Sommario

n. 06 - 2018

01. Editoriale
Gabriella Padovano e Cesare Blasi

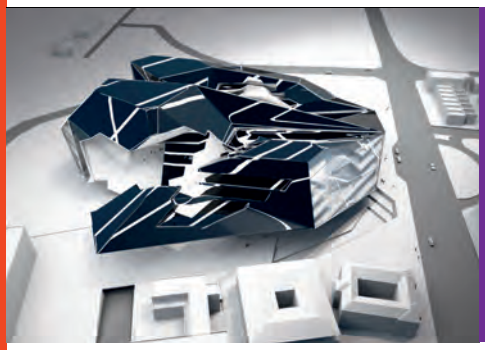
04. Projet Correl
Zaha Hadid Architects

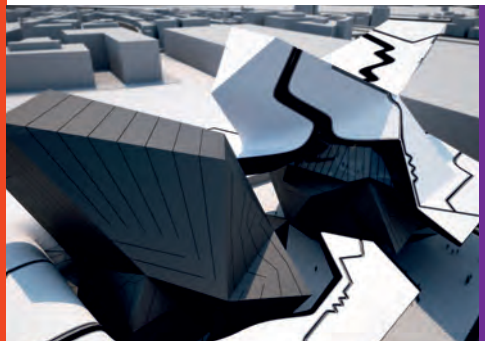
07. RUR Architecture
08. *International Airport, Terminal 3, Shenzhen*

16. PROARH
17. *Issa Megaron, Croatia*

28. Plasma Studio
29. *Guzelbahce University Campus, Izmir*

45. Tom Wiscombe
46. *Diamond City, Adelaide*
52. *Taichung City Cultural Center*





Comitato editoriale
Gabriella Padovano (direttore responsabile)
Cesare Blasi (vice direttore)
Attilio Nebuloni , Vittoria Bellassai
Silvia Bertolotti (redazione)

Comitato Scientifico
Hernan Diaz Alonso
Andreas Kipar
Tarek Naga
Tom Wiscombe
Gabriella Padovano
Cesare Blasi

N. 6 – 2018

ISBN 978–88–255–2214-3
ISSN 2532-8425

Stampato a marzo 2019

dalla tipografia
«The Factory S.r.l.»

per conto della
«Gioacchino Onorati editore S.r.l. unipersonale» di Canterano (RM)
via Vittorio Veneto, 20
info@gioacchinoonoratieditore.it

Editoriale

Gabriella Padovano e Cesare Blasi

Nella società contemporanea, in un periodo caratterizzato dalla de-codificazione e dalla de-costruzione, appare illusorio tentare di interpretare la complessità della realtà attraverso un insieme di enunciati e procedure, così come è altamente improbabile che si possa formulare un codice attinente la progettazione, che conduca a definire leggi e regole per l'interpretazione dello spazio e della sua configurazione complessiva.

Le trasformazioni mostrano globalità e interdipendenza agendo non solo nell'economia, sulla scienza e sulla tecnologia, ma anche nella formazione di nuovi spazi e nuovi territori. Emergono alcuni grandi processi, che ridefiniscono i ruoli delle città esistenti e dei territori: l'abitare all'interno di queste nuove situazioni è caratterizzato da un alto grado di complessità e dall'interazione.

Informazione, nuovo sviluppo economico, trasformazioni sociali determinano una diversa organizzazione dei territori e costituiscono un campo di studio che va approfondito, anche se l'economia reale ha moltiplicato le capacità di comunicazione, grazie alle innovazioni della microelettronica e dell'informatica, dando luogo a una mutazione strutturale. Tale mutazione ha come caratteristica fondamentale l'interazione e risulta alternativa al modello gerarchico dominante: la sostituzione della specializzazione e della gerarchizzazione da parte di modalità interattive è conflittuale con la tradizione teorica e disciplinare basate sulle teorie di localizzazione e sul concetto di zoning o azzonamento, che caratterizza anche la legislazione vigente.

La mutazione che stiamo sperimentando, dalla "Modernità Solida" a quella "Liquida" e da questa alla "Dissoluzione dello Spazio", si riflette sulla concezione dello spazio stesso: l'uscita da un orizzonte di pensiero, facendo un passo fuori dal mondo conosciuto, comporta la necessità di riflettere come la nostra comprensione dello spazio stia mutando.

Sono passati due secoli dal momento in cui Gaus ha messo in crisi la geometria euclidea: l'avvento di una geometria non euclidea ha portato a fondamentali ripensamenti sul significato dello spazio-tempo, della materia, dell'energia, dell'informazione.

Editorial

Gabriella Padovano & Cesare Blasi

In contemporary society, in a period characterized by de-codification and de-construction, it seems illusory to attempt to interpret the complexity of reality through a set of statements and procedures, as well as it is highly unlikely that a code can be formulated concerning design, which leads to define laws and rules for the interpretation of space and its overall configuration.

The transformations show globality and interdependence not only in the economy, science and technology, but also in the formation of new spaces and new territories. Some great processes emerge, redefining the rules of existing cities and territories: the inhabitation of these new situations is characterized by a high degree of complexity and interaction.

Information, new economic development and social transformations address a different organization of the territories and constitute a field of study that goes deeper, even if the real economy has multiplied communication skills, thanks to the innovations of microelectronics and information technology, giving rise to a mutation structural. This mutation has the fundamental characteristic of the interaction and is an alternative to the dominant hierarchical model: the substitution of specialization and hierarchization by interactive modalities is conflicting with the theoretical and disciplinary tradition based on the theories of localization and the concept of zoning, which also characterizes the current legislation.

The mutation which we are experiencing, from "Solid Modernity" to "Liquid" and from Liquid to "Dissolution of Space" is reflected on the concept of space itself: the exit from a horizon of thought, taking a step out of the known world, involves the need to reflect how our understanding of space is changing.

Two centuries have passed since Gaus challenged Euclidean geometry: the advent of a non-Euclidean geometry led to fundamental rethinking of the meaning of space-time, of matter, of energy, of information.

L'unico vero viaggio verso la scoperta non consiste nella ricerca di nuove forme, ma nell'avere occhi nuovi: il diverso modo di guardare e definire la realtà e il soggetto osservante, moltiplicando, ribaltando e alterando le dimensioni e la compattezza oggettiva dell'osservabile, implica un diverso modo di organizzare lo spazio e le sue interrelazioni. Occorre dare il via a ri-concettualizzazioni e ri-sistematizzazioni dei saperi che liberino dalle inibizioni e dai timori di una disciplina che si è travestita da sapere acquisito e ha stabilito veri e propri "impedimenti epistemologici" per la libera avventura della ricerca.

Il mondo newtoniano euclideo è stato rimpiazzato da uno post-euclideo, che si è espresso nella modernità, ma l'architettura non è riuscita a trovare una propria espressione spaziale che le consentisse di esplorare le innumerevoli concezioni dello spazio, che l'avvento di una geometria non euclidea apriva.

