte, è un oggetto che si deve ripetere tal quale; il tipo è, al contrario, un oggetto tale che ciascuno può concepire delle opere che non si rassomiglieranno fra loro. Tutto è preciso e dato nel modello; tutto è più o meno vago nel tipo.

"Tipo", in Quatremère de Quincy, «Dizionario Storico di architettura» 1832

2.

Tipo - e - tipo.

Primo e secondo elemento di parole composte, nelle quali ha per lo più il significato di "stampo" o "matrice" oppure di "esemplare" o "modello" (archétipo; prototipo)

"Tipo", in G. Devoto, G. Oli, «Dizionario della lingua italiana»

3.

«Nell'edilizia, come in ogni altra attività, l'uomo utilizza l'esperienza attraverso la memoria, operante a livello di coscienza spontanea, delle risoluzioni dei problemi analoghi attuate precedentemente. Queste sono presenti nell'artefice come un corpo di nozioni mutuamente organizzate secondo una finalità unitaria, vero organi-

smo edilizio a priori che, con termine derivante dal greco - modello - chiamiamo tipo.

"Tipo", in «Dizionario enciclopedico di architettura e urbanistica»

4.

Il suggerimento tipologico nasce a monte del processo di progettazione e si desume, in sede critica, dal raffronto di esempi concreti. L'operazione che conduce all'individuazione del tipo è simile a quella di ridisegnare su carte trasparenti opere già realizzate che abbiano particolari caratteri comuni, di sovrapporre i disegni e di individuare tutti gli elementi coincidenti, per scartarne quelli che non coincidono. Tale operazione concettuale avviene, inevitabilmente, in ogni processo di progettazione, e può condurre, al limite, ad un rifiuto del condizionamento tipologico da parte del progettista. Giulio C. Argan, conferenza sul problema della tipologia architettonica. Roma.1962.

5.

Ogni regola non è che un mezzo.

È subordinata allo scopo che aiuta ad ottenere.

Perciò non le si deve obbedienza superstiziosa e meccanica.

È una autorità che è lì solo per servire e può addirittura esserci qualche vantaggio ad evitarla.

"Regola", in «Vocabolario estetico», Bompiani, Milano 1991



Dicotomia

Dicotomìa, dal greco «divisione in due parti», significa suddivisione di un concetto in due categorie distinte e opposte, divisione, separazione tra due entità, posizioni, punti di vista, (la scissione o frattura o una forte divergenza di opinioni dicotomia tra sentimento e ragione, tra anima e corpo). In genere, divisione o suddivisione in due parti, separazione netta tra due elementi. In filosofia, la divisione logica di un concetto in due nuovi concetti distinti e contrapposti, che ne esauriscono l'intera estensione.

La Dicotomia ha a che vedere con una dualità, che è la qualità o condizione di ciò che è composto di due elementi o principî, accoppiamento o contrasto di due elementi: la dualità di forma e materia; del bene e del male... Duplicità è anche contrario di unicità.

Si tratta dunque di un concetto ambivalente, che ha duplice valore, o significato, o effetto, quindi un architettura che può servire a due scopi diversi: in questo caso, ad abitare e a custordire

I due scopi, le due funzioni costituiscono un'antinomia, che è una contrapposizione fra due concetti, due posizioni ecc, che possono essere visti anche in "antitesi" tra loro, come lo sono un ossimoro o un paradosso
Di certo che la dicotomia può anche essere intesa come ambiguità, l'essere incerto fra due o più parti che suggerisce due o più significati differenti, ma non come equivoco
Ambiguità, Doppiezza, ambivalenza, Contraddizione o contrasto, discordanza o incongruenza,

opposizione o incompatibilità, incrocio, in qualche modo un oggetto contaminato, eterogeneo, misto, "impuro"

La dicotomia ha anche a che vedere con la complessità di un sistema concepito come un aggregato e strutturato di parti tra loro interagenti, in base alla quale il comportamento globale del sistema non è immediatamente riconducibile a quello dei singoli costituenti, dipendendo dal modo in cui essi interagiscono.

La difficoltà di ciò che è plurimo, di ciò che è composto da due parti, ("e-e" come direbbe Venturi), di ciò che è messo insieme, combinato secondo un determinato criterio e per ottenere un certo risultato. Oppure si tratta già di operazione fatta dall'accostare, abbinare,



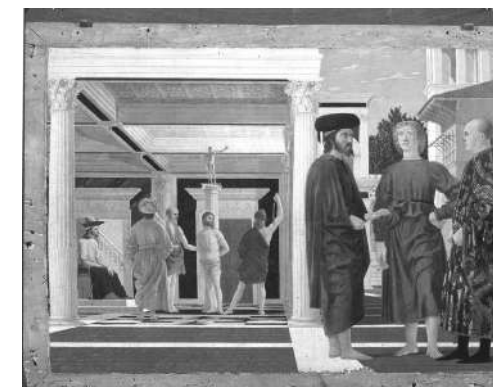
Rachel Whiteread, Monument, Trafalgar Square, 2001

accordare, intonare, armonizzare, coniugare, coordinare, congiungere, collegare, comporre, connettere e unire parti?

Piuttosto che separare, che disgregare, si tratta di conciliare, concertare, concordare, organizzare, stabilire una corrispondenza o una combinazione tra due cose.

Unire, mettere insieme due o più oggetti, enti o elementi, congiungendoli o collegandoli in modo che risultino a contatto, senza soluzione di continuità, e formino un tutto unico e solidale. La dicotomia di questo progetto è però specificamente quella di una cosa messa sopra all'altra, è quella di "costruire sopra", di cose che sono a contatto e delle quali quella superiore è sostenuta dall'altra, ha nell'altra la base o l'appoggio

Si tratta dunque di un'operazione che è un sovrapporre, un porre una cosa sopra a un'altra ma che non per forza deve coincidere, collimare, combaciare, ma si deve combinare, unire secondo una precisa scelta progettuale, secondo una precisa strategia strutturale, secondo una precisa configurazione architettonica e spaziale, secondo una sua particolare LOGICA.



Piero della Francesca, Flagellazione di Cristo, 1463 - Eames Molded Armchair Rocker



fotografie storiche Dreispitz

Dreispitz

Contesto e storia

L'area denominata "Dreispitz" occupa una posizione di transizione nella città. Si estende su due comuni e due cantoni – sulla città di Basilea nel cantone di Basilea Città e sul comune di Münchenstein nel cantone di Basilea Campagna – e costituisce una zona di snodo tra i quartieri di Bruderholz e di Gundeli, tra lo scalo merci della ferrovia, la zona paesaggistica e sportiva di Brüglingen ed i quartieri residenziali Lange Heid di Münchenstein.

Il Dreispitz nasce nel 1901 su terreni di proprietà della Christoph Merian Stiftung CMS come zona di deposito di materiale industriale e negli anni Cinquanta si sviluppa fino ad occupare una superficie complessiva pari a 50 ettari. In origine l'area veniva utilizzata dall'industria principalmente per fini logistici (spedizione e punto franco); tutt'oggi i nomi delle strade richiamano ancora le grandi città europee: Frankfurt, Wien, Venedig, Barcelona, etc.

