
Kas Oosterhuis

Ipercorpi

Verso un'architettura e-motiva

EdilStampa, 2007, pp. 96, € 14.

Michele Costanzo



Kas Oosterhuis dal 1989 con la moglie Ilona Lénard, che si occupa d'arte visiva, è titolare dello studio ONL, il cui obiettivo della ricerca, fin dalla fondazione, è stato quello di individuare le possibilità e i modi per incorporare direttamente l'informatica nel processo costruttivo dell'architettura. E questo, come afferma l'autore, per far uscire dal computer i modelli matematici, mobili, interconnessi, parametrici, interattivi e renderli una realtà concreta, quella di una nuova generazione architettonica.

Nella società contemporanea, scrive Oosterhuis, l'architetto è un ipercosciente "idiot savant", che ha un immediato accesso ad un'enorme mole d'informazioni senza avere, spesso, la coscienza del loro significato, ma è capace, tuttavia, di agire intuitivamente e di operare elaborazioni razionali; il computer deve essere considerato, in questo senso, come un'estensione amichevole del suo cervello (un eso-cervello).

Il fine a cui tende Oosterhuis non è la sperimentazione virtuale, ma piuttosto rendere l'Ipercorpo (una struttura guidata dai dati che si trasforma in tempo reale) in grado di riconfigurarsi continuamente per rispondere al mutare delle necessità collettive e dei bisogni individuali.

Il Padiglione dell'Acqua Salata, realizzato in Olanda da ONL nel 1997 a Neeltje Jans, insieme al Padiglione dell'Acqua Dolce di NOX -a cui è strettamente congiunto, pur nella diversità di immagine e di materiali impiegati- sono tra i pochi esempi fino ad ora realizzati di architettura informatica interattiva.

«Il diario di flusso del Padiglione dell'Acqua Salata», scrive Oosterhuis, «mostra che i dati grezzi in entrata provenienti da una stazione meteorologica su una boa del Mare del Nord vengono interpretati dal software MAX in segnali midi che guidano le luci programmabili a fibra ottica e la campionatura sonora. Il risultato sensoriale è un'esperienza che si svolge in modo irripetibile, insieme a un altrettanto unico paesaggio sonoro generato in tempo reale, imprevedibile come le condizioni del tempo» (1).

Il corpo edilizio è composto di una pelle (un elastomero) esterna ed interna che deve essere considerata come un dato uniforme e continuo. «C'è un cambiamento di clima piuttosto che una contrapposizione tra l'interno e l'esterno. Le finestre sono buchi distorti dove la pelle esterna si ripiega sull'interna. Le porte sono tagli nella pelle. Come la bocca nella testa degli animali» (2). Questo modo di guardare gli edifici come corpi edilizi, osserva l'autore, «[...] cambia il modo di guardare la produzione edilizia. Gli architetti non hanno più a che fare con i ripetitivi cataloghi di

stili degli anni Cinquanta, in cui si assemblavano gli edifici per pezzi seguendo le regole di metodi produttivi industriali lineari. Ai nostri giorni la produzione in serie non ha più regola. Oggi, la personalizzazione di massa è il metodo di produzione più vitale» (3).

In questo quadro l'architetto innovativo progetta per un'architettura "a sciame". «I componenti edilizi sono potenziali emittenti e riceventi di informazioni in tempo reale, che scambiano ed elaborano dati in entrata e propongono nuove configurazioni come risultato del processo. Gli edifici comunicano. Le persone comunicano con le persone. Le persone comunicano con gli edifici. I componenti edilizi con altri componenti. Tutti sono parte dello sciame» (4). Sulla scia di questa nuova visione i luoghi architettonici sono da considerarsi, fundamentalmente, spazi di transizione. «L'architettura a sciame è per natura basata sulla modellizzazione parametrica e su pattern comportamentali geneticamente in evoluzione. L'architettura a sciame è basata sull'elaborazione di algoritmi genetici e sullo sviluppo della comunicazione tra ipercorpi intelligenti. Per portare dati e canalizzare il flusso d'informazione sono necessari dei veicoli architettonici [...] progettati per sintetizzare connessioni» (5).

L'architettura a sciame, afferma l'autore, allo stesso tempo, risulta essere e-motiva, transitiva, interattiva e collaborativa. L'architettura e-motiva allarga, inoltre, l'ampiezza della nostra esperienza degli spazi.

Un secondo tema che pone Oosterhuis, direttamente connesso al primo, è quello del rapporto tra gioco e architettura. Il gioco è interattivo ed ha la capacità di coinvolgere il pubblico. Il compito dell'architetto è quella di progettare le regole del gioco.

«Giocare è un meccanismo evolutivo per imparare ad agire e reagire in situazioni nuove. [...] Un gioco, è informazione altamente strutturata in uno stato di flusso» (6).

Il gioco, inoltre, crea ordine, è esso stesso ordine in quanto è giocato secondo un proprio sistema di regole. Sviluppare, dunque, un prototipo è un gioco serio in quanto è costituito da un insieme di formule e parametri. «Giocare il gioco parametrico dell'architettura per i giocatori è una forma di divertimento serio. Il progetto è la formula e giocare significa stabilire i parametri» (7).

Note

(1) Kas Oosterhuis, *Ipercorsi. Verso un'architettura e-motiva*, EdilStampa, Roma 2007, p. 36.

(2) Ibidem, p. 22.

(3) Ibidem, p. 22-23.

(4) Ibidem, p. 10.

(5) Ibidem, p. 62.

(6) Ibidem, p. 69.

(7) Ibidem, p. 75

Autore	Data pubblicazione	Volume pubblicazione
COSTA NZO Michele	2009-02 -17	n. 17 Febbraio 2009