Di fronte all'apparato concettuale della cultura dominante, il primo passo non può che essere il tentativo di spezzare il cerchio istituzionale. Dobbiamo inventare un nuovo sistema concettuale che sospenda e sia in conflitto con i risultati di osservazioni effettuate all'interno del sistema istituzionalizzato. Tutto ciò non possiamo scoprirlo solo conoscendo e affinando l'apparato concettuale e strumentale del modello esistente, ma abbiamo bisogno di un modello di critica esterno, di un insieme di assunti alternativi. Come scrive Daniel Libeskind: "Perché spendere tempo, annoiandosi, per applicare una foglia d'oro al pinnacolo di una torre le cui fondamenta sono rotte? Prima che la delicata operazione sia completata l'intero edificio sarà crollato distruggendo l'opera e l'operatore."

Il fenomeno della "globalizzazione", infatti, mette in crisi uno dei presupposti centrali della cultura dominante delle "separazioni autoreferenziali": quello di assoggettare la vita sociale ad un ordine che le è esterno e di poter avere un'assoluta corrispondenza tra spazio istituzionale e società, in cui i confini della società venivano pensati come completamente sovrapponibili ai confini istituzionali e amministrativi. La globalizzazione, nella ricerca di abolire i limiti e nella possibilità di vivere e agire oltre le distanze fisicamente prossime, porta alla trasformazione dei sistemi chiusi, piramidali, gerarchici, in organizzazioni aperte, reticolari, orizzontali.

The only real journey towards discovery does not consist in the search for new forms, but in having new eyes: the different way of looking at and defining reality and the observing subject, multiplying, reversing and altering the dimensions and the objective compactness of the observable, implies a different way of organizing space and its interrelations. It is necessary to start the re-conceptualization and re-systematization of the knowledge that frees from the inhibitions and the fears of a discipline, which disguised itself as acquired knowledge and established true "epistemological impediments" for the free adventure of research.
The Newtonian Euclidean world was replaced by a post-Euclidean, which was expressed in modernity, but architecture could not find its own spatial expression that would allow it to explore the innumerable conceptions of space, that the advent of a non-Euclidean geometry opened up.

Faced with the conceptual apparatus of the dominant culture, the first step can only be the attempt to break the institutional circle. We must invent a new conceptual system that suspends and conflicts with the results of observations made within the institutionalized system. We can not discover all this only by knowing and refining the conceptual and instrumental apparatus of the existing model, but we need a model of external criticism, a set of alternative assumptions. As Daniel Libeskind states: "Why spend time, getting bored, to apply a gold leaf to the pinnacle of a tower whose foundations are broken? Before the delicate operation is completed the whole building will have collapsed destroying the work and the operator."

The phenomenon of "globalization" undermines one of the central presuppositions of the dominant culture of "self-referential separations": that of subjecting social life to an order that is external to it and of having an absolute correspondence between institutional space and society, in which the boundaries of society were conceived as completely overlapping with institutional and administrative boundaries. Globalization, with the aim to abolish limits for living and acting beyond physically close distances, leads to the transformation of closed, pyramidal, hierarchical systems into open, reticular, horizontal organizations.

I valori dominanti del nuovo modello abitativo divengono: la libertà di scelta, l'innovazione, la libertà di movimento, la complessità e la sostenibilità creativa. La globalizzazione riscopre il valore della complessità, dell'incertezza, della diversità, del recupero delle identità che vengono contrapposte alla grande omologazione: non si tratta solo di cambiare o incrementare gli strumenti di osservazione, di controllo e normazione, ma di avere uno sguardo con interessi differenziati e obiettivi diversi. Le "connessioni interattive" assumono la complessità sostenibile creativa come fattore della trasformazione degli insediamenti esistenti e nuovi, come principio di incompletezza e di incertezza.

Si tratta di effettuare il passaggio paradigmatico dall'analitico al relazionale, superando la dicotomia "Spazio antropico - Spazio naturale", oltre la cultura ambientalista protezionistica, e di ricercare un diverso territorio per una vita differente. Le diverse parti interagenti rendono indispensabile per la complessità la presenza della sostenibilità, intesa come stretta connessione tra risorse naturali, energetiche, tecnologiche (sole, acqua, vento, vegetazione, tecnologie avanzate, ecc.) e lo spazio dell'abitare, unitamente ad un processo di conoscenza interdisciplinare capace di generare il progetto complesso e sostenibile.

Lo spazio che ne dovrebbe derivare, tenderebbe a generare il disorientamento e a gettare il seme dell'inquietudine nel disfacimento della forma tradizionale, nella ricerca di nuovi e inediti materiali non ancora consunti dall'uso, prefiggendosi, da un lato, lo scardinamento sistematico di ogni conformazione spaziale tradizionale, attraverso l'uso di nuove forme che hanno origine dall'adozione di nuove tecnologie, di strumenti e materiali innovativi, dall'altro, la costruzione di un modo di abitare interattivo, attraverso l'atteggiamento di scoperta e l'utilizzazione di tutti i possibili parametri spaziali ed espressivi.

L'interazione consente di svelare valori, comprendere diversità per eventualmente accettare valori più consoni all'identità dei soggetti, organizzando gli spazi secondo i principi di una nuova sensibilità, che si propone di liberare le energie vitali del mondo della vita, in cui l'apertura ad apporti diversificati si traduca in complessità interattiva e sostenibile.

The dominant values of the new housing model become: freedom of choice, innovation, freedom of movement, complexity and creative sustainability. Globalization rediscovers the value of complexity, uncertainty, diversity and the recovery of identities that are opposed to the great standardization: it is not just a matter of changing or increasing the instruments of observation, control and standardization, but having a look with differentiated interests and different objectives. "Interactive connections" assume the creative sustainable complexity as a factor in the transformation of existing and new settlements, as a principle of incompleteness and uncertainty.

It is a matter of carrying out the paradigmatic passage from the analytical to the relational, overcoming the dichotomy "Anthropic space - Natural space", beyond the protectionist environmental culture, and of seeking a different territory for a different life. The different interacting parts make the presence of sustainability indispensable for the complexity, understood as a close connection between natural, energy, technological resources (sun, water, wind, vegetation, advanced technologies, etc.) and the living space, together with a interdisciplinary knowledge process capable of generating complex and sustainable design.

The space that should derive from it would tend to generate disorientation and throw the seed of restlessness in the disintegration of the traditional form, in the search for new and unprecedented materials not yet consumed by use, aiming, on the one hand, the systematic disruption of each traditional spatial conformation, through the use of new forms that originate from the adoption of new technologies, innovative tools and materials, on the other, the construction of an interactive way of living, through the attitude of discovery and use of all possible spatial and expressive parameters.

The interaction allows us to unveil values, understand diversity to eventually accept values more suited to the identity of the subjects, organizing the spaces according to the principles of a new sensibility, which aims to free the vital energies of the world of life, in which the opening to diversified contributions, it translates into interactive and sustainable complexity.