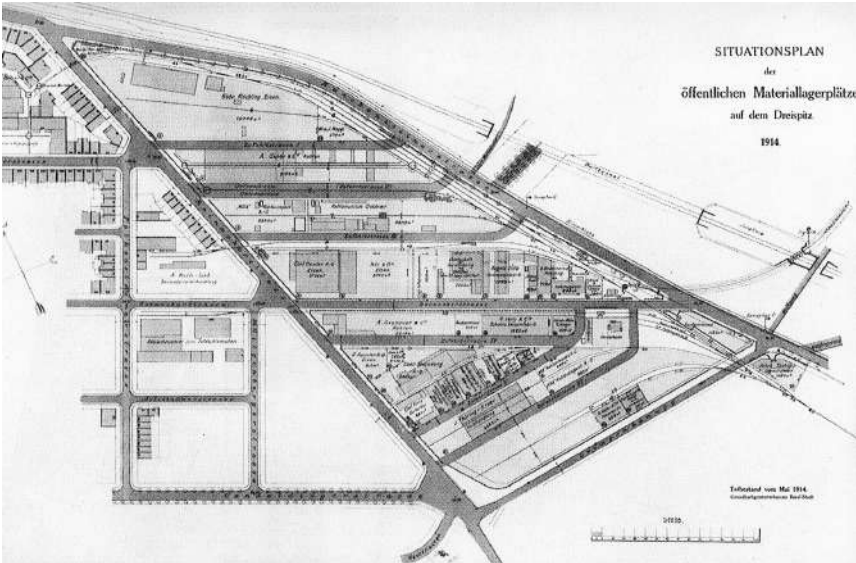
La città di Basilea era l'affittuaria della zona mentre la ferrovia promuoveva i binari. Negli anni, al Dreispitz, si sono insediate imprese e locatari che avevano bisogno di stoccare merci e di poterle distribuire facilmente grazie alla presenza della ferrovia. Seguendo le richieste del mercato, i cambiamenti nell'area sono stati rapidi ed il carattere

del Dreispitz si è modificato. L'attività industriale è cessata o si è spostata in grandi terminal all'esterno della città, in prossimità degli incroci autostradali, rendendo così disponibili grandi superfici edificabili. Anche la cessazione delle attività ferroviarie e la rimozione di alcuni parti dei binari hanno creato nuove zone libere. Questi cambiamenti d'uso hanno permesso l'insediamento di nuove attività e la creazione di interessanti opportunità di sviluppo urbano.

L'ottimo allacciamento alla rete di trasporti privati (autostrada svizzera, tedesca e francese) e pubblici (tram e ferrovia) comporta uno sviluppo regionale e sovraregionale del Dreispitz.

All'inizio degli anni 2000, con l'obiettivo di sfruttare al meglio il potenziale di sviluppo questa zona, lo studio Herzog De Meuron ha sviluppato una ricerca urbanistica del Dreispitz. Sulla base di questa ricerca – "Vision Dreispitz" eine städtebauliche Studie – la CMS in qualità di unico proprietario fondiario, ha iniziato a coordinare lo sviluppo futuro dell'area.

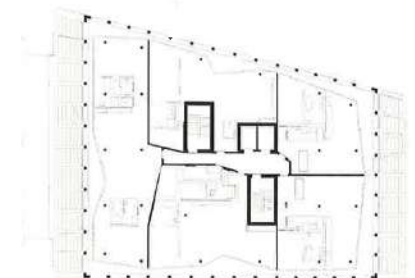
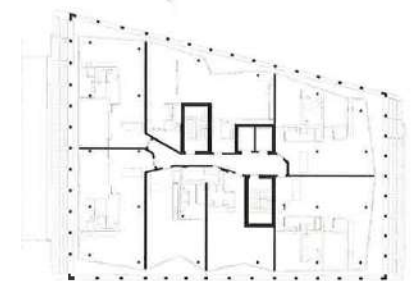
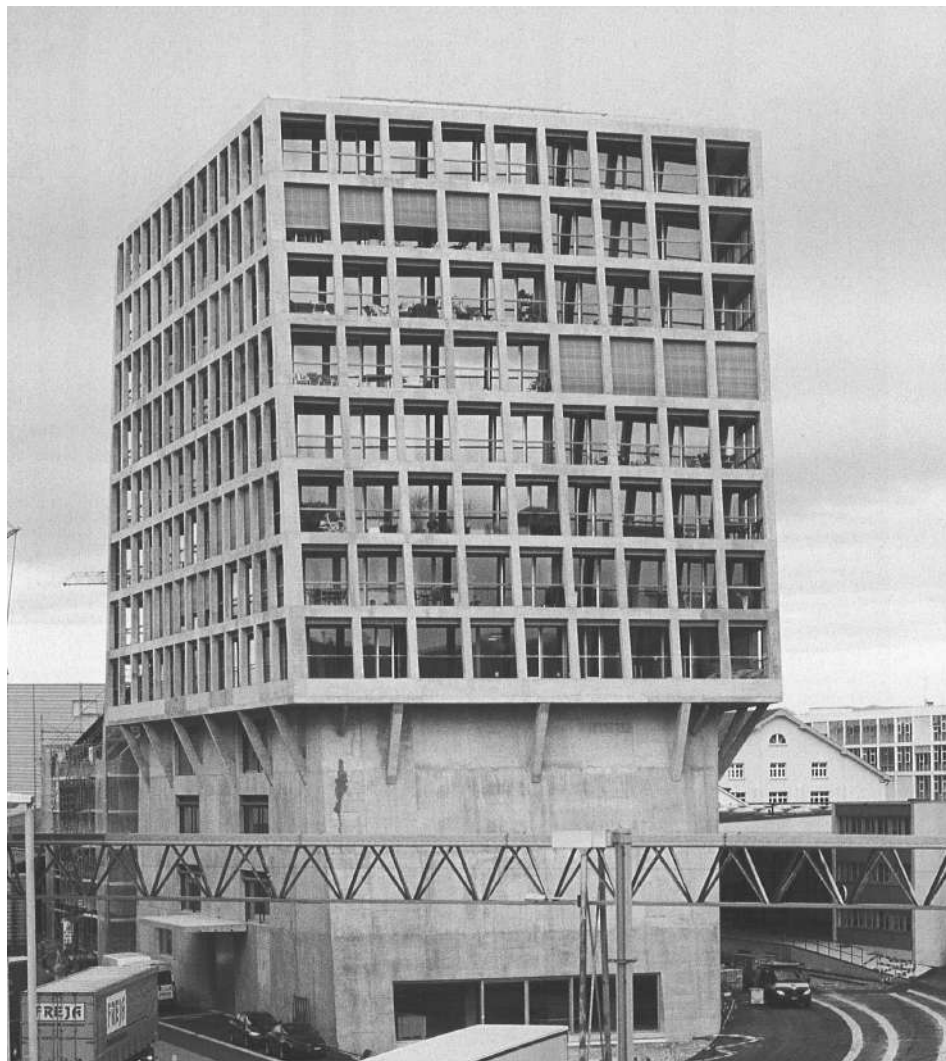
Nel rispetto del funzionamento delle infrastrutture esistenti sono previsti nuovi alloggi, il campus della scuola d'arte di Basilea, altri spazi per la cultura (gallerie d'arte e sale per concerti), uffici, bar e ristoranti.



