

L'albergo, struttura per comunicare

DI MARCO PIVA*

Cercando di individuare i fattori di innovazione in grado di portare a un diverso modo di affrontare la complessità della progettazione integrata per l'albergo moderno, l'attenzione si focalizza sui fattori relazionali tra struttura architettonica e ambienti interni e tra contenitore e abitanti/fruitori dei servizi di accoglienza. Le caratteristiche di interattività, offerte dai sistemi telematici e informatici di relazione tra strutture e ospiti e tra ospiti e contesto territoriale, concorrono alla definizione di «edificio intelligente», quale dovrebbe essere l'albergo del prossimo futuro, creando una sinergia tra le ricerche più avanzate nel settore della tecnologia e le analisi più attente nell'area della sociologia e della cultura umanitaria.

L'albergo, come entità, comunica: verso l'esterno con l'intorno urbano e i suoi abitanti e verso l'interno con i clienti/fruitori. La definizione di un edificio che si interfaccia in modo attivo con la città, grazie a un volume edilizio aperto, che dialoghi con l'intorno urbano è stata la caratteristica principale del progetto per *Una hotels & resorts a Bologna* dello studio Marco Piva. La facciata, per esempio, è organizzata come un grande scenario dinamico aperto sulla città. Per la sua realizzazione, si è lavorato sul tema della luce, facendo in modo che l'edificio potesse apparire come elemento di

comunicazione visiva nei confronti della città, non soltanto attraverso i materiali dell'architettura, ma tramite trasparenze caratterizzate da effetti luminosi che dall'interno dell'edificio si proietteranno verso l'esterno in modo controllato e dinamico.

Il portico avrà una pavimentazione illuminata da fibre ottiche e un soffitto realizzato con un sistema di proiezioni luminose sul pavimento sottostante a segnalare il collegamento con gli edifici adiacenti. La superficie opaca della facciata sarà costituita da una «pelle metallica», trattata con una particolare acidatura che ne muoverà leggermente la texture. All'interno di questo rivestimento sono ricavate le aperture delle finestre che agiranno nella griglia di facciata con particolari effetti. Nello spazio compreso tra la pannellatura interna, che sostituirà la tradizionale tenda oscurante e la vetrata, è posto, infatti, un sistema di luci, gestito da un computer centralizzato, che potrà creare una serie di effetti luminosi variando l'intensità e il colore della luce.

Il gioco delle trasparenze è, invece, gestito dall'uso del vetro che consente a livello di piano terra e di mezzanino, quindi allo spazio antistante il portico, una fluidità nel dialogo tra albergo e città e viceversa, creando una sorta di dilatazione della spazio pubblico che penetrerà all'interno dell'albergo. Tutto ciò si traduce, all'inter-

no, in una grande hall che si estende per tutta la profondità dell'edificio e che collega interno ed esterno in modo che i servizi abbiano una fruizione aperta a ospiti esterni all'hotel. Il tema della comunicazione visiva interna, invece, tocca più da vicino i clienti/fruitori della struttura stessa.

A tutti è capitato, prima o poi, di trovarsi in un grande spazio dove, come persi in un labirinto, non si riesce a raggiungere, se non per tentativi, la meta prefissata. È necessario, quindi, investire in modo più mirato parte del budget iniziale per la dotazione di sistemi che aiutino l'ospite a orientarsi senza difficoltà. Oltre a produrre un forte ritorno in termini di immagine, informazioni chiare e immediate agiscono come tranquillanti nei confronti del cliente e alleggeriscono il lavoro del front-desk.

A testimonianza del ruolo di sicura importanza che la segnaltica riveste nell'ambito degli spazi comuni degli hotel, sono oggi sempre più sofisticati i sistemi in produzione che hanno come comune denominatore la funzionalità. Si afferma, dunque, una nuova identità dei luoghi alberghieri, della quale, progettisti, consulenti, operatori e aziende interessate non possono non tenerne conto. (riproduzione riservata)

**Studio di architettura
e design
Marco Piva - Milano*