Project Correl
Zaha Hadid Architects

Un'esperienza di realtà virtuale interattiva che dimostra la tecnologia immersiva per l'architettura

Project Correl è un esperimento collaborativo in realtà virtuale multi-presenza (VR) che illustra lo sviluppo di aggregazioni complesse all'interno dello spazio virtuale. Un'estensione digitale condivisa della nostra realtà fisica, che propone una nuova relazione dinamica tra i progettisti e la logica della macchina. Basato su Unreal Engine, Project Correl mostra le possibilità dell'emergente tecnologia immersiva in architettura.

Fondato nel 2014, Zaha Hadid Virtual Reality Group (ZHVR) sta lavorando per dare forma alla tecnologia immersiva della realtà virtuale nella progettazione architettonica, compresi gli strumenti di modellazione e visualizzazione in tempo reale. L'attenzione di ZHVR è focalizzata sulla produzione di VR come strumento di progettazione e sulle tecnologie specifiche in grado di migliorare il processo di progettazione architettonica, collaborando con i leader nello sviluppo di tecnologie software e hardware immersive: Unreal Studio, HP Virtual Reality Solutions, NVIDIA e HTC VIVE. In Project Correll, progetto di Zaha Hadid Architects per la mostra 'Design As Second Nature' presso il Museo di arte contemporanea dell'Università di Città del Messico (2018 - marzo 2019), sono combinati gli aspetti di tracciamento a piccola scala, con funzionalità grafiche avanzate.

Project Correl invita i visitatori a collaborare in tempo reale, sperimentando una scalabilità e un design aumentato per costruire collettivamente una struttura virtuale che crescerà nei prossimi mesi. Le iterazioni progressive di questa struttura digitale verranno catturate ed esposte nella galleria come modelli in scala 3D. I visitatori saranno immersi nell'ambiente virtuale muovendosi liberamente nello spazio digitale per selezionare, ridimensionare e posizionare i componenti in base alle loro preferenze ed in accordo ad un insieme dinamico di regole assegnate per agire in base alla scala scelta del componente. "Questo è possibile grazie a Unreal Studio, la tecnologia in tempo reale gratuita che aiuta gli architetti a visualizzare le nostre idee più creative", ha affermato Helmut Kinzler, responsabile di ZHVR.

Project Correl
Zaha Hadid Architects

An interactive virtual reality experience demonstrating immersive technology for architecture

Project Correl is a collaborative experiment in multi-presence virtual reality (VR) illustrating the development of complex assemblies inside virtual space. A shared, digital extension to our physical reality that proposes a dynamic new relationship between human creators and machine logic. Powered by Unreal Engine, Project Correl demonstrates the possibilities of emerging immersive technology in architecture.

Founded in 2014, Zaha Hadid Virtual Reality Group (ZHVR) is working to shape immersive VR technology for architectural design, including real-time modelling and visualisation tools. ZHVR is focussed on the production of VR as a design tool and researching the potential of specific technologies that can enhance the architectural design process. Partnering with leaders in the development of immersive software and hardware technologies: Unreal Studio, HP Virtual Reality Solutions, NVIDIA and HTC VIVE, ZHVR combined room scale tracking with high powered graphics capabilities to develop Project Correl for Zaha Hadid Architects 'Design As Second Nature' exhibition at the University Contemporary Art Museum in Mexico City (Dec. 2018 - March 2019).

Project Correl invites visitors to the exhibition to collaborate in real-time, experiencing scale and digitally augmented design to collectively build a virtual structure that will grow over the coming months. Progressive iterations of this digital structure will be captured and exhibited in the gallery as scaled 3D-printed models. Visitors will be immersed in the virtual environment with up to three others at the same time, moving freely in digital space to select, scale and place components according to their preference and a dynamic set of rules assigned to act depending on the chosen scale of the component. "This is possible thanks to Unreal Studio, the free real-time technology that helps architects visualize our most creative ideas," explains Helmut Kinzler, head of ZHVR.

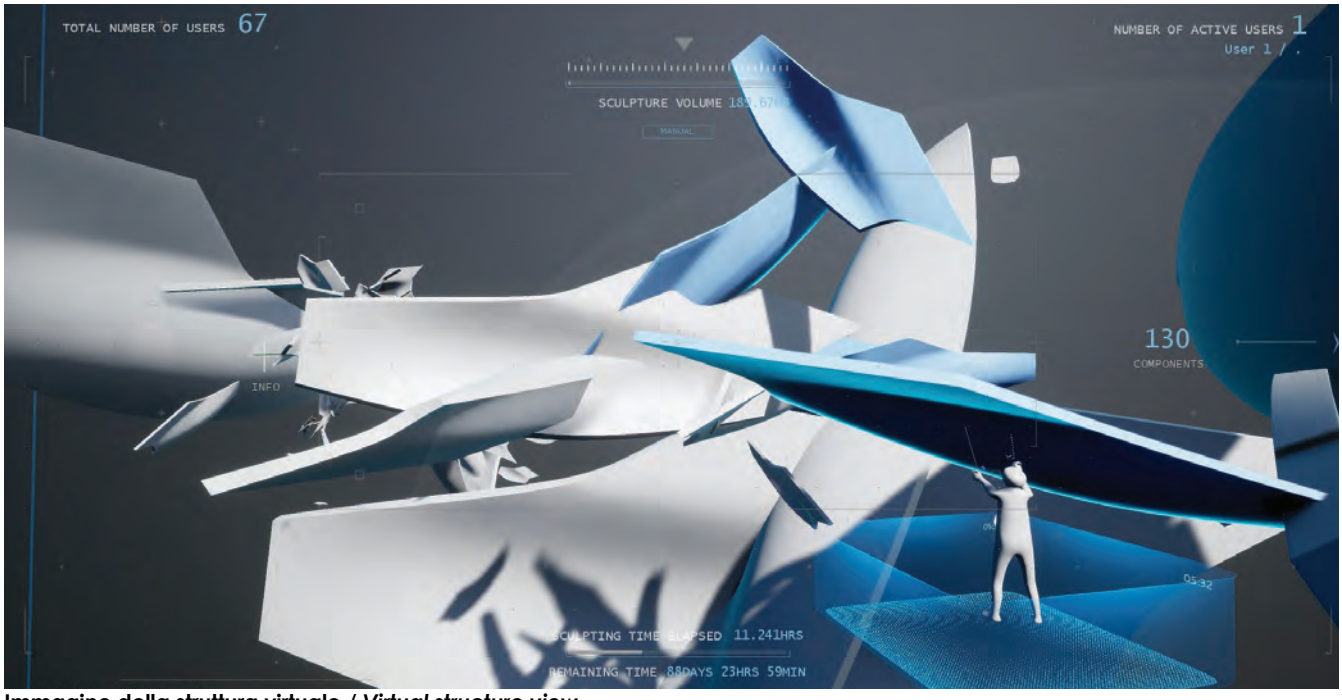


Immagine della struttura virtuale / *Virtual structure view*

Mentre i componenti di costruzione virtuale e i principi guida che informano gli algoritmi di posizionamento sono stati progettati da Zaha Hadid Architects, la scala dei componenti e la loro posizione di collocamento saranno definiti dal visitatore.