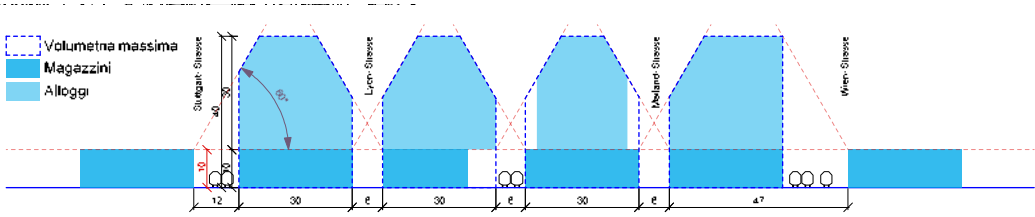
Dreisnitz

Visioni e concetto

Oggi il Dreispitz ospita circa 350 ditte e locatari di settori molto differenti tra loro: industria, imprese di prestazione di servizi e di vendita al dettaglio, cultura, attività per il tempo libero, abitazioni, scuole. Lo sviluppo futuro del Dreispitz è la creazione di una nuova parte di città. L'obiettivo della trasformazione dell'area attuale – zona industriale privata piuttosto chiusa e introversa – in un luogo pubblico urbano e vivo, è quello di unire la città di Basilea con l'agglomerazione regionale della Birstal.









Programma

Magazzino

Il magazzino, termine ereditato dall'arabo con significato di «conservare, immagazzinare» è un locale o complesso di locali adibito al deposito di prodotti e materiali di vario genere e natura. L'intera area di progetto Dreispitz è tuttora adibita in gran parte a questo uso, con magazzini di deposito per opere d'arte legate ad ArtBasel fino a semplici depositi di materiale edile, come cartongesso, o legno.

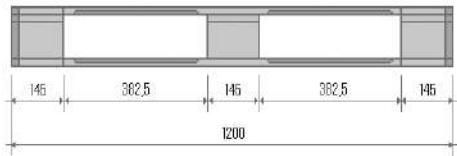
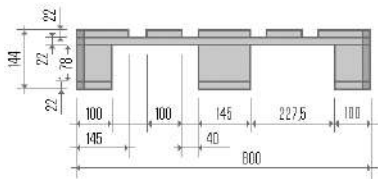
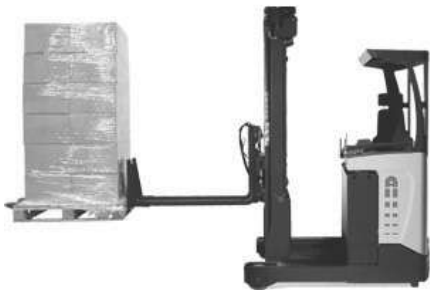
I magazzini sono di diverso genere e dipendono dal sistema di movimentazione e stoccaggio scelto nella logistica interna: cioè dipendono dal tipo di carrelli (frontali, retrattili, trilaterali ecc) o di movimentazione su percorsi fissi (automatizzati, a nastro ecc), dal tipo di scaffalature (bifronte, drive-in, dinamiche, a scaffali mobili ecc). Il progetto deve rispondere ad un magazzino a sviluppo verticale, con scaffale di tipo bifronte e con attrezzatura di sollevamento efficiente e gestione informatizzata. Il modulo di stoccaggio universale per materiali di diverso genere è il Pallet, detto anche pedana, pancake o bancale – le cui misure europee Din 15 141 sono 80x120cm e h14,4cm. Questo è il formato che consente di utilizzare al meglio la superficie dei mezzi di carico più diffusi su gomma, potendo sfruttare automezzi di varie grandezze, dal più piccolo furgone al rimorchio più grande. Il sollevamento dei pallet all'interno dei magazzini avviene diversi tipi di mezzi a forza: nel magazzino da progettare si farà uso di carrelli elevatori retrattili, (tipo Crown RR5200 o Doosan BR14). Questi piccoli mezzi sono progettati per la movimentazione di merci in luoghi chiusi e la loro caratteristica principale è quella di riuscire a raggiungere altezze importanti mantenendo una notevole manovrabilità, con capacità di portata

importante e grande stabilità fino a 10 metri pur operando in ambienti stretti e con la possibilità di passaggi abbastanza limitati. La misura fissa del Pallet da stoccare su scaffalature di tipo bifronte e lo spazio di manovra minimo che questi carrelli elevatori richiedono determineranno nella maniera più efficiente possibile l'organizzazione della pianta. L'altezza del magazzino da progettare sarà dunque pari a 10m. Per il carico e scarico delle merci è da prevedere un accesso carrabile principale di larghezza minima 5m. e altezza min 4,5m. L'accesso deve essere possibilmente coperto da una tettoia di circa 2,5 m di sbalzo. Internamente non sono da prevedere altri locali ad eccezione di un piccolo ufficio, uno spogliatoio con servizi per una superficie totale di circa 40-60 mq. La superficie del magazzino è invece da stabilire in funzione del sito specifico di progetto.

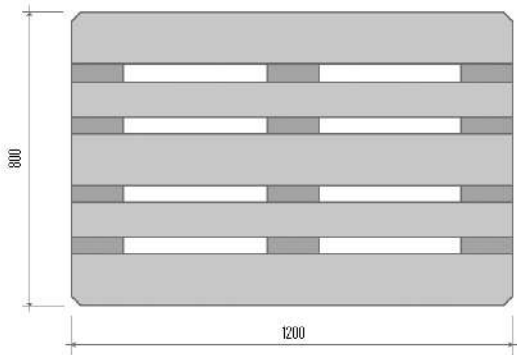
Dimensioni per l'organizzazione del magazzino con scaffale di tipo bifronte in cui è stato previsto come unità di movimentazione un carrello elevatore a forche retrattili:

- dimensioni pallet = 0,80 m x 1,20 m x 1,20 m
- dimensioni posto pallet = 1 m x 1,30 m x 1,40 m
- ampiezza corridoio = 3 m
- altezza presa forche = 10 m
- Superficie modulo unitario = $1 (3 + 2 \times 1,30) = 5,6$ m

L'illuminazione naturale del magazzino può essere liberamente valutata coerentemente all'idea di progetto: la luce naturale non è obbligatoria ma solo auspicabile per un orientamento minimo all'interno del magazzino. Non si impone nessun tipo di normativa prescrittiva.



PALETTE EUR-EPAL®
EPAL EUR



Esempi di magazzini, carrello elevatore e dimensioni pallet

Programma

Alloggi

Sopra al magazzino sono da prevedere degli alloggi fino ad una altezza massima di 40m.

I piani destinati ad abitazione avranno un'altezza interna pari a 2,5m. La tipologia da studiare è quella di appartamenti di 3 locali composti da:

ingresso 8-10m²,

cucina-sala-salotto 24-32m²,

bagno 4-6m²,

camera da letto 14-16m²,

studio/camera 12-14m² secondaria,

eventuali spazi esterni come logge o balconi.

La superficie lorda degli alloggi è pari a 90mq, escluso spazi esterni.

Tipologie di diverso taglio sono ammesse solo come eccezioni e in una piccola quantità.

