

---

## MVRDV. Container City

**Michele Costanzo**

Container City è un progetto di MVRDV realizzato in occasione della prima Biennale d'Architettura di Rotterdam nel 2002. Il luogo scelto per posizionare la struttura è il Lloyd Pier di Rotterdam- Harbor.

Composto di 3500 containers, è una enorme prisma cavo a base rettangolare. Il megacontainer prende forma dall'assemblaggio dei diversi contenitori metallici che sono impiegati per costruire il suo involucro (composto dalla somma di: pavimento, pareti e soffitto) che dà forma e carattere spaziale al vuoto centrale. Tale vuoto interno che viene a determinarsi, è un luogo a carattere urbano ed un ideale ambiente pubblico dove si svolge la vita collettiva degli utenti dei box e di chi proviene dall'esterno.

Questi contenitori metallici si prestano ad essere utilizzati in numerosi modi: come dormitori, come luoghi dove mangiare, incontrarsi, lavorare, vendere merci, esporre arte, elaborare spettacoli, realizzare installazioni o essere, altresì, utilizzati come uffici, hotels, bar, ateliers, gallerie, scuole, nidi per l'infanzia e quant'altro.

La costruzione, com'è stata definita dagli stessi MVRDV, è simile ad un "beehive", un gigantesca arnia pulsante di vita com'è efficacemente rappresentato dai disegni, dai renderings e dal video che, peraltro, in maniera inquietante termina con delle fiamme, all'interno della grande hall/piazza, che ricordano quelle delle banlieues parigine.

I containers sono accessibili ai diversi piani tramite una struttura aggiuntiva che si addossa alle spesse pareti da essi composte e che sostiene la generale struttura di collegamento costituita dai ballatoi, scale, ascensori.

Il volume di Container City prevede anche la creazione di vuoti o gigantesche finestre che si aprono verso l'intorno del porto di Rotterdam; e questo, avviene inserendo tra i box delle rotaie, per consentire la loro rimozione nella maniera più semplice: facendoli scorrere. L'originalità della proposta, non solo dal punto di vista formale, ma rispetto alla concezione di unità urbana chiusa e autosufficiente che suggerisce, la pone come l'icona della Biennale.

L'idea che indica il progetto, aldilà della sua essenza apparentemente paradossale e provocatoria, punta a scuotere la coscienza generale circa il futuro prossimo della vita delle città, sollecitando la necessità di elaborare soluzioni radicalmente nuove.

Il criterio adottato da MVRDV nell'andare incontro alla complessità di questa problematica a livello generale è quella di differenziare la scala delle questioni che assomma in sé e le modalità per affrontarle.

Un primo filone di ricerca è quello che tende a portare avanti il tema della *densità*, una scelta che punta a condensare la vita urbana in strutture articolate che raccolgono una molteplicità di funzioni, al punto da porsi come unità in sé autonome; una visione che ha come chiaro riferimento il pensiero che ruota attorno al saggio di Rem Koolhaas, *Delirious New York*, nonché al dibattito che ha fatto seguito ad esso. Su tale indirizzo, tra i progetti più noti si possono ricordare: Berlin Voids (1991), Silodam, Amsterdam (1995-2002) - a cui Container City, in un qualche modo, assomiglia per la forma, per il suo diretto rapporto con l'acqua e per la molteplicità delle funzioni, oltre a quella residenziale, che assomma in sé - e *Mirador*, Madrid (2001-2004).

Un secondo filone è quello che punta a considerare la trasformazione del territorio attraverso l'uso della telematica e dell'elaborazione/simulazione digitale come soluzioni possibili di supporto alle successive scelte operative. Un importante esempio da ricordare, tra la vasta ricerca di MVRDV in

questo campo, è quello di Regionmaker, che riguarda lo sviluppo di una regione della Germania meridionale, la Rhine-Ruhr. Lo studio, da un lato, cerca di presentare e definire l'entità regionale come nuova dimensione spaziale d'interrelazioni umane (che nei fatti ha sostituito o sta sostituendo quella tradizionale della città), dall'altro, elabora delle specifiche ipotesi di sviluppo per la regione tedesca.

Un terzo filone, di cui fa parte Container City, tende apparentemente a far tabula rasa del presente, distaccandosi dalla realtà della vita quotidiana o da un universo culturale di tipo tecnico/scientifico applicato alle necessità concrete, per accostarsi alla sfera dell'utopia; com'è il caso dei due volumi che raccolgono le più recenti ricerche di MVRDV: *Skycar City. A Pre-emptive History*, *Space Fighter. The evolutionary city (game:)*.

Il primo è uno studio rivolto alla possibile liberazione della società dalle limitazioni del trasporto urbano, nonché alla comunicazione interpersonale attraverso l'introduzione delle skycars in grado di offrire all'utente una libertà di movimento pressoché assoluta. La "drammatica" possibilità dell'uso di mezzi che si muovono liberamente tra gli edifici, osserva Winy Maas, porterà a città con "strade" ad ogni livello o, forse, ad una città perfino senza strade.

Il secondo propone, nei riguardi della gestione del processo progettuale in campo architettonico e urbanistico, di ricorrere al gioco legato alla tecnologia digitale; e questo, per simulare le scelte e verificare la congruenza delle risposte alle molteplici, disparate esigenze che la società pone. Entrambi questi temi sono stati presentati, nel 2008, da MVRDV, nell'XI Biennale Mostra Internazionale di Architettura a Venezia.

architetture/progetti/containercity

Il materiale fotografico è stato gentilmente concesso dallo studio MVRDV.

<b>Autore</b>	<b>Data pubblicazione</b>	<b>Volume pubblicazione</b>
COSTA NZO Michele	2008-11-03	n. 14 Novembre 2008