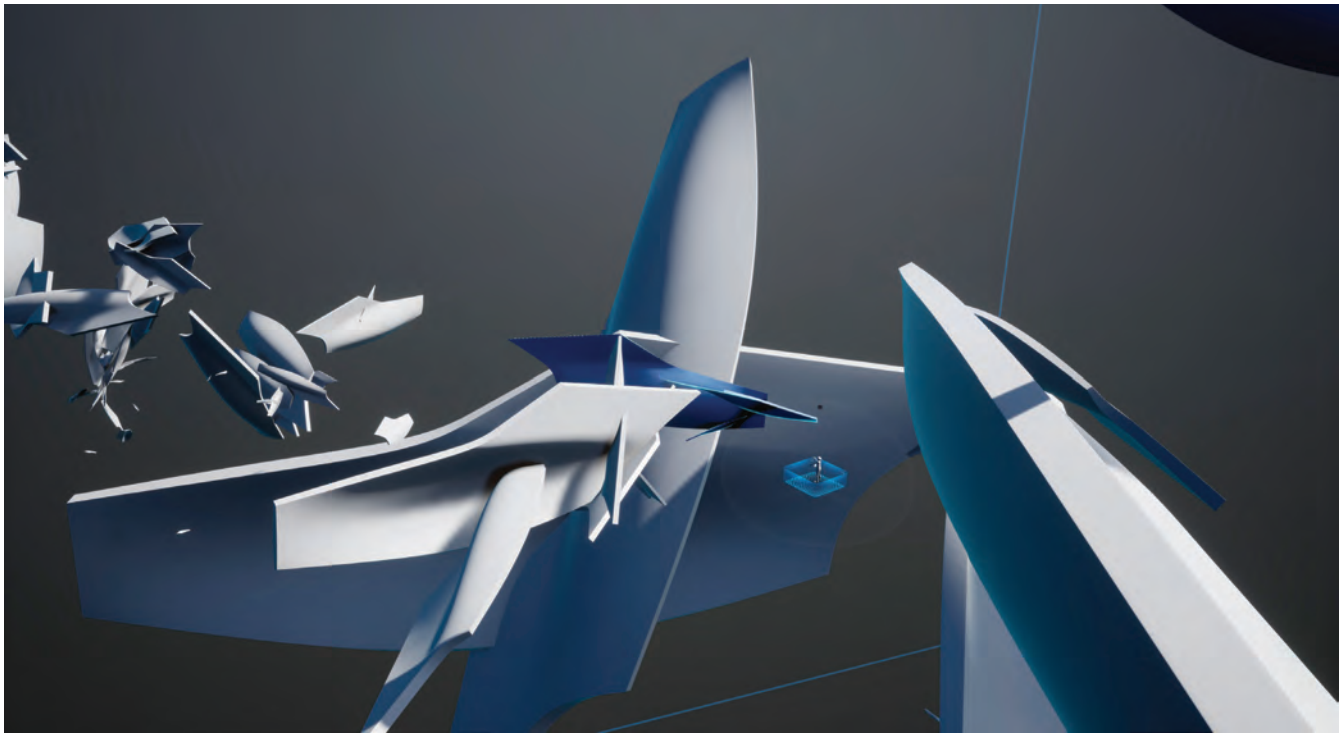
I componenti posizionati individualmente spariranno presto dallo spazio VR a meno che non siano collegati ad altri componenti per formare un cluster. Più i componenti saranno collegati tra loro all'interno di un cluster, più a lungo saranno presenti nello spazio VR. Ogni cluster o componente collegato direttamente alla struttura primaria all'interno dello spazio virtuale rimarrà un elemento permanente del progetto. La struttura virtuale emergente creata dall'accumulo di componenti agisce come una memoria collettiva ed è definita da principi che fanno eco a sistemi di crescita nel mondo naturale, un settore di ricerca in corso presso Zaha Hadid Architects.

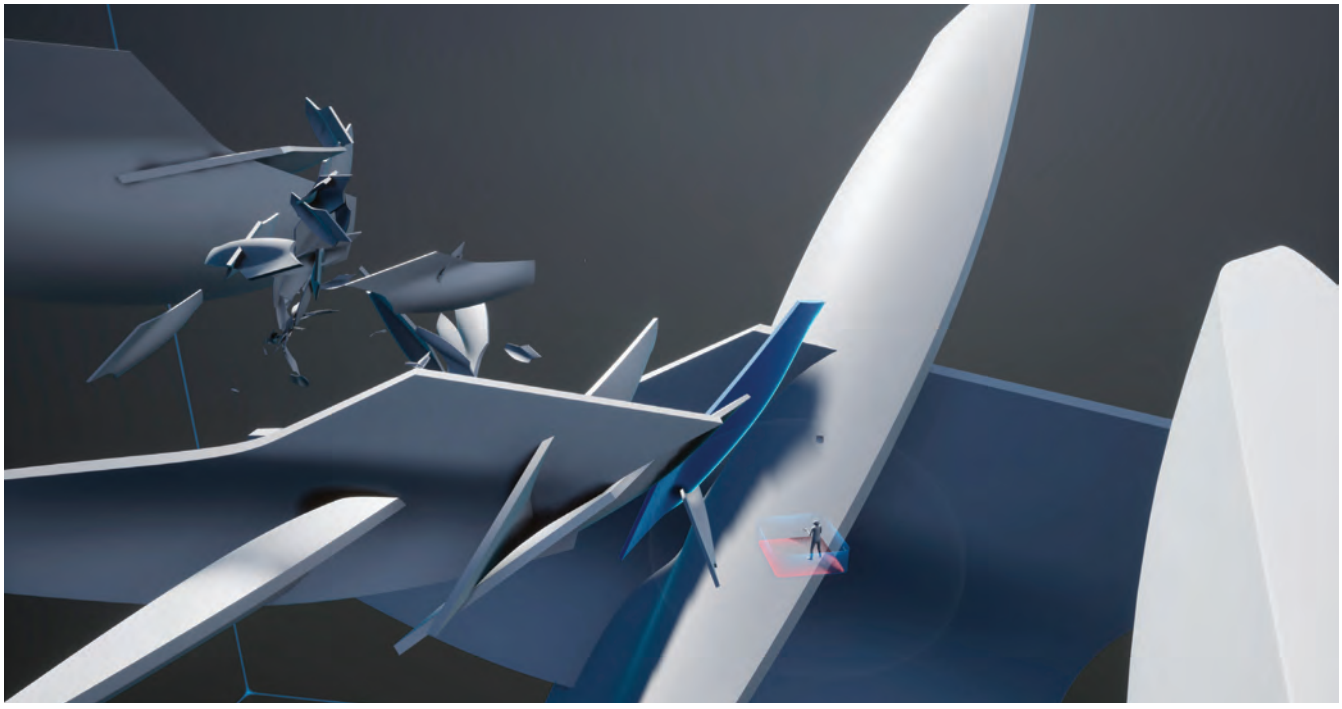
ZHVR Group: Helmut Kinzler, Risa Tadauchi, Jose Pareja Gomez, Daria Zolotareva, Harry Varnavas
In collaborazione con: Unreal Studio, HP Virtual Reality Solutions, NVIDIA e HTC VIVE

While the virtual construction components and the guiding principles informing the placement algorithms have been designed by Zaha Hadid Architects, the scale of the components and their position of placement is entirely up to the visitor.