L'accesso agli alloggi dovrà avvenire da un hall al piano terra, separato dall'accesso al magazzino o comunque ben identificabile e sicuro rispetto allo svolgimento dell'attività logistica. Anche questo accesso dovrebbe prevedere una zona protetta dove collocare i citofoni e la porta.

Secondo le normative antincendio svizzere si devono prevedere via di fuga adeguate, con un minimo di una scala ogni 900 mq di superficie di alloggi. La scala dovrà avere una larghezza pari a 120cm, con chiuse o disimpegni aperti e una distanza max di 25m.

Norme Antincendio:

1. Vie di fuga verticali senza chiusure antincendio verso le vie di fuga orizzontali.

Nelle costruzioni di altezza ridotta e media si possono tralasciare le chiusure antincendio tra le vie di fuga orizzontali e verticali:

- a se la superficie del piano per ogni via di fuga verticale non supera i 900 m²;
- b se le vie di fuga orizzontali tra le vie di fuga verticali sono suddivise in modo resistente al fuoco;
- c se le vie di fuga orizzontali, per quanto concerne i materiali impiegati, la resistenza al fuoco e il pericolo d'attivazione, si equivalgono alle vie di fuga verticali.

2. Disposizione delle chiuse o dei disimpegni aperti

La distanza tra le due porte della chiusa o del balcone di fuga deve essere possibilmente grande. Le dimensioni minime della chiusa o del balcone di fuga devono essere 2.4 m x 1.2 m. Se viene installato un ascensore per i pompieri, la chiusa o il disimpegno davanti all'ascensore deve essere di dimensioni tali da consentire l'uso di dispositivi di soccorso (portatili o altri dispositivi simili). Le dimensioni minime della chiusa o del disimpegno antistante devono essere 2.4 m x 2.4 m.

Progetto urbanistico

fase 1

La prima fase di progetto è prevista in forma di “masterplan” secondo una strategia urbanistica già definita e di cui sono esplicite le regole. L’altezza dei magazzini è pari a 10m interni netti. L’altezza totale dell’edificio è circa di 40m. A partire da 10m di altezza è necessario rispettare la regola dei 60° per le facciate con vista diretta reciproca. Sono possibili sbalzi e rientranze e le due piante, quella del magazzino e quella degli alloggi, possono non coincidere. Le strade di accesso sono alternate, con vie solo pedonali e vie di carico-scarico merci. Tra due lotti attigui si può prevedere un passaggio trasversale secondario di 3m di larghezza.

In questa fase viene richiesta una strategia in forma di concetto urbanistico. Gli elaborati richiesti, modello e schema tipologico, sono a scala 1:1000.

Progetto architettonico

fase 2

Il progetto individuale consiste nello sviluppo del l’idea urbanistica alla scala architettonica, con un modello finale di inserimento a scala 1:250. L’organizzazione degli alloggi, l’espressione in facciata, la qualità degli spazi interni e della composizione generale, fino al dettaglio costruttivo, sono gli aspetti che ciascun progetto deve affrontare.

Si tratta di risolvere in modo adeguato il sistema di circolazione verticale e quello degli ingressi – al magazzino e agli alloggi.

Si tratta di dimensionare il corpo degli alloggi secondo la profondità adeguata ai locali abitativi e di dimensionare lo spazio a magazzino secondo le logiche di utilizzo funzionale date dalle misure proprie del sistema di stoccaggio adottato.

Si tratta di definire una qualità spaziale specifica per ciascuna delle parti.

Si tratta di proporre un sistema strutturale che risponda alle specificità delle due parti, anzi che sia l’espressione spaziale delle due parti: quella più densa degli alloggi e quella più aperta del magazzino. Si chiede di trovare una soluzione coerente e efficiente staticamente.

Si tratta in generale di tendere ad un impegno verso l’insieme, al risoluzione della dualità di tipo funzionale implicita nel programma, si tratta cioè di cercare una soluzione che sia basata sulla complessità della dicotomia e sulle sue contraddizioni, una soluzione che cerca di “perseguire la difficile unità dell’inclusione piuttosto che la facile unità dell’esclusione. More is no less. ” (R. Venturi).

More is no less

“Amo la complessità e la contraddizione in architettura. Non amo l’incoerenza e l’arbitrarietà dell’architettura incompetente, i complicati preziosismi del pittoresco o dell’espressionismo. Mi riferisco invece ad un’architettura complessa basata sulla ricchezza e sull’ambiguità dell’esperienza moderna. (...) Oggi le esigenze di programma, struttura, impianti tecnici ed espressione sono differenti ed entrano in contrasto in modo imprevedibile persino in edifici singoli posti in contesti semplici. Accetto i problemi e sfrutto le incertezze, accogliendo sia la complessità che le contraddizioni. (...) Amo gli elementi che sono ibridi piuttosto che puri, quelli di compromesso piuttosto che quelli “puliti”, contorti piuttosto che diritti, ambigui piuttosto che articoalti, corrotti quanto anonimi, noiosi quanto interessanti, tradizionali quanto innovatori ... Sono per il disordine pieno di vitalità più che per l’unità “ovvia”, accetto e proclamo la dualità! Sono per la ricchezza piuttosto che per la chiarezza di significato: per la funzione implicita come per la funzione esplicita. Preferisco “E-E” ad “O-O”: bianco E nero, ed a volte grigio, piuttosto che bianco O nero. (...) Ma un’architettura basata sulla complessità e sulla contraddizione richiede un impegno speciale verso l’insieme: la sua reale validità deve essere nella totalità, o nelle sue implicazioni di totalità. Essa deve perseguire la difficile unità dell’inclusione piuttosto che la facile unità dell’esclusione. Il più non vale di meno.”

Da R. Venturi, Complessità e contraddizione nell’architettura, 1966

Progetto costruttivo

fase 3

Questa ultima fase sarà la fase della coerenza tra idea e realizzazione, in cui gli aspetti strutturali e costruttivi trovano espressione nel disegno di dettaglio, in scala 1:20. Ma non si tratta tanto e solamente di mettere a punto un sistema costruttivo “credibile”, secondo gli standard contemporanei per esempio determinati dalla normativa Minergie; si tratta di stabilire il carattere dell’architettura, la sua espressione materiale, la sua “immagine”. Di fatto questa fase comprende anche la produzione di quei documenti che visualizzano in sintesi l’architettura progettata, sia che si tratti di modelli fisici o immagini digitali.

