

EDITORIALE

Le città interattive. Davanti alla crescente complessità delle metropoli l'approccio progettuale cambia.

Quale il ruolo della pianificazione urbana? Come lo sviluppo tecnologico e del comparto ICMT si fanno strumento e materia del nuovo progettare? Dove si colloca l'architetto e l'urbanista nelle dinamiche tra istituzioni, committenza privata e istanze dal basso dei cittadini? Come il controllo inteso nel senso più ampio lascia spazio a isole di compressione in un oceano di tensioni?

The spacefighter: verso un modello evolutivo e interattivo di pianificazione urbanistica e architettonica.

Winy Maas ci conduce nel periglioso viaggio all'interno della metropoli del futuro.

MEET THE MEDIA GURU è un progetto a cura di MGM Digital Communication, promosso dal Forum Net Economy (Comune di Milano, Provincia di Milano, Camera di Commercio di Milano) con il contributo di BlackBerry, in collaborazione con la Mediateca di Santa Teresa - Sezione Digitale della Biblioteca Nazionale Braidense e con Tribe Interactive.

IN REDAZIONE:

coordinamento redazionale: Claudia Bergonzi
redattori: Grazia Convertino, Emanuela Mangione, Saverio Bugliani, Giuseppe Baldo

WHO MAAS?

Nome: Winy Maas. Professione: architetto con il pallino della tecnologia e della progettazione di software. Progetti particolari: The Spacefighter, nuova modalità interattiva di progettare la città e gli edifici gestendo parametri complessi. Segni particolari: si presenta alla Mediateca sorseggiando tè caldo dalla sua teiera personale.



WHY MAAS?

Tecnologia e sperimentazione applicate alla metropoli generano contenuti urbani con i quali interagire, usufruendo del sistema di relazioni complesse consentite dall'ICT.



WHAT MAAS?

Se Valerie Chatelet dice che bisogna ridefinire ed escogitare nuove modalità di fare management delle città, Maas sostiene la necessità di "lavorare sull'infinito e l'infinità", espandere lo spazio e coniugarlo al progetto e al design. Forse questo significa accendere l'escavatore e avviare la ruspa? No, la città del futuro è in 3D: una caduta libera in uno spazio senza fine, pura profondità, una città possibile, anzi un'ipotesi più che una città.