Individually placed components will soon disappear from the VR space unless they are connected with others to form a cluster. The more components connected together within any cluster, the longer it will exist in the VR space. Every cluster or component connected directly to the primary structure within the virtual space will remain as a permanent element of the design.
The emerging virtual structure created from the accumulated placement of components acts as a collective memory and is defined by principles that echo systems of growth evident in the natural world, an ongoing sector of research by Zaha Hadid Architects.

ZHVR Group: Helmut Kinzler, Risa Tadauchi, Jose Pareja Gomez, Daria Zolotareva, Harry Varnavas
In Partnership with: Unreal Studio, HP Virtual Reality Solutions, NVIDIA and HTC VIVE





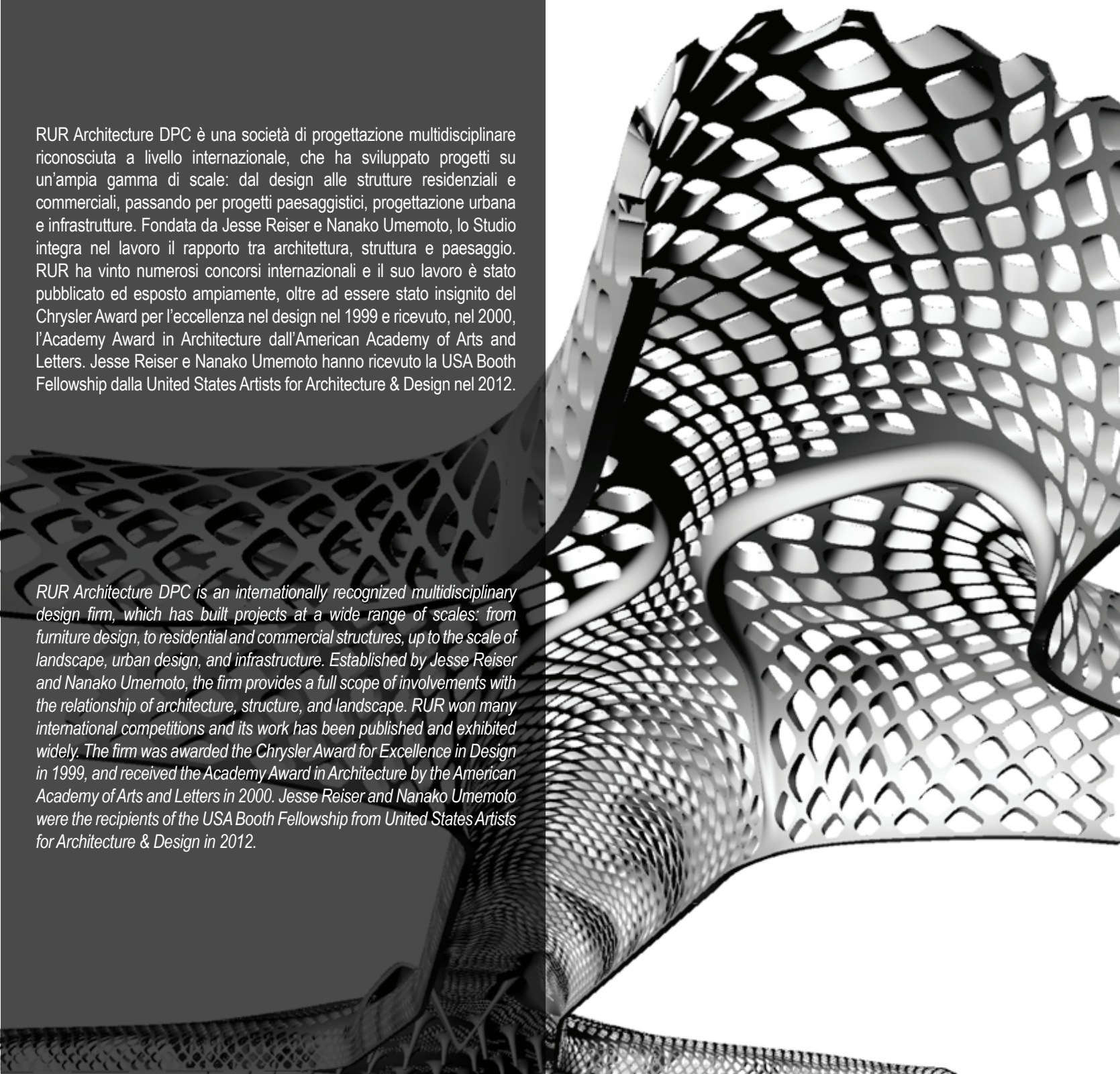
Immagini della struttura virtuale / ***Virtual structure views***

RUR - Reiser Umemoto Architecture

124 E 124th St. 3rd FL.
New York, NY 10035
www.reiser-umemoto.com

RUR Architecture DPC è una società di progettazione multidisciplinare riconosciuta a livello internazionale, che ha sviluppato progetti su un'ampia gamma di scale: dal design alle strutture residenziali e commerciali, passando per progetti paesaggistici, progettazione urbana e infrastrutture. Fondata da Jesse Reiser e Nanako Umemoto, lo Studio integra nel lavoro il rapporto tra architettura, struttura e paesaggio. RUR ha vinto numerosi concorsi internazionali e il suo lavoro è stato pubblicato ed esposto ampiamente, oltre ad essere stato insignito del Chrysler Award per l'eccellenza nel design nel 1999 e ricevuto, nel 2000, l'Academy Award in Architecture dall'American Academy of Arts and Letters. Jesse Reiser e Nanako Umemoto hanno ricevuto la USA Booth Fellowship dalla United States Artists for Architecture & Design nel 2012.

RUR Architecture DPC is an internationally recognized multidisciplinary design firm, which has built projects at a wide range of scales: from furniture design, to residential and commercial structures, up to the scale of landscape, urban design, and infrastructure. Established by Jesse Reiser and Nanako Umemoto, the firm provides a full scope of involvements with the relationship of architecture, structure, and landscape. RUR won many international competitions and its work has been published and exhibited widely. The firm was awarded the Chrysler Award for Excellence in Design in 1999, and received the Academy Award in Architecture by the American Academy of Arts and Letters in 2000. Jesse Reiser and Nanako Umemoto were the recipients of the USA Booth Fellowship from United States Artists for Architecture & Design in 2012.