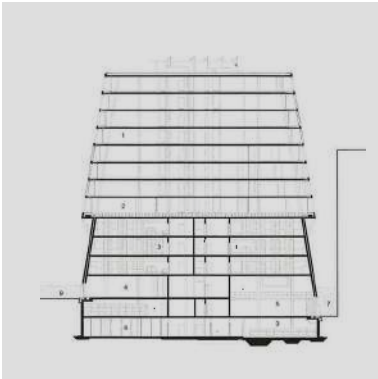
Architetture dicotomiche

esercizio 1

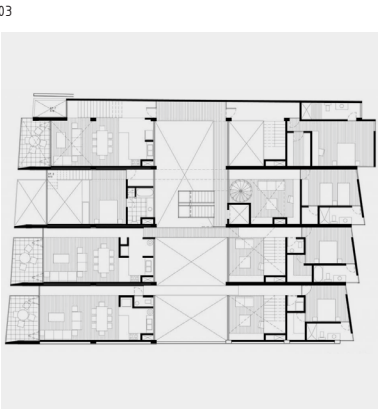
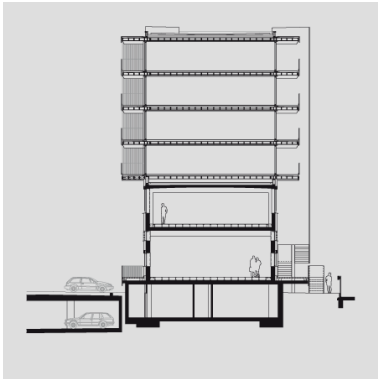
In questo esercizio si intende portare dei riferimenti di “architetture dicotomiche” in cui il tema della dualità, nella sua espressione più concreta, quella dell’uso, sia di particolare interesse. Si tratta di una selezione di architetture contemporanee che si ritiene essere utile a tutti, studenti, assistenti e professori, per apprendere i diversi principi, le strategie distributive, le soluzioni formali ed espressive che alcuni architetti hanno saputo dare al tema della dualità, soprattutto nell’alloggio collettivo contemporaneo. Questa selezione è stata concordata anche per poter svolgere l’esercitazione seguita dalla cattedra di Costruzione.

- 01. H&deM, Helsinki Dreispitz, Basel, 2014
- 02. Burkhalter & Sumi, Pile Up Giesshübel, Zürich, 2013
- 03. JS designdevelopment, Amsterdam 315 Housing Complex, Mexico City, 2005
- 04. Pool Architekten, Hunziker Areal, Genossenschaftsstrasse 13, Zürich, 2015
- 05. §, 2007
- 06. Meili, Peter Architekten, Riff Raff 3+4 Apartment Building, Zürich, 2002

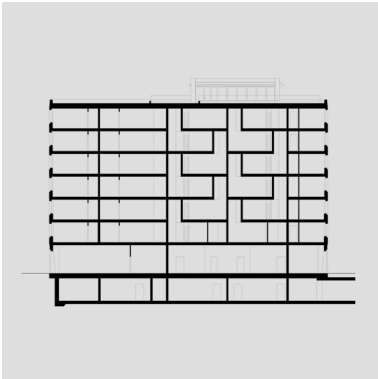
01



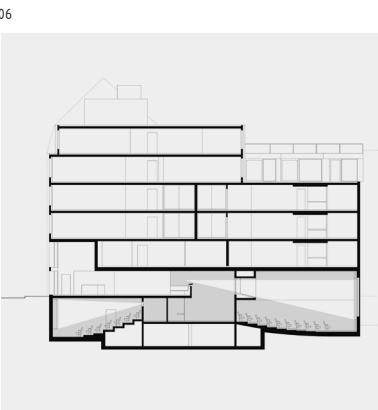
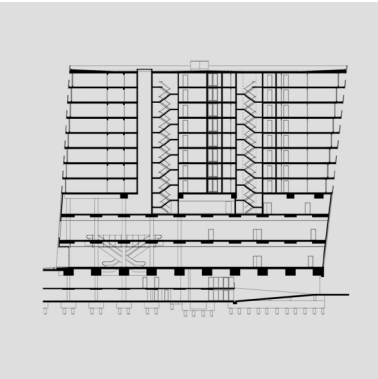
02



04



05





Beniamino Servino



Stonehenge

Struttura

esercizio 2

L’esercizio si propone di affrontare il tema della “struttura dicotomica”.

Uno degli aspetti più interessanti del progetto per un’architettura dicotomica che deve rispondere a due scopi diversi, quasi opposti per molti aspetti, come quello di abitare e quello di stoccare materiali è rappresentato dalla scelta di una struttura il più possibile specifica per ciascun uso ma che deve essere risolta insieme, messa insieme.

In quest’ottica si propone un esercizio di tipo propedeutico che serve da introduzione e al contempo porti ad una ricerca di tipo progettuale fondata soprattutto su principi e concetti, anche molto intuitivi o sperimentali, piuttosto che su calcoli o schemi verificati. Si tratta di combinare due strutture diverse che chiameremo A e B e comporre una unica struttura resistente e in equilibrio.

Si richiede dunque a ciascuno studente di realizzare un modello seguendo le seguenti regole:

- utilizzare solo pezzi semplici di legno di due tipi: pezzi lineari a sezione quadrata o a sezione rettangolare con cui realizzare pilastri, travi ecc., e pezzi piani di spessore costante con cui realizzare solai, muri ecc.
- Realizzare il modello solo con l’utilizzo di colla bianca (poca)
- Il tipo di struttura deve essere scelta tra le seguenti tipologie:
struttura resistente per “sezione”
struttura resistente per “superficie”

- Utilizzare due strutture -A e B- o differenti per tipologia oppure con caratteristiche dimensionali differenti anche della medesima tipologia, e in relazione all’uso.

- Combinare la struttura A con la struttura B sovrapponendo l’una sull’altra

- Dimensioni del modello in scala 1:50
lato fisso di 30m, lunghezza variabile da 30m a 60m.
altezza della struttura A = 10m.; altezza della struttura B = ogni 2,5m, per un totale di max 40m

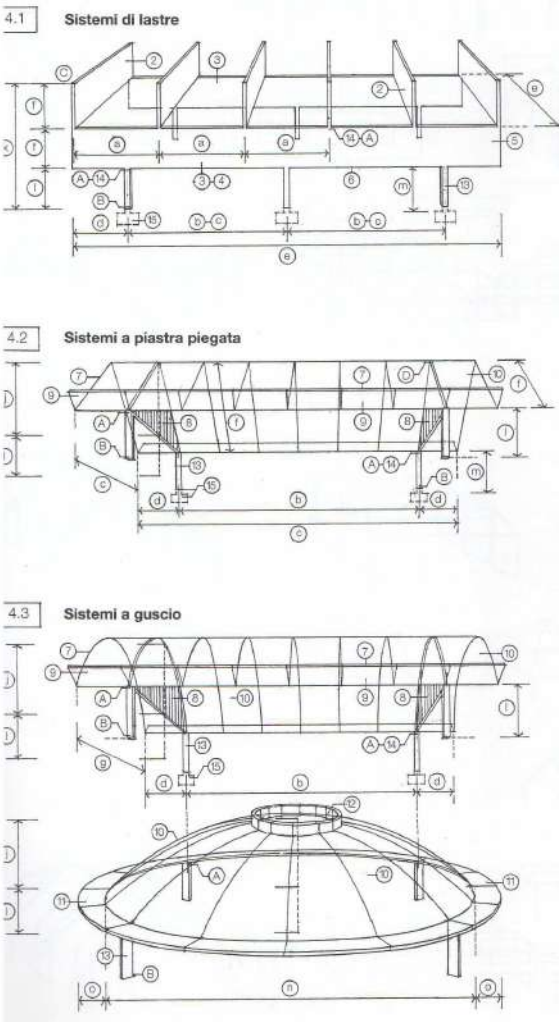
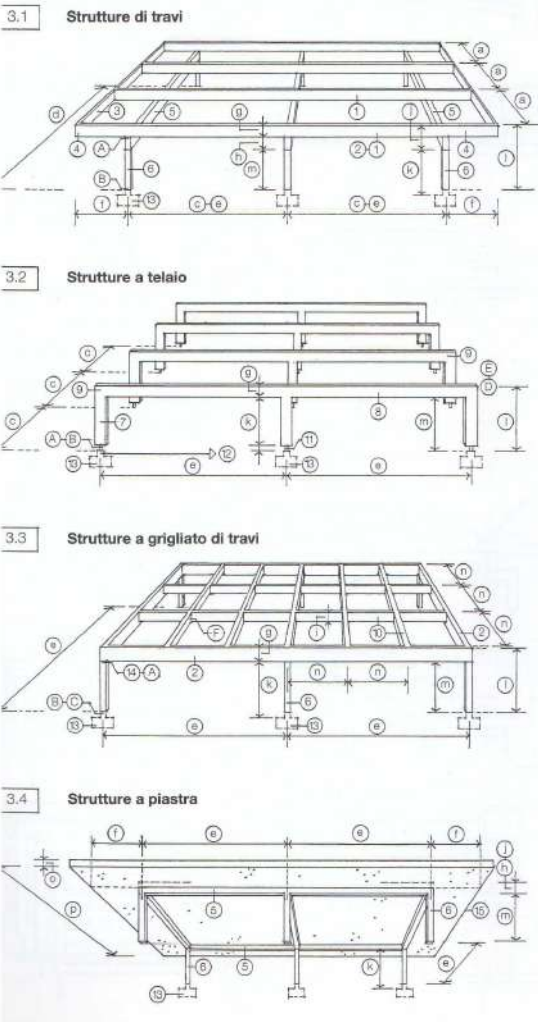
Nota all’esercizio: nella prima fase di sperimentazione per le strutture resistenti per “superficie” utilizzare carta spessa facile da piegare invece che legno.

