il giornale dell'ARCHITETTURA.com



Avanti c’è posto! Nella casa del futuro con MVRDV

Casa come albergo, approdo di vita quotidiana, palcoscenico per attori dimenticati, teatro di vita a portata di click, abitazione prêt-à-porter e luogo di vacanza permanente: è la *(W)ego House di The Why Factory*

Mentre gli oggetti sono al passo coi tempi e ricalcano forme di personalizzazione spinta, scolpiscono un mondo di desideri nascosti, stimolano reazioni innescando forme diverse di socialità, salendo di scala, per il tema dell’abitazione il concetto di personalizzazione è molto più arduo considerata la grande dimensione urbana, quasi sempre schiacciante i desideri dei singoli individui. **Come antidoto a questa mancanza di *appeal* dell’abitare nella metropoli contemporanea nasce l’installazione *(W)ego House* (2017) ideata assieme agli studenti all’interno della** *The Why Factory*, l’istituto che, condensando ricerca ed insegnamento, da diversi anni indaga sulle possibilità di futuro sviluppo delle città, **fondato da Winy Maas, partner di MVRDV**, **all’interno della Facoltà di Architettura di Delft**. **Progetto che proprio in questi giorni ha ottenuto il prestigioso *Architectural Media Jury Award*** all’interno della settima edizione

della Bi-City Biennale di Urbanistica e Architettura di Shenzen dedicata al tema *Cities, Grow in Difference* (conclusasi lo scorso 17 marzo), dove l'installazione è stata esposta.

In questo caso, **il modo di abitare viene** puntualmente **tradotto in "oggetto del desiderio"**. L'abitare, in un certo senso, viene "oggettivato" e declinato in una sommatoria di desideri comuni che diventano cinghia di trasmissione della nostra vita in città.

Motivo di ispirazione è l'albergo, come sommatoria di stanze che contengono persone tra le più diverse. Se tale diversità viene ora messa in valore rispetto a ciò che accomuna i desideri di alcuni gruppi di utenti, ne nasce un **habitat eccentrico**, organizzato come un **gioco di incastri** con 9 stanze, ognuna di colore differente per ricalcare i diversi desideri dei gruppi di utenti.

È così che in futuro sarà anche possibile risparmiare spazio e abitare città gestite in prima persona dal desiderio degli stessi utenti, a conferma del fatto che «*io e non io, esterno e interno non significano più nulla*» come ricordava **Gilles Deleuze**: ovunque troviamo solo "macchine produttrici e desideranti", proprio come questo albergo immaginario.

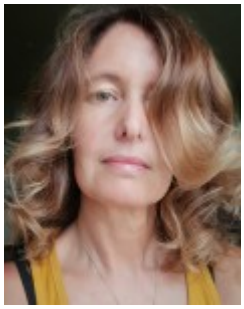
Potremmo dire che nel tema dell'albergo è anche concentrata l'**idea di una città futura come servizio puro**, verso una possibile sparizione della sua ben nota immagine – puzzle crudele di emarginazione, incoerenza o lusso estremo. Qui, invece, il gioco di incastri viene utilizzato per l'emersione di "noi tutti", fantasiosi abitanti del XXI secolo. Nella *(W)ego House* **c'è davvero posto per tutti**.

Il concetto di **albergo**, se rinnovato rispetto all'idea tradizionale che lo inquadrerebbe come edificio extra nella città, può prendere parola e diventare **approdo di vita quotidiana**, **palcoscenico per attori dimenticati**, **teatro di vita a portata di click**, **abitazione prêt-à-porter**. Fino a trasformarsi in un **luogo di vacanza permanente** (perché no?), dove esplicare – in modo si capisce intercambiabile – una **varietà di funzioni illimitata**. «*Sappiamo* – affermano alla

The Why Factory – che la città densa deve essere costruita ma, mentre costruiamo la città, non possiamo dimenticare i desideri di ciascun individuo e il loro sogno di casa: la casa di chi metterà il proprio nome sulla cassetta delle lettere».
Alla *The Why Factory* i progetti che tessono possibili futuri della città sono tanti: ***Anarcity***, ***Food City***, ***Green Dream***, solo per citarne alcuni, esposti anche a Milano nel 2017, nei locali dello Spazio FMG. **L'obiettivo d'innescare un dibattito pubblico sull'architettura e l'urbanistica contemporanea sembra essere riuscito**. *The Why Factory* – infatti – **analizza il mondo in cui viviamo e produce scenari futuri al di là di esso**; dall'universale allo specifico, dal globale al locale. Essa **propone costruzioni e visioni ipotetiche della società e della città; dalla scienza alla fiction e viceversa**.
Come afferma Maas: *«Una visione è, in un certo senso, ciò che accade tra un punto di domanda e una proposta. Essa pone grandi domande e poi crea un'immagine per il futuro con la sua risposta. Soprattutto, una visione è un sogno per la città e per la sua traduzione in spazio di vita, offrendo una prospettiva per il futuro della società a lungo termine, unitaria e seduttiva. Essa è in parte dettata dalla curiosità, in parte dalla fantasia e in parte da problemi reali da risolvere. Il ruolo del visionario è quello di guidare, dirigere e riassumere un percorso per questo mondo sempre più urbano»*.

Ricerca e ideazione: The Why Factory
Costruzione e disegni esecutivi: MVRDV

About Author



Patrizia Mello

Si interessa di teoria, storia e critica del progetto contemporaneo, argomenti su cui svolge attività didattica e ricerca, pubblicando numerosi articoli e saggi, e organizzando convegni. Tra le sue pubblicazioni: “Progetti in movimento. Philippe Starck (1997); “L’ospedale ridefinito. Soluzioni e ipotesi a confronto” (2000); “Metamorfosi dello spazio. Annotazioni sul divenire metropolitano” (2002); “Ito digitale. Nuovi media, nuovo reale” (2008); “Design Contemporaneo. Mutazioni, oggetti, ambienti, architetture” (2008); “Neoavanguardie e controcultura a Firenze. Il movimento Radical e i protagonisti di un cambiamento storico internazionale” (2017); “Firenze e le avanguardie Radicali” (2017); “Twentieth-Century Architecture and Modernity: Our Past, Our Present” (2022)

See author's posts

Condividi