Terminal 3, International Airport, Shenzhen

Luogo: Shenzhen, Peoples Republic of China
Progetto: © RUR Architecture, 2007
Team: Jesse Reiser + Nanako Umemoto (Principals),
Design team: Mitsuhisa Matsunaga (Lead), Kutan Ayata, Michael Overby, Roland Snooks, Neil Cook, Michael Loverich

Relazione

Shenzhen si trova ad un bivio; tra un settore tecnologico insuperabile che alimenta il motore dell'economia cinese ed il suo futuro nel mondo delle idee e dei servizi come capitale culturale. Il progetto si fonda su questo futuro. L'architettura per l'aeroporto T3 di Shenzhen sarà caratterizzata da ambienti intelligenti; un'architettura capace di abbracciare tutto, vita e lavoro, cultura ed ecologia, per diventare il simbolo della nuova Cina.

L'aeroporto, forse la quintessenza della moderna tipologia, si è paradossalmente ritrovato in un'arretratezza dominata dallo stile "high-tech". Uno stile architettonico che emula la tecnologia aeronautica degli anni '60, diventando un cliché mondiale. Essendo la risposta architettonica standard per l'aeroporto ovunque si vada, questo stile consumato non parla né delle specificità del luogo né delle specificità dell'esperienza. Gli spazi dell'high-tech sono omogenei a livello spaziale e strutturale.

Invece della monocultura blanda dell'high-tech, il progetto propone spazi per viaggiatori diversi e unici anche se globalmente coerenti. Sono spazi che umanizzano la tecnologia piuttosto che rappresentarla semplicemente; spazi che sono in sintonia con le diverse esigenze, stati d'animo e aspirazioni del viaggiatore. Di conseguenza, lo spazio dell'aeroporto di Shenzhen reinterpreta un materiale più e tradizionale legato alla terra come il calcestruzzo. Invece di prevedibili soluzioni hi-tech, l'aeroporto di Shenzhen impiegherà un materiale tradizionale (moderno), ma lo fabbricherà utilizzando nuovi paradigmi ingegneristici e tecnologici della fabbricazione e della personalizzazione di massa in casseforme. Il passaggio dalla costruzione standardizzata (Modernismo) alla personalizzazione di massa darà forma, nel T3, ad una gamma di configurazioni architettoniche, organizzazioni ed effetti, impossibili solo pochi anni fa.

Terminal 3, International Airport, Shenzhen

Location: *Shenzhen, Peoples Republic of China*
Architect: *© RUR Architecture, 2007*
Team: *Jesse Reiser + Nanako Umemoto (Principals),*
Design team: *Mitsuhisa Matsunaga (Lead), Kutan Ayata, Michael Overby, Roland Snooks, Neil Cook, Michael Loverich*

Description

Shenzhen stands at a crossroads. Already with an unsurpassable technology sector fueling the economic engine of China, the next great leap will be in ideas and services: Cultural Capital. Our vision is predicated on this future. The architecture for T3 Shenzhen Airport will epitomize intelligent environments; an architecture that embraces everything from life and work, to culture and ecology. Indeed the new terminal is poised to become the symbol of the new China.

The airport, perhaps the quintessential modern typology, has paradoxically found itself in a state of arrested development with the prevailing style being "high-tech". An Architectural style emulating the aviation technology of the 1960's, high-tech has since spread to become a worldwide cliché. Being the standard architectural response to the airport wherever one goes, this worn style speaks neither to the specifics of place nor to the specifics of experience. The spaces of high-tech are spatially and structurally homogeneous.

Instead of the bland monoculture of high-tech, we propose spaces for travelers that are locally diverse and unique yet globally coherent. These are spaces that humanize technology rather than merely represent it; spaces that are ultimately attuned to diverse needs, moods, and aspirations of the traveler. Consequently, we have fundamentally rethought the space of the Shenzhen Airport through the transmutation of a quintessentially earthbound material: concrete. Rather than the predictable pastiche of hi-tech materials, Shenzhen Airport will employ a traditional (modern) material concrete but fabricate it using the new conceptual paradigms in engineering and the technology of mass-customization in formwork and fabrication. The shift from standardized construction (Modernism) to mass customization will result in a range of architectural form, organization and effects for T3 impossible just a few years ago.

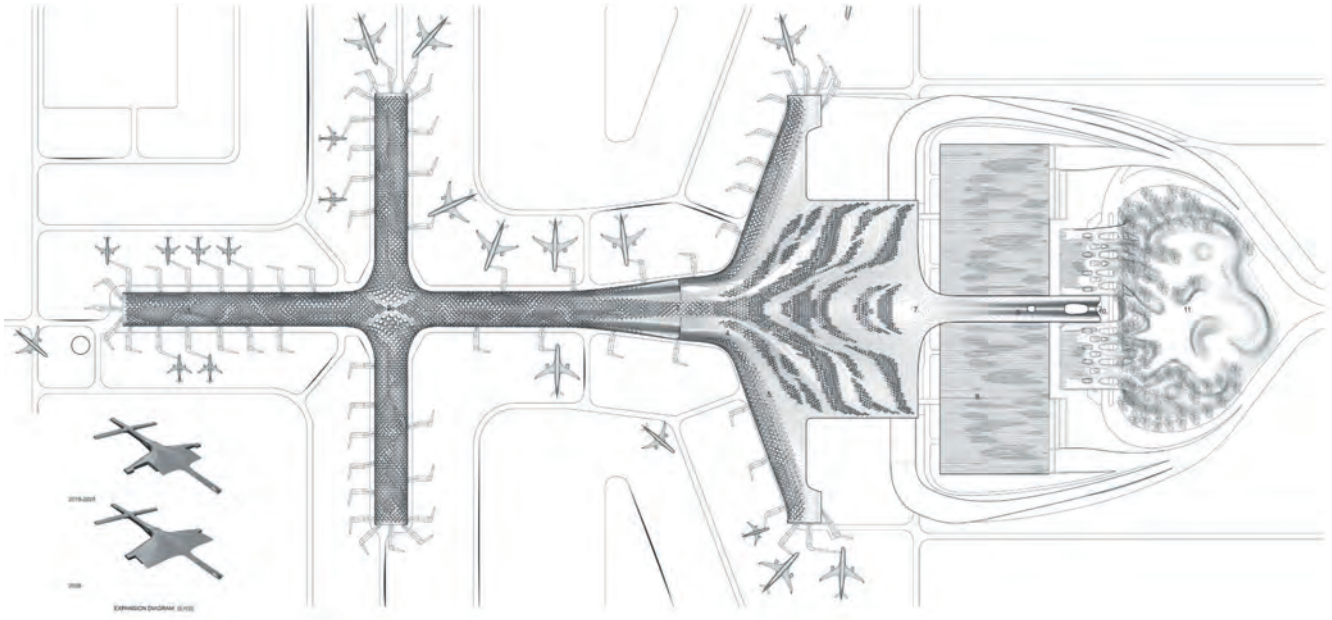
IL TERMINAL PRINCIPALE
Come rendere la luce intensa - Gli spazi dell'aeroporto di Shenzhen sono determinati dalla composizione di una serie di zone ambientali tra loro connesse, create dalla modulazione continua di forma e luce. Gli spazi del Terminal Principale saranno un preludio adatto al viaggio dei viaggiatori contemporanei. Il terminal è costituito da un guscio ibrido di pannelli lisci e vetrati che accompagnano il viaggiatore in avanti e verso l'alto.
L'assenza di riferimenti tipica dello spazio aeroportuale trova qui una nuova definizione e direzione attraverso la modulazione dello spazio e della luce. Rispetto agli aeroporti a lungo raggio in cui le colonne segnano semplicemente i limiti delle campate, nel T3 le colonne diventano elementi architettonici, entrano nel design come un elemento seriale che forma e definisce lo spazio ed il percorso della sala principale. Ognuna è unica nella forma e nella posizione, ma tutte assieme realizzano un insieme coerente. Il viaggiatore non è mai perso, ma guidato da questi dispositivi spaziali.
Il passaggio tra il terminal e la sala d'attesa è definita dalla transizione tra il guscio cementizio del terminal ed l grigliato della sala. I percorsi sono marcati dall'uso di vettori di luce modulati nel tetto, che convergono nella zona Immigrazione e Sicurezza posta al centro dell'aeroporto e sul percorso per la sala d'attesa.