NOTA SULLE STRUTTURE

- Le strutture resistenti per “sezione” sono sistemi di elementi lineari rigidi nei quali il trasferimento delle forze avviene attraverso la mobilitazione delle forze interne di sezione. Fanno parte di questa tipologia le strutture a travi, la strutture a telaio, le strutture a piastra. La geometria di tutti i componenti delle strutture resistenti per “sezione” è la linea retta, verticale orizzontale o obliqua.
- Le strutture resistenti per “superficie” sono sistemi di superfici flessibili ma rigide nei quali il trasferimento delle forze viene effettuato

dalla resistenza e dalla forma della superficie. Fanno parte di questa tipologia le strutture a lastra, le strutture a piastra piegata, le strutture a guscio. La geometria di tutti i componenti delle strutture resistenti per “superficie” è il piano, verticale orizzontale o piegata (fanno parte di questa tipologia anche i piani complessi come quelli a curvatura o combinati).





Cadavre exquis

esercizio 3

L'esercizio si propone di affrontare il tema della "facciata dicotomica". Una volta che si cerca di definire l'espressione del progetto ci si imbatte con la composizione dei prospetti che è solita rispondere coerentemente alle esigenze della pianta. L'esercizio tratta di combinare una facciata esistente, estratta casualmente e scelta tra esempi di architetture per alloggi collettivi, con una facciata da progettare in relazione a quella data. La facciata da progettare è quella relativa al magazzino. Integrare due diverse facciate e combinarle mettendone una sopra l'altra. Si tratta di un esercizio di tipo propedeutico, a metà tra il gioco surrealista "cadavre exquis" e il metodo del "collage", che tende ad affrontare gli aspetti espressivi e compositivi in modo intuitivo e sperimentale.

Si richiede dunque a ciascuno studente di realizzare un collage digitale seguendo le seguenti regole:

- Utilizzare Photoshop
- Comporre un'immagine impaginata su A3 verticale, in bianco e nero, a 300dpi
- Prendere l'immagine data e adattarla alle dimensioni della facciata di progetto, per il numero di piani totali di alloggi, riducendone o aumentandone il numero di piani dell'architettura originaria.
- Combinare la nuova facciata del magazzino in modo tale che "sembri" alla stessa scala e che il rapporto con quella data sia "credibile".
- Esprimere con la scelta della texture la materialità della facciata, oltre alla sua composizione.
- Le dimensioni della facciata sono pari a quelle del modello dell'esercizio "struttura", ovvero 30x h40m (10 m magazzino + 30m alloggi).

NOTE

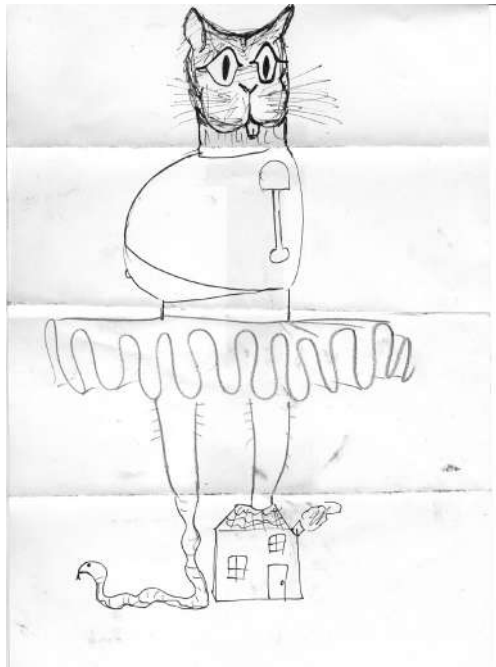
1. cadavre exquis Gioco collettivo surrealista, realizzato per la prima volta nel 1925, a Parigi. Consiste nel far comporre una frase da più persone (senza che nessuna possa conoscere l'intervento dell'altra) nella sequenza sostantivo-aggettivo-verbo-sostantivo-aggettivo. Il nome del gioco deriva dalla prima

frase che fu ottenuta: le cadavre exquis boira le vin nouveau («il cadavere squisito berrà il vino nuovo»). (Andr  Breton e Paul Eluard, Dictionnaire abr g  du surr alisme, 1938). Lo stesso sistema fu adattato al disegno, piegando o coprendo il foglio nelle parti gi  compilate. Il gioco si inserisce nell'ambito dell'automatismo surrealista e della casuale associazione degli elementi, nella quale tuttavia sembra manifestarsi una sotterranea comunicazione fra i partecipanti.



2. dadaismo Movimento artistico e letterario d'avanguardia sorto a Zurigo nel 1916 e che ebbe sedi importanti a New York, a Berlino e a Parigi, dove si sciolse nel 1922. Il nome deriva dalla voce onomatopeica 'dada' del linguaggio infantile (propr. «cavallo»), trovata da T. Tzara aprendo a caso un dizionario francese.

Carattere dominante del movimento   la rottura di ogni schema razionale, di ogni rassicurante certezza, di valori stabili e costituiti, che formano la mentalit  dei benpensanti e definiscono le aspettative del pubblico borghese. Coerentemente con questa forte carica anarchica e sovvertitrice, i dadaisti, pi  che elaborare un nuovo sistema di valori e quindi una nuova normativa estetica, si concentrano nella demolizione di ogni sistema possibile, e si ribellano in particolare contro il sistema dell'arte. Pur utilizzando l'esperienza delle avanguardie cubista, futurista, espressionista e astrattista, se ne distanziano poi



"cadavre exquis" surrealista

sia per la deliberata avversione a ogni programma sia perché più radicalmente mirano all'annientamento di ogni 'aura' poetica, in un estremo tentativo di ricomporre la frattura tra arte e vita. Il gesto, dunque, e conseguentemente lo scandalo sembrano essere i cardini di una coerente poetica dadaista; l'impossibilità di definire in positivo le linee di una ricerca, capace di andare oltre il momento della pura negazione, portò al suo progressivo esaurimento: i protagonisti sceglieranno il silenzio o confluiranno in altre esperienze d'avanguardia. Nel d. sono presenti molti dei motivi ripresi dalle successive avanguardie: il rifiuto della mercificazione dell'arte, la riflessione sui nessi arte-vita e arte-rivoluzione, la ricerca di forme espressive derivanti dalla fusione di più lin-

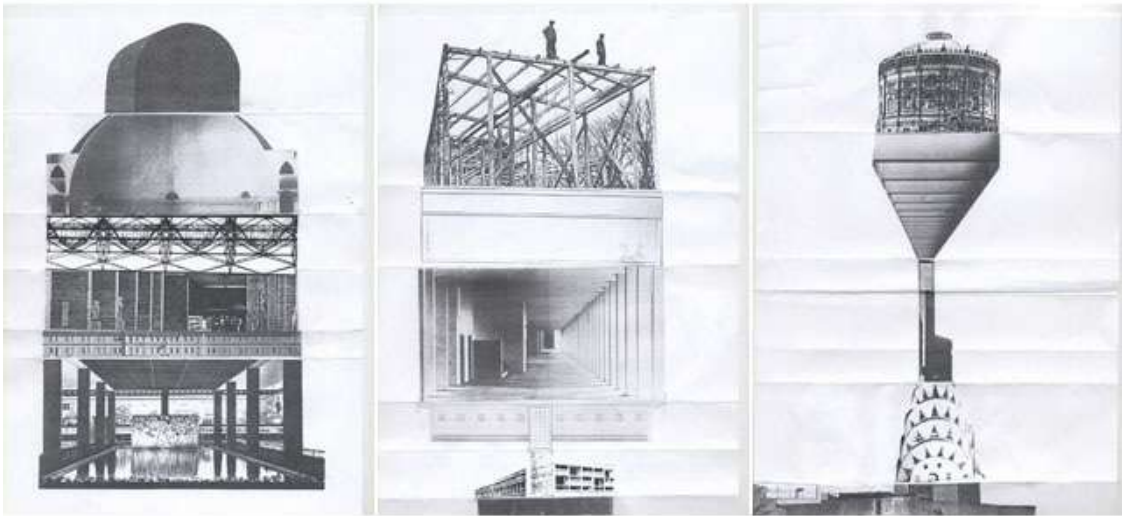
guaggi artistici, l'esaltazione del caso nel processo creativo, l'interesse per la follia e per l'inconscio, la componente ludica e paradossale nell'attività dell'artista. Ma il merito maggiore del d. sta forse nell'aver promosso, in virtù della sua ostinata asistematicità, la più ampia sperimentazione in tutti i campi della produzione estetica, compresi il cinema, la danza e la fotografia. Le tecniche del collage, del frottage e dell'assemblage, il fotomontaggio, i rayographs di Man Ray, i ready-mades di Duchamp e le macchine di Picabia, la poesia tipografica, visiva e sonora, la musica dei rumori, e molte altre innovazioni tecniche ed espressive,, costituiscono un patrimonio a cui hanno attinto artisti delle più diverse tendenze.

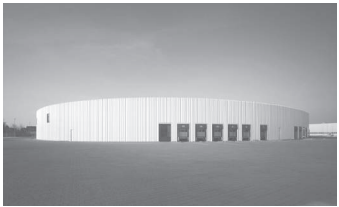
3. Il collage, nell'ambito delle arti visive, è un procedimento che consistente nell'applicare con la colla materiali differenti frammentari (carta, giornali, foto, stoffa ecc.) su un supporto di tela, legno, carta o cartone ecc. Il collage, nel suo significato più pregnante e rivoluzionario è legato alla ricerca cubista. Dal 1912 infatti G. Braque e P. Picasso usarono con una certa sistematicità il collage e il papier collé (dove i frammenti incollati sono esclusivamente di carta), frammenti di giornali, di carta da parati e poi materiali sempre più eterogenei, che contribuirono al superamento delle tecniche pittoriche tradizionali e allo stesso tempo si presentavano quale riferimento costante alla realtà. Futurismo, dadaismo, costruttivismo, surrealismo e, dopo la Seconda guerra mondiale, molti movimenti d'avanguardia usarono il collage con connotazioni diverse, aderenti alle proprie poetiche. Un celebre esempio proprio della cultura architettonica è la famosa riflessione di Colin Rowe "Collage City" del 1978 sullo sviluppo della città e il progetto urbano.

1



2





Viaggio a Basilea

3-6 marzo 2016

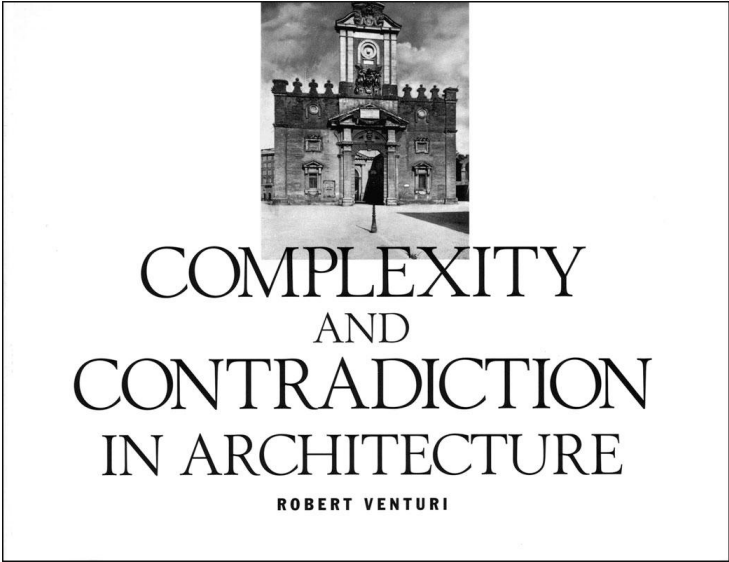
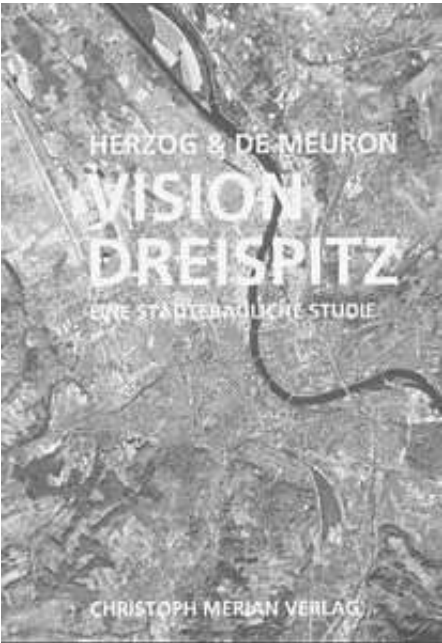
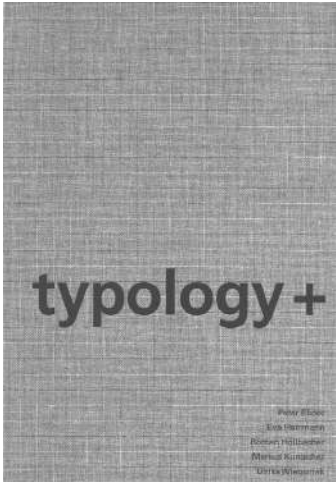
GIOVEDÌ 3/3 MENDRISIO - BASILEA
12.00 ritrovo @ Jugendherberge Basel, Buchner & Bründler
12.30 > Pranzo in ostello
15.00 > Vitra Design Museum (tram 2 > Badischer Bahnhof > bus 55)
16.00 > 18.00 Vitra Architecture Guided Tour
>> Cena libera