LA SALA
Le sale d'attesa offriranno un'esperienza aeroportuale unica al mondo. Qui il guscio ibrido del terminal principale lascia il posto al grigliato della volta, la cui efficienza strutturale si sposa con un sistema di variazione continua delle aperture. Questo permette di creare una vasta gamma di effetti atmosferici e visivi nella struttura senza modificare la forma base della volta. All'esterno il grigliato è regolare garantendo un'economia dei materiali, così come uniforme è la sezione trasversale della volta.

La variazione della luce e la forma apparente (virtuale) si ottengono variando localmente gli angoli della sezione trasversale delle aperture. Gli effetti di questo sistema sono sorprendenti e del tutto singolari per l'aeroporto di Shenzhen - la volta sembra cambiare forma mentre i viaggiatori si spostano verso le loro rispettive porte di imbarco.

THE MAIN TERMINAL:
How to Make the Heavy Light:
The spaces of Shenzhen Airport are determined by the orchestration of a linked series of ambient zones created by the continuous modulation of form and light. The dramatic spaces of the Main Terminal will be a fitting prelude to the journey of contemporary travelers. The terminal is constructed of a hybrid of smooth shell and glazed diagrid in sweeping form leading the traveler onward and upward.
The directionless confusion typical of the long span airport space is here given a new definition and direction through the modulation of space and light. In opposition to the prevailing long span airports where columns simply mark the limits of spans, the columns in T3 become architecturally performative, entering the design as a serial element that shape and define space and path in the main hall. Each is unique in form and location yet working together as a coherent whole. The traveler is never lost but guided in his way through these spatial devices.
The critical transition from terminal to concourse is defined by a corresponding shift from the concrete shell of the terminal to the diagrid of the concourses. Movement paths are reinforced through the use of modulated light vectors in the roof, which converge at the Immigration and Security zone at the center of the airport and on the way to the concourses.

THE CONCOURSE:
The concourses will offer an airport experience unique in this world. Here the hybrid shell of the main terminal gives way to the diagrid vaulting of the concourse. The efficiency of the diagrid vault is wed to a system of continuous variation of openings. This enables us to create a wide range of atmospheric and visual effects in the structure without changing the basic form of the vault. Externally the diagrid is entirely regular, allowing for the economy of standardized glazing and cladding units. The cross section of the vault is likewise entirely uniform.
Variation of light and the apparent (virtual) form is accomplished by locally varying the cross sectional angles of the openings across a range of degrees. The effects of this system are astonishing and entirely unique to Shenzhen Airport - the concourse vault appears to change shape as the travelers move towards their respective gates.

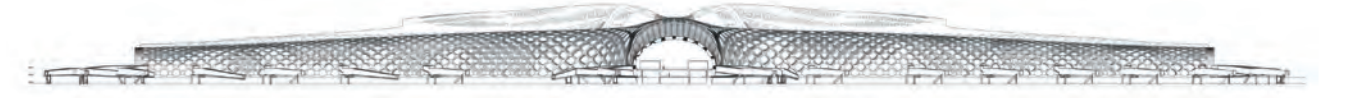


Plan / ***Plan***

Prospetto Nord / ***North elevation***

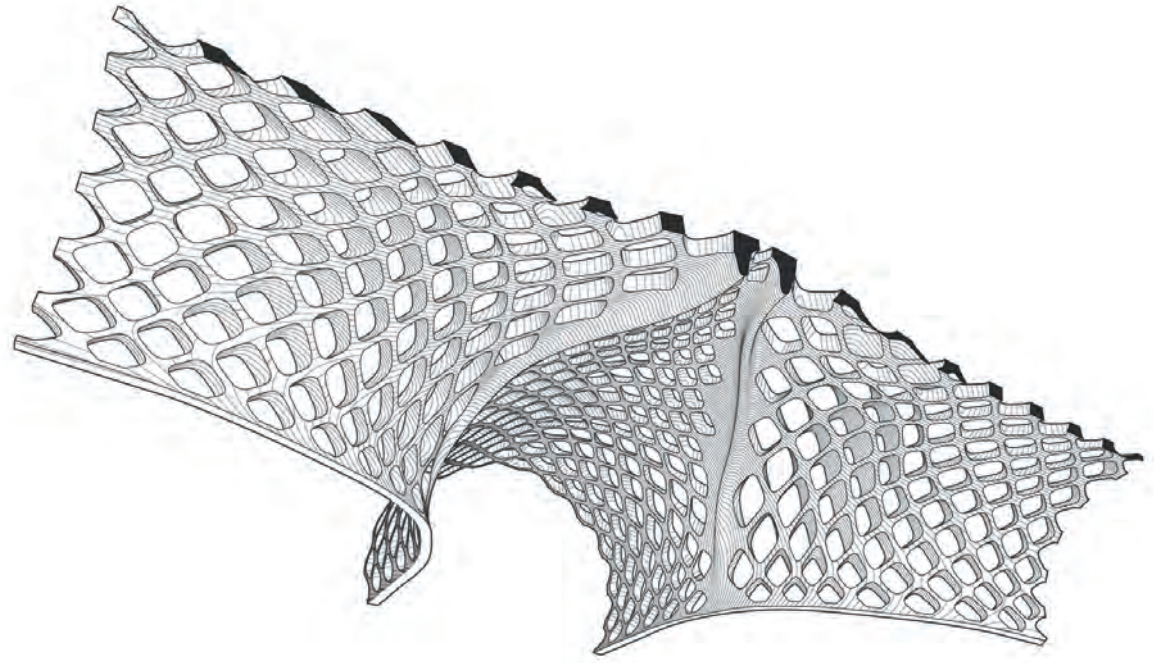
Prospetto Sud / ***South elevation***

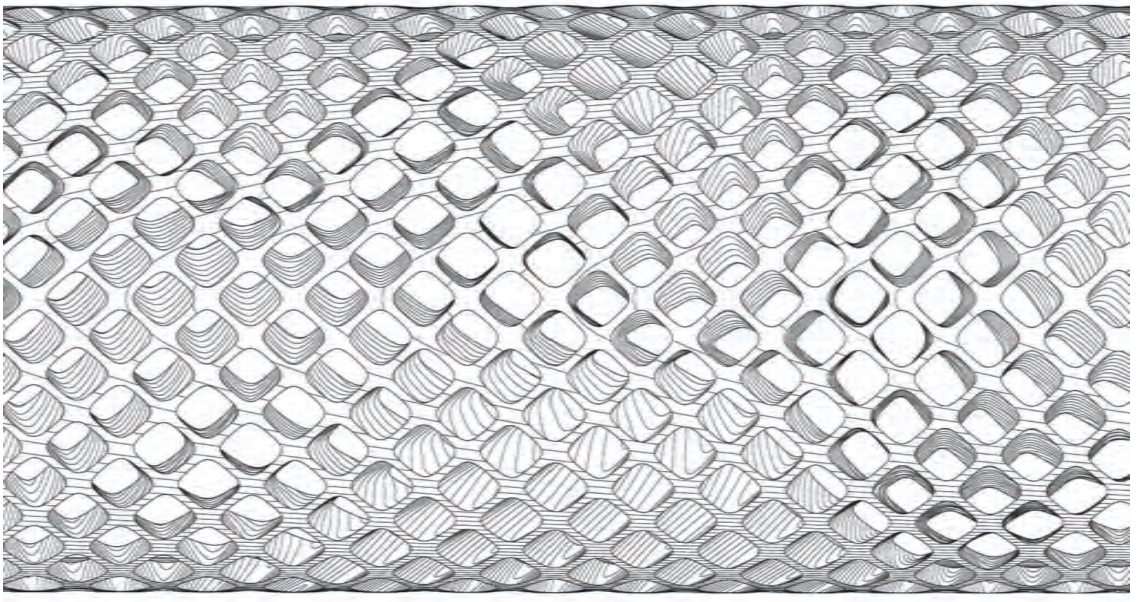
Prospetto Est / ***East elevation***



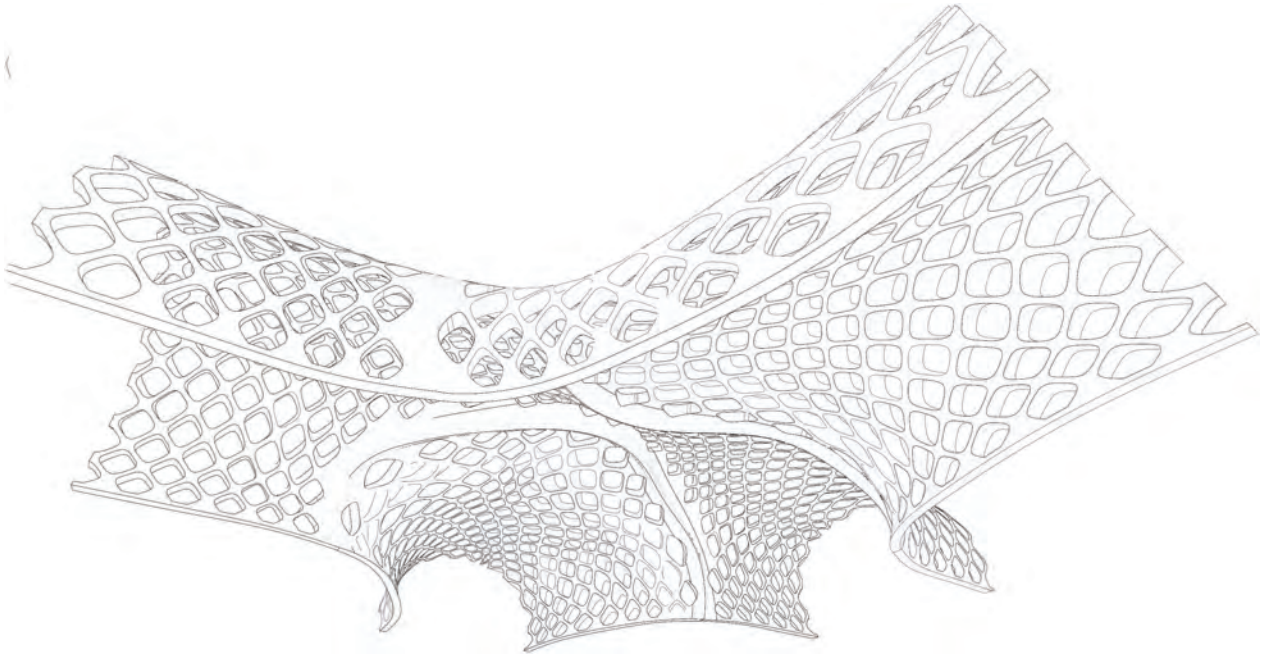
Sezione/ ***Section***

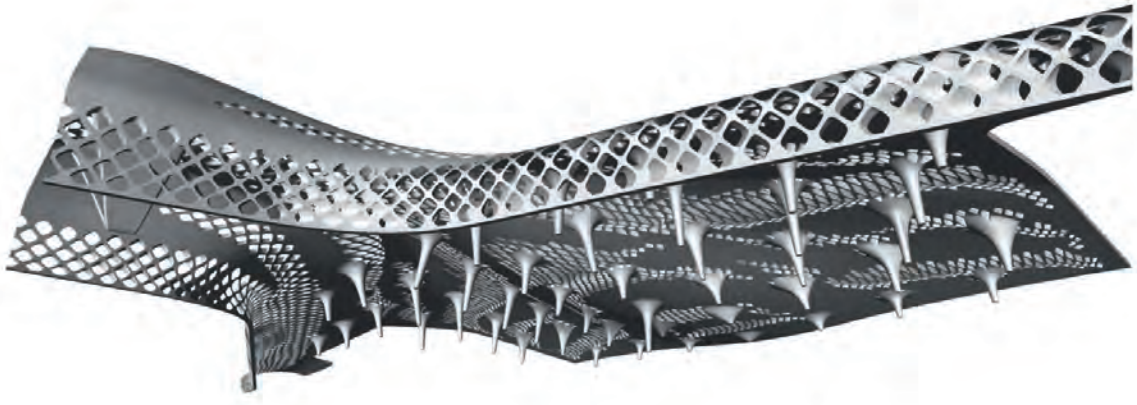
Modello / ***Model***





Modello, dettagli / ***Model, details***





Modello, dettagli / ***Model, details***