VENERDÌ 4/3
08.30 Ostello
>> Dreispitz: lezione introduttiva
12.30 > Pranzo nelle buvette,
>> Dreispitz: visita e rilievo siti
>> Schaulager; HdM
20.00 > Cena di atelier

SABATO 5/3 > giornata in bici
08.30 Ostello
>> Architetture Basilesi in centro
12.30 > Pranzo al volo, in città
14.00 > Miller Maranta Büro, Schützenmattstrasse 31
>> Voltahochschule, Miller & Maranta
>> VoltaMitte Housing, Christ & Gantenbein
>> Whonhauser, Sempacherstrasse, Miller & Maranta
>> Cena libera

DOMENICA 6/3 BASILEA - MENDRISIO
09.30 Ostello
10.30 > Fondation Beyeler, Renzo Piano (tram 2 > Badischer Bahnhof > tram 6)

HOSTEL
Jugendherberge Basel
St. Alban-Kirchrain 10
4052 Basel



Bibliografia

letture consigliate

> DREISPITZ

“ Herzog & de Meuron : the complete works”,

Mack Gerhard, Herzog Jacques, de Meuron Pierre, Basel 1996, pp. 156-161

“MetroBasel : a model of a european metropolitan region”,

Herzog Jacques, de Meuron Pierre, Herz, Manuel, ETH, Basel 2009

“Vision Dreispitz : eine städtebauliche Studie”,

Herzog und de Meuron, Basel-Stadt , Baudepartement, Basel 2003

> HOUSING

“Floor plan manual housing”, Heckmann Oliver, Birkhäuser, Basel 2011

“Typology + : innovative residential architecture”, Ebner Peter, Birkhäuser, Basel 2010

> TEORIA

“Complessità e contraddizioni nell’architettura”, Robert Venturi, MOMA, New York, 1966

Calendario

1	GI	25.02.16	09:00	Intro // Lezione // Dicotomia // EM // C3.89	INTRO + MODELLI 1:1000/1:250
			14:00	Atelier // Es.2 Struttura // EM // C3.89	
			19:00	Mostra // Inaugurazione Mostra Gabriele Basilico	
	VE	26.02.16	09:00	Atelier	
14:30			Atelier // Tavola rotonda risultati concorso AAM		
2	GI	03.03.16		Atelier // Viaggio	VIAGGIO Basilea
	VE	04.03.16		Atelier // Viaggio	
	SA	05.03.16		Atelier // Viaggio	
	DO	06.03.16		Atelier // Viaggio	
3	GI	10.03.16	09:00	Atelier	PROGETTO urbanistico
			17:30	Lezione // Struttura + pres. Es.3 // EM // C3.89	
			19:30	Conferenza // Atelier BOW WOW	
	VE	11.03.16	09:00	Atelier	
		14:00	Atelier		
4	GI	17.03.16	09:00	Atelier // critica Es.2 Struttura // EM + M. Monotti	PROGETTO urbanistico
			14:00	Atelier	
	VE	18.03.16	09:00	Atelier	
			14:00	Atelier // critica Es.2 Struttura // EM + M. Monotti	
5	GI	24.03.16	09:00	Atelier // critica ES.1 Arch. dicotomiche // C. Nozza	PROGETTO architettonico
			14:00	Atelier	
			19:30	Conferenza // Frédéric Bonnet	
	VE	25.03.16	09:00	Atelier	
		14:00	Atelier		
6	GI	07.04.16	09:00	Lezione // critica Es.3 Cadavre Exquis // EM // C3.89	PROGETTO architettonico
			14:00	Atelier	
			19:30	Conferenza // Grasso Cannizzo	
	VE	08.04.16	09:00	Atelier	
		14:00	Atelier		
7	GI	14.04.16	09:00	Consegna e Allestimento	CRITICA INTERMEDIA
			10.00	BAC2TALKS/03_Giulia Foscari // C0.61	
			14:00	CRITICA INTERMEDIA // EM + Buchner Bründler Arch.	
	VE	15.04.16	09:00	CRITICA INTERMEDIA // EM + Buchner Bründler Arch.	
		14:00	CRITICA INTERMEDIA // EM + Buchner Bründler Arch.		

8	GI	21.04.16	09:00	Atelier	PROGETTO architettonico
			14:00	Atelier	
			19:00	Mostra // Inaugurazione	
	VE	22.04.16	09:00	Atelier // BAC2TALKS/04__Francisco Mangado // C0.61	
14:00			Atelier		
9	GI	28.04.16	09:00	Atelier	PROGETTO architettonico
			14:00	Atelier	
	VE	29.04.16	09:00	Atelier	
			14:00	Atelier	
10	GI	05.05.16	09:00	Atelier // critica // C. Nozza (da conf.)	PROGETTO costruttivo
			14:00	Atelier	
	VE	06.05.16	09:00	Atelier	
			14:00	Atelier	
11	GI	12.05.16	09:00	Atelier	PROGETTO costruttivo
			14:00	Atelier	
			19:30	Conferenza // Fran Tonkiss	
	VE	13.05.16	09:00	Atelier	
14:00			Atelier		
12	GI	19.05.16	09:00	Atelier	PROGETTO costruttivo
			14:00	Atelier	
	VE	20.05.16	09:00	Atelier	
			14:00	Atelier	
13	LU	23.05.16	09:00	Atelier	WORKSHOP rappresentazione
	MA	24.05.16	09:00	Atelier	
	ME	25.05.16	09:00	Atelier	
	GI	26.05.16	09:00	Atelier	
	VE	27.05.16	09:00	Atelier	
14	LU	30.05.16	09:00	Ordine e pulizia Atelier	CRITICA FINALE
			14:00	Allestimento spazio critica	
	MA	31.05.16	09:00	CRITICA FINALE // EM + E. Bonell	
	ME	01.06.16	09:00	CRITICA FINALE // EM + E. Bonell	
			20:00	Cena atelier	
			10:00	Riordino spazio critica, foto modelli e comunicazione dei voti	

Atelier Collomb-Molteni
semestre primaverile 2016

www.ateliercollomb.ch

Università della Svizzera Italiana
Accademia di architettura di Mendrisio